



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO**  
Centro de Ciências Humanas e Sociais – CCH  
Programa de Pós-Graduação em Memória Social – PPGMS

WILSON OLIVEIRA DA SILVA FILHO

MEMÓRIAS VIVAS/CAMADAS HÍBRIDAS: cinema, colecionismo e performance audiovisual  
em tempo real

Rio de Janeiro  
2014



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO**  
Centro de Ciências Humanas e Sociais – CCH  
Programa de Pós-Graduação em Memória Social – PPGMS

WILSON OLIVEIRA DA SILVA FILHO

MEMÓRIAS VIVAS/CAMADAS HÍBRIDAS: cinema, colecionismo e performance  
audiovisual em tempo real

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação  
Doutorado em Memória Social da Universidade  
Federal do Estado do Rio de Janeiro, como  
exigência parcial para obtenção do título de  
Doutor em Memória Social

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Leila Beatriz Ribeiro

Rio de Janeiro  
2014

WILSON OLIVEIRA DA SILVA FILHO

MEMÓRIAS VIVAS/CAMADAS HÍBRIDAS: cinema, colecionismo e performance  
audiovisual em tempo real

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação Doutorado  
em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro,  
como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Memória Social

Aprovada em \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> LEILA BEATRIZ RIBEIRO (Orientadora)  
(Programa de Pós-Graduação em Memória Social - UNIRIO)

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> JOSALDA DE OLIVEIRA GONDAR  
(Programa de Pós-Graduação em Memória Social - UNIRIO)

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> VERA LÚCIA DOYLE LOUZADA DE MATTOS DODEBEI  
(Programa de Pós-Graduação em Memória Social - UNIRIO)

---

Prof. Dr. WOLFGANG FRITZ BOCK  
(Faculdade de Letras - Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ)

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> ANDRÉA FRANÇA MARTINS  
(Faculdade de Comunicação - Pontifícia Universidade Católica - PUC/RJ)  
(Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social)

À memória de Wilson Oliveira da Silva (meu pai), aquele que com olhos abertos e vivos me levou pela primeira vez ao cinema.

## AGRADECIMENTOS

À professora Leila Beatriz Ribeiro, por acreditar no projeto e orientação desde antes do princípio, pelo exemplo profissional, pela ajuda, livros e incentivos constantes;

À minha mãe Francisca Barreto da Silva, que viu poucos filmes comigo, mas que em sua simplicidade faz da minha vida filme;

À companheira Márcia Bessa, cineasta de olhos e ouvidos vivos e cheios de generosidade e amor, pela inspiração, revisão e carinho. Seu amor organiza meus escritos, minhas pretensões artísticas, meus dias e vidas;

À velha e a nova família;

Aos membros da banca: Jô Gondar, Vera Dodebei, Wolfgang Bock e Andréa França Martins... Suas contribuições foram decisivas para a realização desse trabalho;

À professora Maria Esther Maciel pelas suas observações durante a qualificação dessa tese;

Aos professores do PPGMS e ao nosso coordenador Francisco Ramos de Farias;

Aos amigos do doutorado e das diversas vidas acadêmicas. Em especial a Rafael Rocha Jaime e Joaquim Paulo Delphim;

À contribuição valiosa – e acolhida carinhosa – do professor Tom Gunning no período do doutorado-sanduíche em Chicago;

Ao James Bond, que não é agente secreto, mas projetorista nos EUA;

À Cacau Gondomar e família, Tommy and Phil e a toda família Vucinic, Scott Liebenhaber e a todos os novos amigos feitos na *windy city* (e a esta cidade que sacudi meus pensamentos);

Como sempre ao Demian Guedes, Bruno Dinis, Gabriela Reis e todos que eles aqui representam;

Aos amigos professores e funcionários da Universidade Estácio de Sá, em especial a Flávio Di Cola;

À André Parente e Kátia Maciel pelas aulas e obras;

Ao *Mappa mundi* (Wagner Cabral, Maurício Abrahão e Pedro Wolff) e ao *Hyde Park* (Rafael Jaccoud e Fernando Macieira – pela parceria godardiana – Roberto Tchá Tchá e Gaspar Giacomini);

À Capes pela concessão da bolsa PDSE;

Às coisas que nos cercam e também são cinema;

À Aída Marques, aos amigos do Dreadnox, ao grande duVA e ao Vj Track (Marcelo Vieira) pelas oportunidades de fazer e discutir *live cinema*;

Aos alunos que nesses quatro anos conheceram comigo o *cinema ao vivo*;

E por último aos artistas, coletivos e pesquisadores que conheci ao longo dessa jornada: Raimo Benedetti, Fernando Salis, Patricia Moran, Vj Palm, Muep Etmo, Mirella Brandi, Fernando Velázquez, Vj Suave, Z collective, Bull.miletic, Paola Barreto, Moana Mayall, Aline Couri, Leo Oliveira, Chico Abreu, Vj Maddog e outros.

[...] a memória está sempre presente; mas essa memória,  
que pode ser indefinidamente dilatada,  
reflete sobre o objeto um número crescente de coisas  
sugeridas – ora detalhes do próprio objeto,  
ora detalhes concomitantes para esclarecê-lo.

(Henri Bergson, 2006)

## RESUMO

O *cinema ao vivo* ou *live cinema* se delinea em meio a diversas manifestações do audiovisual contemporâneo. Ao criarem e recriarem sons e imagens em tempo real na presença do público, não só em salas de exibição, mas em museus e em superfícies espalhadas pela cidade, os performers dessa atividade constroem de forma híbrida camadas audiovisuais. Esse trabalho busca entender esse hibridismo que os artistas dessa prática – de experientes cineastas e *Disc jockeys* a experimentais artistas multimídia como Vj's (*Visual jockeys*) e performers audiovisuais – através de uma investigação em imagem e som que associa memória ao instantâneo de nossos tempos. Essa tese busca assim associar às manifestações em tempo real do cinema com a memória e a performance. Uma memória sempre em processo do cinema, arte coletiva por excelência, se estabelece em contato com um outro espectador mais ativo. O performer audiovisual em tempo real conecta através de sua obra, desdobrada de arquivos e memórias audiovisuais, linguagens e práticas do cinema e de outras artes. Entender essa conexão é compreender que o *cinema ao vivo* é um acontecimento plurisensorial, mnemônico e performático.

Palavras-chave: Memória Social. *Cinema ao vivo*. Coleção. Camadas. Performance.

## ABSTRACT

*Live cinema* outlines itself amid various manifestations of contemporary audiovisual. By creating and recreating sounds and images in real time in the presence of the public not only in theaters, but in museums and on surfaces throughout the city, the performers of this activity build hybrid form of audiovisual layers. This work seeks to understand this hybridity that artists of this practice – from experienced filmmakers and Disc jockeys to experimental multimedia artists like Vj's (Visual jockeys) and audiovisual performers – through an image and sound research that associates memory to the instantaneous of our times. This thesis thus seeks to associate the demonstrations in real time cinema with memory and performance. A memory of cinema always in process, collective art par excellence, establishes contact with another more active spectator. The audiovisual performer connects in real time through his work, unfolded from files and image and sound memories, language and practices of cinema and other arts. Understanding this connection is to understand that cinema is a live plurisensorial, mnemonic and performative events.

Keywords: Social Memory. *Live cinema*. Collection. Layers. Performance

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Ilustração</b>	<b>Página</b>
Figura 1 - Projeção sobre o Cristo Redentor (Fernando Salis, 2010)	16
Figuras 2 e 3 - Filme “O Mundo de Andy” (Milos Forman, 1999)	23
Figura 4 - Hopper, New York Movie, 1939	27
Figura 5 - Vj 1mpar em performance em Brasília 2009	28
Figura 6 - <i>Mapping</i> : Imagem projetada em fachada pelo Vj Spetto	32
Figuras 7, 8 e 9 - “Writing on water” (2005), “Tulse Luper Suitcases” (2003) e Peter Greenaway em sessão de cinema ao vivo	33
Figura 10 - Alberti, “De pictura” 1436	33
Figura 11 - <i>Still</i> de “A dança da borboleta” (Thomas Edison, 1895)	34
Figura 12 - “Berlin” (Julian Schnabel, 2008)	39
Figura 13 - “Wide awake” (Alan Berliner, 2006)	39
Figura 14 - O renascimento de uma nação (Dj Spooky montando o filme ao vivo)	41
Figura 15 - “Um homem com uma câmera” (Dziga Vertov, 1929)	42
Figura 16 - Jornal sensacionalista The Standard	47
Figura 17- “Esvaziamento do balde de água” (Muybridge)	48
Figura 18 - “Vôo dos pássaros” (Marey)	48
Figura 19 - “Circuladô” (André Parente)	48
Figura 20 - Imagem de Nietzsche	50
Figura 21 - “A chegada do trem a estação” (Lumière, 1896)	51
Figura 22 - “Viagem a lua” ( Méliès, 1902)	51
Figura 23 - Auguste e Louis Lumière	61
Figura 24 - Max e Emil Skladanowsky	61
Figura 25 - “The Passion Play of Oberammergau” em 2010	63
Figura 26 - “A rosa púrpura do Cairo” (Woody Allen, 1985)	68
Figura 27 - Cartela de abertura “O nascimento de uma nação”	71
Figura 28 - Escadaria de “O encouraçado Potemkin”	75
Figura 29 - Imagem da instalação “24hour Psycho” (Douglas Gordon, 1993)	81
Figura 30 - “Cine Macalé” (2009)	88
Figura 31- “Experiência do cinema” (Rosangela Rennó, 2004)	95

Figura 32 - “Fahrenheit 451”, (François Truffaut, 1966)	104
Figura 33 - Wenders em “De volta ao Quarto 666”	108
Figura 34 - “Marginália 2” (Coletivo Embolex)	110
Figura 35 - “Immemory” (Marker 2002)	116
Figura 36 - “Illuminated Average - Hitchcock’s Psycho” (Jim Campbell)	119
Figura 37- “Eletronic Superhighway” (Nan June Paik)	121
Figura 38 - “Videocriatura” de Donasci	133
Figura 39 - “The countryman and the cinematograph” (R.W. Paul, 1901)	136
Figura 40 - Performances em Chicago	140
Figura 41- “Cinema das atrações” (Raimo Benedetti, 2013)	143
Figura 42- Detalhe (Manivela)	143
Figura 43- “The Velvet underground”	148
Figura 44- A tela no desfile da Unidos da Tijuca	152
Figura 45- Holis Frampton	159
Figura 46- “Bastados Inglórios” (Quentin Tarantino, 2009)	168
Figura 47- “Gremlins” (Joe Dante, 1984)	169
Figura 48- Jukebox	172
Figura 49- Paul Klee, Anscient Sound	179
Figura 50- Projeção na manifestação.	182
Figura 51- Projeção “Que bom te ver viva”	182
Figura 52- “A última tempestade” (Peter Greenaway, 1991)	192
Figura 53- Detalhe da mão	193
Figura 54- “O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e a amante” (Peter Greenaway, 1999)	194
Figura 55- “The draughtman’s contract” (Peter Greenaway, 1982)	195
Figura 56- Projeto Future cinema “Ghostbusters”	198
Figura 57- Chaplin e o relógio	201
Figura 58- Raoul Haussman, Cabeça mecânica	202
Figura 59 - “Gêmeos – Mórbida semelhança” (David Cronenberg, 1988)	206
Figura 60- “La Rabbia” (Pier Paolo Pasolini e Giovannino Guareschi, 1963)	219
Figura 61- “Contrações do cinema” (Wilson Oliveira Filho e Vj Track, 2013)	222
Figura 62- “Entre-temps” (Boltanski, 2003)	225

Figura 63- “Anemic Cinema” (Duchamp, 1926)	234
Figura 64- <i>Videofeedback</i> (Exemplo)	234
Figura 65- Wilson Simonal - Projeção	236
Figura 66- Vj Club Debonair	236
Figura 67- “Motion Control Modell 5” (Duo Granular Synthesis)	240
Figura 68- “Tower of Wind” (Toyo Ito)	243
Figura 69- “Dogville” (Eder Santos)	243
Figura 70- “Suave Ciclo” (Vj Suave)	245
Figura 71- “Avatar” (James Cameron, 2010)	247
Figura 72- “All points between” (The Light Surgeons)	247
Figura 73- “100 objects to represent the world” (Peter Greenaway)	252
Figura 74- Abertura Projeto Fachada (United Vj’s)	260
Figura 75- Projeção da poesia	261
Figura 76- Poesia Augusto de Campos	261
Figura 77 e 78 - Projeto Fachada (Mensagens e encerramento)	261
Figura 79- “Contorno” (André Parente e Kátia Maciel)	263
Figura 80- “Rente” (Mirella Brandi e Muep Etmo)	264

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	15
<b>1. MEMÓRIA(S) DO CINEMA.....</b>	<b>44</b>
1.1. MEMÓRIA E IMAGINAÇÃO: A MEMÓRIA FICCIONALIZADA	
1.1.1. Memórias e imagens	
1.1.2. Primeiro (des)comentário a Bergson	
1.1.3. O cinema dos primórdios: inventando o ‘Mnemoscópio’	
1.2. CINEMA PARA ALÉM DA HISTÓRIA	
1.2.1. Do cinema não se lembra sozinho: memória histórica/memória coletiva	
1.2.2. O nascimento de uma <i>noção</i> (Cinema narrativo): memória de uma nação	
1.2.3. Eisenstein: memória da revolução cinematográfica	
1.2.4. A memória entre o narrativo e o experimental	
1.3. DO QUE LEMBRAMOS (E DO QUE ESQUECEMOS) DO CINEMA?	
1.3.1. O que é, quem é, e quando se é um espectador?	
1.3.2. Cinema e esquecimento: querelas sobre a morte do cinema	
<b>2. CINEMA DE MEMÓRIA(S).....</b>	<b>87</b>
2.1. CINEASTAS DOS ARQUIVOS/ CINEASTAS DO EQUILÍBRIO	
2.1.1. Segundo (des)comentário a Bergson	
2.1.2. Cinema e arquivo: primeira abordagem	
2.1.3. Filmes de filmes: nós que aqui <i>recordamos</i> por vós esperamos	
2.2. VERTOV: MEMÓRIA DA CÂMERA COM O HOMEM	
2.3. NOVAS ONDAS E CINEASTAS DA MEMÓRIA	
2.3.1. O moderno e memorialista cinema francês	
2.3.2. Wenders viajante do tempo: o novo cinema alemão	
2.3.3. O Brasil na lembrança dos novos e dos marginais	
2.3.4. Esculpindo memórias: Tarkovski	
2.3.5. Os catálogos de Greenaway: primeira abordagem	
2.3.6. Immemory: a ‘Imagem-Madeleine’ de Marker	
2.4. A MEMÓRIA NO CINEMA CONTEMPORÂNEO	
2.5. O VÍDEO COMO SUPORTE DE MEMÓRIA E COMO POTÊNCIA PARA NOVOS CINEMAS	
2.5.1. Ainda sobre as relações entre vídeo e cinema: de novo o arquivo	
2.5.2. Vídeo arte/Vídeoinstalação/videoclipe: a memória da videosfera	
2.5.3. O vídeo e a web: entre transmitir e registrar	

**3. ENTRE PERFORMANCE, IMAGEM E SOM ..... 132**

3.1. CINEMA E PERFORMANCE: CAMINHOS E MAPAS

**3.1.1. O cinema nunca foi mudo**

**3.1.2. Do cinema de atrações ao cinema expandido**

**3.1.3. A trilha de Warhol**

3.2. MEMÓRIA PERFORMÁTICA, PATRIMÔNIO PERFORMÁTICO?

3.3. ALGUNS ENCONTROS ENTRE MÚSICA E IMAGEM: “O CINEMA É A MÚSICA DA LUZ”

3.4. BREVE HISTÓRIA DA PROJEÇÃO ENQUANTO PERFORMANCE E CIÊNCIA

**3.4.1. O projetor performático**

**3.4.2. As projeções nos filmes: rumo ao *live cinema***

**3.4.3. Dj: projetor fonográfico**

**4. O LUGAR DOS OBJETOS, MEMÓRIA DAS COISAS: UMA TEORIA DO CINEMA A PARTIR DOS OBJETOS .....175**

4.1. “AGORA OS OBJETOS ME PERCEBEM” (KLEE)

**4.1.1. Geocinema: sobre objetos, espaços e locais no cinema**

**4.1.2. Campo e outros campos: cinema e *topos***

**4.1.3. Os cenários da memória de Greenaway: espaço e objeto no segundo Greenaway**

4.2. “OBJETOS INANIMADOS COMO FORMA DE EXPRESSAR EMOÇÕES HUMANAS: ESSA É A LINGUAGEM DO CINEMA” (AUSTER)

**4.2.1. Os objetos do cinema das origens ao moderno**

**4.2.2. Outros objetos na imagem contemporânea: Cronenberg, Berliner, Gondry**

4.3. A IMAGEM ENQUANTO OBJETO

**4.3.1. A montagem e a coleção: Eisenstein, Warburg e o *live cinema***

**4.3.2. Entre achados e achados: cinema que coleciona (*Found objects/ found footages/ found archives*) ou ainda e de novo sobre o arquivo**

**5. LIVE CINEMA E COLECIONISMO: CAMADAS VISUAIS, CAMADAS SONORAS... .....220**

5.1. A COLEÇÃO E O AUDIOVISUAL NO CONTEMPORÂNEO

5.2. LINGUAGEM, TÉCNICAS E PROPOSTAS

**5.2.1. As técnicas do cinema ao vivo**

**5.2.2. Algumas experimentações *live* em revista**

**5.2.3. O *mapping*: a imagem-mapa a partir das imagens-dados**

**5.3 PERFORMERS E PERFORMANCES**

**5.3.1. A luz operada: The light surgeons e a sutura da imagem em duVA**

**5.3.2. Terceira abordagem de Greenaway: dos filmes-catálogos ao banco de dados digital**

**5.3.3. Spooky, dj de imagens-objetos**

**5.4. CAMADAS DE SONS E CAMADAS DE IMAGEM: UMA ARTE DA MEMÓRIA**

**CONSIDERAÇÕES FINAIS .....266**

**REFERÊNCIAS .....273**

## INTRODUÇÃO

**A arte contemporânea será tanto mais eficaz  
quanto mais se orientar em função da reprodutibilidade e,  
portanto quanto menos colocar em seu centro a obra original**  
(Walter Benjamin, 1994)

**Terei passado a vida a interrogar-me sobre a função  
da recordação, que não é o contrário do esquecimento,  
mas o seu avesso. Nós não recordamos,  
reescrevemos a memória como reescrevemos a história**  
(Chris Marker, *Sans Soleil*, 1983)

A memória já virou há muito tempo tema nobre dos filmes. Dos irmãos Lumière a Chris Marker. De Dziga Vertov a Alain Resnais. De Woody Allen a Michel Gondry. Dos Segretto a Masagão. Godard, Glauber, Greenaway. O cinema como arte da memória ainda passeia pelas inquietações das perguntas, talvez delas nunca consiga sair. Memória de que, memória de quem? Memória que a todo tempo reescrevemos, como nos diz Marker, em seu filme “*Sans Soleil*” (1983)? As mesmas perguntas sobre a memória que cercam a relação desta com o cinema se colocam no caminho dessa pesquisa. De que memória estamos tentando dar conta. Que memória é esta que se associa a novos fazeres do audiovisual. Se ao mesmo tempo o *youtube*, o *vimeo* e outros depósitos de vídeos nos fazem pensar a memória das imagens e dos sons, se câmeras de celulares registram momentos do cotidiano e câmeras de vigilância atestam um panoptismo pós-moderno, artistas fazem do arquivo seu manancial. Uma memória dessa imagem-máquina que o final do século XIX nos trouxe num outro mundo a ser visto e que o início do XXI nos impele a pensar num mundo de memórias em forma de arquivos audiovisuais. Nossa hipótese ancora-se na ideia de que filmes manipulados e exibidos ao vivo, em tempo real, podem ser pensados como uma memória do cinema. Memória do futuro, memória-performance, das mnemotécnicas aos *mnemocines*. Essa tese pensa o cinema para além de um arquivo imóvel, para além do próprio filme, pois compreende a memória do cinema como estratégia de resistência; refletindo o cinema como patrimônio material e imaterial que, por intermédio de artistas experimentais, se transforma a todo tempo em novos possíveis. Compreendemos um movimento da memória também como performance, que acontece no *hic et nunc*, voltada para o futuro mesmo quando não registrada; ampliando os estudos em

memória social ao voltar nossa atenção para uma memória da arte que arquiva o mundo e que segundo Deleuze, mais do que uma filmagem do mundo, restitui-nos uma “crença no mundo” (DELEUZE, 2005a, p.207).

Se por um lado, uma memória do cinema é articulada num capítulo inicial levando em conta uma série de possibilidades para se entender a memória sob uma perspectiva coletiva, plural, mas ao tempo singular – pois cada experiência com o cinema é única –, por outro uma memória-cinema atravessa essa tese, pois fundamenta as performances de *live cinema*<sup>1</sup>. As memórias hoje, com algumas novas manifestações do audiovisual que se pautam pela construção ao vivo de imagens e sons – seja na materialidade das superfícies (recentemente até o Cristo Redentor virou espaço para performance visual do artista Fernando Salis, para ficarmos só com um breve exemplo a ser retomado mais a frente), seja na imaterialidade das redes de informação na *world wide web* – se direcionam a um novo e fecundo universo de possibilidades para a estética e para a ética contemporânea. As redes se relacionam com essa prática de forma muito próxima. Conectados os artistas transmitem sua obra, usam a própria web para se transportar via *streaming* como faz o grupo *Hyena Collective* – dos performers Leo Teixeira e Luciano Rocha

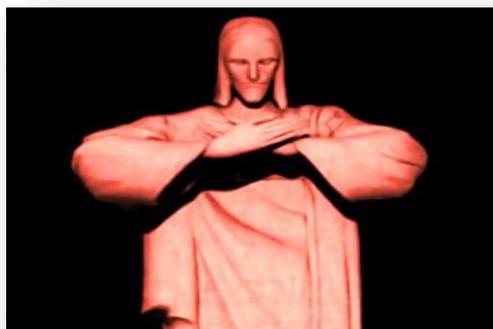


Figura 1- Projeção sobre o Cristo Redentor  
Fonte: Projeção..., 2010

– em seu projeto “Mercúrio”<sup>2</sup>. Miríade de possibilidades para o cinema ao ser executado como e através da memória como se delineia em sua prática ao vivo.

*Minha* primeira memória do cinema é especificamente a de um espaço. De uma sala de cinema. De uma sala de cinema no Centro do Rio de Janeiro, hoje fechada, como tantas outras. Um *cinema de rua* (SOUSA, 2013), uma sala de cinema com suas particularidades desenvolvidas ao longo dos primeiros anos do cinema clássico. Essa memória no cinema – enquanto criança e ao lado de meu pai – é a de um desenho animado como os que eu assistia na televisão. Não me lembro qual desenho, mas as cores, a trilha sonora, os rápidos movimentos ainda *ecoam* nas *retinas*. Como refletiu o artista – que já

<sup>1</sup> O termo traduzido como *cinema ao vivo* será detalhado ao longo dessa introdução e da tese.

<sup>2</sup> Uma pesquisa sensorial com música, projeções, trocas de figurino, *takes*, *webcams*, internet, *chat*, interatividade, *stream*, corte, foco, luz e sensualidade onde o grande destaque é a Go-go Lourdes Maria (LIVE CINEMA, 2012).

nos anos 20 do século passado renegava o rótulo de cineasta, preferindo se classificar como *Kinok*<sup>3</sup> – Dziga Vertov:

O cinema é também a arte de imaginar os movimentos dos objetos no espaço. [...] Desenhos em movimento. Esboços em movimento. Teoria da relatividade projetada na tela. NÓS saudamos a fantástica regularidade dos movimentos. Carregados nas asas das hipóteses, nosso olhar movido a hélice se perde no futuro... Viva a *geometria dinâmica*, as carreiras de pontos, de linhas, de superfícies, de volumes (VERTOV, 1983, p. 251).

Nossa memória não é de um drama, nem de comédia. Ao contrário da história que se repete como farsa, que ao se apresentar pela primeira vez é tragédia e logo depois se torna cômica, (MARX, 1986, p. 15) memória como imaginamos é uma dança de imagens e sons colada no presente. Nem farsa, nem chiste. Nem só ficção, nem também só documentário. É sim, memória como uma imagem desenhada, como uma superfície, um volume, um dinamismo espaço-temporal, uma série de pontos e linhas como hoje desenham com imagens os performers, os artistas multimídia – cujo olhar também se perde no futuro –, que também renegam por vezes o rótulo de cineastas, de um cinema que não tem nem horário definido, nem gênero; que não precisa obrigatoriamente de uma sala de cinema. Que precisa de diálogo com a tecnologia, mas não é por ela determinada.

Estamos as voltas com uma memória ficcionalizada, imaginada, criadora, que não pode esquecer a memória histórica, a construção memorialística. Há uma história do cinema, mas há uma memória-cinema desenhada em camadas e com uma geometria, uma arquitetura dinamizada, arquitetura como “música petrificada”, aproveitando a noção de Goethe (1839, p.282). Espaço agora povoado com imagens e sons em movimentos regulares e irregulares do que se convencionou chamar *live cinema*. Trata-se de uma prática audiovisual em que filmes são editados em tempo real numa performance. Um outro “caleidoscópio dotado de consciência” (*apud* CRARY, 2012, p. 114), como observou Baudelaire sobre a modernidade caleidoscópica, se faz presente no contemporâneo.

Tempos mais conectados à memória dos homens e das máquinas sem antigas antinomias que separavam homens e objetos. Como especifica Santo Agostinho no subtítulo de sua obra *Confissões* (2000, p. 277), “A lembrança do objeto perdido”, parece ser temática de um novo cinema que se desenvolve e se consolida em cena mais que

---

<sup>3</sup> Para diferenciar sua atividade da *dos cineastas*, Dziga Vertov cria o termo Kinok. Os cineastas estariam a serviço psicológico – cinema burguês pautado pela narrativa – os Kinoks a serviço do movimento.

subterrânea das potencialidades do audiovisual. Como no caso daquela sessão da infância, mencionada anteriormente, o encontro das variadas memórias individuais e coletivas não ocorreu num horário convencional de se ir ao cinema: era de manhã. Uma manhã que se revelou como memória clara em contraponto a sala escura. Mas mesmo assim, mesmo forçando essas memórias que compõem tantas lembranças como esquecimentos, o cinema como conhecemos estava ali. Uma arquitetura, uma narrativa. Uma sala, um filme. Um horário, uma aventura. Como a aventura pela própria memória e pelo próprio *eu* que Santo Agostinho, poética e enfaticamente, refletia na relação entre lembrança, esquecimento e alma...

Grande é a potência da memória, ó meu Deus! Tem não sei o quê de horrendo, uma multiplicidade profunda e infinita. Mas isto é o espírito, sou eu mesmo. E quem sou eu ó meu Deus? Qual é a minha natureza? Uma vida variada de inumeráveis formas com amplidão imensa. Eis-me nos campos da minha memória, nos seus antros e cavernas sem número, repletas, ao infinito, de toda a espécie de coisas que lá estão gravadas, ou por imagens como os corpos, ou por si mesmas, como as ciências e as artes, ou, então, por não sei que noções e sinais, como os movimentos da alma, os quais, ainda quando não a agitam, se enraízam na memória, posto que esteja na memória tudo o que está na alma [...]. Penetro por toda parte que posso, sem achar fim, tão grande é a potência da memória e tal o vigor da vida que reside no homem vivente e mortal (SANTO AGOSTINHO, 2000, p. 276-277)!

O cinema como não conhecemos, como um estranhamento (*unheimlich*, na tipologia freudiana, o familiar e desconhecido) se processa na cena ao vivo. O cinema passa mais uma vez por um tremor que se relaciona a uma grande “potência da memória” (2000, p. 276) para seguirmos o termo de Agostinho. Dessa memória que pode vir a ser, virtual como toda potência que o digital nos convida a assistir e criar. Pergunta-se por sua natureza no momento em que o analógico e o digital convivem. Pergunta-se pela sua forma e seus novos formatos. Pergunta-se pela sua função e pela sua pertinência atualmente. “Como o cinema ainda é nosso contemporâneo? Ele não foi destronado pela televisão, pela internet, pelo vídeo digital, inclusive amator, pela fotografia no telefone, pelo Playstation?” (AUMONT, 2008, p. 91). Não nos parece ter sido e possivelmente nunca será, pois tantas coisas são *gravadas* na tela, e enraizadas em nossa memória

cinematográfica. Percorremos as passagens do cinema, as passagens da memória no cinema contemporâneo. Do *cinema ao vivo* no contemporâneo<sup>4</sup> (re)emerge a memória.

A proposta para entender o contemporâneo de Agamben – a partir de duas perguntas iniciais (do que e de quem somos contemporâneos) – nos soa próxima a uma tentativa de descrever o cinema contemporâneo que abarca essa cena ao vivo.

Contemporâneo é aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro. Todos os tempos são para quem deles experimenta contemporaneidade, obscuros. Contemporâneo é justamente, aquele que sabe ver essa obscuridade, que é capaz de escrever mergulhando a pena nas trevas do presente [...]. Contemporâneo é aquele que recebe em pleno rosto o fecho de trevas que provém do seu tempo (AGAMBEN, 2009, p. 62-64).

Questão de coragem e de poesia trata-se o *live cinema* e todo cinema feito nesse olhar fixo de seu próprio tempo. Mergulhar a pena nas trevas do presente é como mergulhar a câmera e as ilhas de edição no próprio mundo que o cinema criou e outras vezes destruiu. Tantas mortes e vidas do cinema foram decretadas que teremos a necessidade de atravessá-las com essa tese, preferindo falar inicialmente em abalos. No entanto, atento a isso, refletimos que sempre a morte associa-se a vida<sup>5</sup>. Morte do cinema. Cinema (ao) vivo. Uma mistura nova, ao vivo, de um cinema que se anuncia para muitos (não para nós) como morto. Mas em processo, como a memória. Uma arte que finalmente entende a observação de Walter Benjamin (1994) de colocar não mais o original no centro da discussão, mas de colocar a reprodução e não só a representação. Mais que reproduzir, remixar. Malgrado, como observa Salis (2009), a discussão dos direitos autorais, evidentemente. Uma remixagem entre a vida e a morte. O cinema *sobrevive*.

Não estamos pensando a memória de um cinema, de uma cinematografia específica, daí apontarmos para um mapeamento que não precisa dar conta de toda uma história, nem estamos presos a uma memória somente coletiva ou somente individual, mas uma memória flexível que atravessa a nossa própria memória do cinema. De certa forma, a própria escrita desta tese é a de um artista experimental que em tempo real arquiva uma das

---

<sup>4</sup> Seguimos a máxima iniciada por Croce e seguida por Le Goff de que “toda a história é bem contemporânea” (LE GOFF, 1996, p. 51), tentando compreender o eterno lema de Kurosawa de que um filme contemporâneo ou histórico deve provocar conflito (FONSECA, 2010, p. 1).

<sup>5</sup> É oportuno aqui lembrar uma das últimas entrevistas do filósofo Jacques Derrida sobre a morte como sobrevivida. “Sempre me interessei por essa temática da sobrevivência, cujo sentido não se acrescenta ao viver e ao morrer. Ela é original: a vida é sobrevivida. Sobreviver no sentido corrente quer dizer continuar vivendo, mas também viver após a morte. A propósito da tradução, Walter Benjamin salienta a distinção entre ‘überleben’, de um lado, sobreviver à morte, como um livro pode sobreviver à morte do autor ou uma criança à morte de seus pais, e, de outro lado, ‘fortleben’, continuar vivendo” (JORNAL DA CIÊNCIA, 2004).

muitas memórias do cinema. Aliás, o texto é atravessado por momentos de uma escrita que responde ao vivo, a um acontecimento de *live cinema*, a uma notícia, a um novo cineasta que se rendeu a edição em tempo real de imagens e sons... Assim a memória do cinema vai sendo contada, vai sendo remexida como fazem os artistas contemporâneos do audiovisual com seus materiais.

Explorado recentemente por Lawrence Lessig (2008), o *remix* é fundamental para entendemos o trabalho dessa nova prática binária das imagens e dos sons em tempo real. O *remix* é uma forma de fazer sobre-viver a arte. Lessig aponta que a cultura *remix* nos traz de volta a um ambiente de *read and write* (RW) – leitura e escrita – no lugar do RO (*read only*) – somente leitura. “Remix é um ato essencial de criatividade RW” (LESSIG, 2008, p. 56). A criação de novos produtos audiovisuais com base em arquivos, na maior parte das vezes digitais, ao lado da performance ao vivo são tônica dominante no trabalho de *live cinema*. O cinema de certa forma sempre foi um *remix* – um processo que começa na câmera e que na montagem se transforma –, o *live cinema*, no entanto, se faz a partir disso, se “re-remixa” e por isso arquiva, memoriza o próprio cinema e o audiovisual. Nossa tese afirma esse *cinema ao vivo* em sua articulação com a memória, com a performance em conjunto dos arquivos que circulam pelas máquinas binárias. Uma memória de uma prática que se pauta pelo efêmero, que se faz a partir de recortes, de camadas e de redes. Que se faz pela invenção. Jairo Ferreira parece ter imaginado esse cinema:

De uma forma ou de outra, a invenção do cinema, arte adolescente [...] contra milênios de artes tradicionais, teria que ser moldada pela poesia para ser o que é hoje o cinema de invenção, de narrativas sintético-ideográficas e de novas percepções. Anficinema. Nova Grécia Antiga, tecnopop, eletrônica. Substituição gradativa da película perfurada pelo teipe tridimensional de alta definição. Cinema sem tela. Cinema sinal, cinema satélite (FERREIRA, 2006, p. 21-22).

A tentativa de sempre experimentar o cinema enquanto uma arte da simultaneidade, como arte do satélite ou eletrônica tecnopop tem no *cinema ao vivo* uma outra possibilidade, talvez diferente da “representação integral da realidade”, como sintetizou Andre Bazin (1991, p. 87). Não mais o corte, a interrupção para que o espectador não perceba a transição e para que o filme flua, mas um filme que flui de fato devido à performance e do entendimento da memória como ferramenta ativa no processo cinematográfico. Uma nova noção de montagem se estabelece, uma montagem fluida como nos primórdios do cinema, mas ao mesmo tempo, devido às potências do digital,

cheia de outras interrupções, paragens, *loops*, repetições *vis a vis*; uma memória fragmentária, constituída pelos cortes, pausas, brancos, esquecimentos. O simultaneísmo das imagens do *live cinema* e a experiência dessa memória celebram a chance de viver de um cinema mais associado a outras artes<sup>6</sup>, como parecia ser a vocação da técnica embrionária que nascia no final do século XIX, com olhos atentos na re-criação de artes já existentes – o cinema remixa desde os primórdios outras artes –, claramente voltada para as tecnologias, para as mídias e especialmente voltada para a memória. Tentativa e chance – que hoje se afirmam com o *cinema ao vivo* –, fazendo-se de memórias individuais e coletivas, de experiências e criações numa era, que para o cinema e os meios digitais, se pauta mais e mais pelo arquivo.

A relação entre cinema e memória é uma relação não só de tangenciamento, mas também de hibridismo que a conserva e, ao mesmo tempo, coloca em xeque as fronteiras entre uma arte, lembrança e esquecimento. O *cinema ao vivo* de certa forma se instaura nesse híbrido ou “encontro de dois meios [...] do qual nasce a forma nova”. Um momento de liberdade, de ultrapassagem das fronteiras é esse encontro entre cinema e vídeo, entre cinema e performance, entre cinema e outro meio – “libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos (MCLUHAN, 1964, p. 75).

Não é a toa que um dos arautos da memória social, o filósofo francês Henri Bergson, versava sobre uma consciência cinematográfica do mundo. Pois se “o caráter cinematográfico do nosso conhecimento das coisas deriva do caráter caleidoscópico de nossa adaptação a elas” (BERGSON, 2005, p. 331), parece-nos que o *cinema ao vivo* cada vez mais consegue captá-lo e se faz a partir desse caráter. Essa consciência para Bergson ao mesmo tempo estaria engessada no cinema convencional. Pois o tempo do cinema é o de um escoar e de uma passagem suficientes em si como a noção de tempo contínuo (mesmo que a montagem permita saltos no tempo, mesmo que técnicas de montagem permitam elipses, retornos, o filme se passa em 10 minutos de um curta ou em hora e meia de um longa-metragem), enquanto no *cinema ao vivo* uma ou mais simultaneidades de instante se imprimem. Ao teorizar sobre a natureza do tempo não pensando-a kantianamente como um *a priori* do conhecimento, mas como continuidade e memória – mas não “memória pessoal exterior àquilo que ela retém”, mas “interior à própria mudança, memória que prolonga o antes no depois e os impede de serem puros

---

<sup>6</sup> Práticas equivalentes ao que nos anos 60 fica conhecido como “cinema expandido”, que designa formas de espetáculo cinematográfico nas quais acontece algo a mais do que somente a projeção de um filme: dança, ações diversas, “*happenings*” etc. (AUMONT; MARIE, 2003, p.111).

instantâneos que aparecem e desaparecem num presente que renasceria incessantemente” (BERGSON, 2006b, p. 51) –, Bergson nos insere em uma profunda discussão sobre o virtual. Tentamos crer que no simultaneísmo, próprio das performances com audiovisual, nossa adaptação ao virtual acontece com mais naturalidade. A memória é como uma coexistência virtual ou de virtuais acessados pelos performers de *live cinema* quando olham para um cinema para entender sua duração e transformação das imagens como objetos.

Uma mesma duração vai recolher ao longo de sua rota os acontecimentos da totalidade do mundo material; e nós poderemos então eliminar as consciências humanas que havíamos inicialmente disposto de quando em quando como outras tantas alternâncias para o movimento do nosso pensamento; haverá tão-somente o tempo impessoal, em que se escoarão todas as coisas (BERGSON *apud* DELEUZE, 1999, p. 65).

A leitura de Deleuze<sup>7</sup> (1999; 2005a) sobre Bergson nos soa ainda instigante para pensarmos o atual cenário das imagens e sons em movimento dessa nova prática que abordamos. Talvez Bergson pudesse reconhecer no *live cinema* um exemplo mais fidedigno às suas preocupações em “Matéria e memória” e “A evolução criadora”. A atenção à vida, “a realidade do espírito, a realidade da matéria” (BERGSON, 1999, p. 1) e seu exemplo perfeito: a memória. Daí, ao longo de nosso trabalho tecermos *descomentários* a Bergson em duas frentes através dos conceitos de duração e de virtual.

De Deleuze, não só a referência a Bergson, mas sua própria contribuição sobre a memória em algumas páginas de “A imagem-tempo” (2005a) é necessária para essa introdução. Analisando alguns filmes sobre a memória – e sobre temas caros de sua filosofia, a geofilosofia, o devir e o povo – de Godard a Carmelo Bene, passando por Resnais e até Glauber, Deleuze observa que “não é a memória psicológica como faculdade de evocar lembranças, nem mesmo uma memória coletiva como a de um povo existente. É, vimos, a estranha faculdade que põe em contato imediato o fora e o dentro, o assunto do povo e o assunto do privado” (DELEUZE, 2005a, p. 263). Essa estranha faculdade que Deleuze lê em alguns filmes sobre a memória é também trabalho, trabalho de memória do *live cinema*. “Dir-se-ia que toda a memória do mundo se deposita em cada povo oprimido, e toda a memória do eu se joga numa crise orgânica” (DELEUZE, 2005a, p. 263). Da

---

<sup>7</sup> Deleuze faz comentários a Bergson em suas obras “A imagem-movimento” (1985) e a “A Imagem-tempo” (2005a)... Vem daí nossa inspiração.

primeira parte dessa sentença, lembramos “Elogio do amor” (2001), de Godard, pois “sem memória não há resistência”. Já para a segunda declaração deleuziana, recordamos uma fala do artista de *live cinema*, Spetto, na *III Mostra de Live Cinema* (2010): “Daqui uns anos todo funeral terá projeções”<sup>8</sup>, toda celebração da morte, da quintessência da crise orgânica, terá um filme feito ao vivo.

Lembramos aqui, para explicitar essa referência deleuziana, da belíssima cena em que uma projeção ganha destaque no interior de um filme que Deleuze não assistiu. Logo na primeira sequência de “O mundo de Andy” (*Man on the moon*, Milos Forman, 1999), o personagem principal controla os créditos do filme no ritmo de uma antiga vitrola. Andy remixa o filme que iremos assistir, diz que se trata de um filme muito chato e que aquele momento inicial por si só bastava... *Mata-se* o filme logo na sua primeira cena. Em outro momento do filme, o velório é comandado pelo próprio morto: o comediante Andy Kaufman morto (interpretado por Jim Carey), antecipando a frase de Spetto. A memória



Figuras 2 e 3- Filme “O Mundo de Andy” (Milos Forman, 1999)  
Fonte: O mundo..., 1999.

jogada na crise orgânica, para retornarmos a Deleuze (2005a). Através de uma projeção bem próxima de um *cinema ao vivo*, lembra-se da vida e de sua beleza. Uma canção acompanha e é embalada por uma bolinha que marca o tempo da cantoria. Num misto de projetor e editor de sua própria imagem

esse é um exemplo de que o cinema já estava no final dos anos 1990, literalmente, “antenado” com o *live cinema*.

Esses contatos – ainda nos termos de Deleuze – entre o fora e o dentro, entre o eu e o outro, também “entre-imagens” (BELLOUR, 1997), aparece nas linhas do título da tese que aqui começamos a propor. A ideia é de se colocar para além das fronteiras (entre o cinema e sua forma ao vivo, daí não esquecermos os filmes que trabalham com a questão da projeção em seu interior, “‘entre’ a montagem”, no sentido proposto por Godard (COUTINHO, 2010, p. 175), mas também entre fotografia, cinema e vídeo), de pensar o

<sup>8</sup> Essa colocação foi feita pelo artista Spetto na ocasião do debate sobre *cinema ao vivo* realizado no Oi Futuro – Ipanema, em 01/12/2010, na III Mostra de Live Cinema.

híbrido que as camadas criadas e recriadas pelos responsáveis do *live cinema* circunscrevem. O *live cinema* hibridizado de técnica, política e estética, da performance com a coleção de imagens e sons, do autor com o espectador. Nesse sentido, a memória é pensada como imersão dos sujeitos, como algo que sempre inclui o espectador. Memória da multidão.

Um cinema que extrapola sua fronteira com a memória. Com uma memória performática, processual. Nosso conceito de memória acaba por se delimitar aí. Em um paradoxo, memória e performance, e como todo paradoxo a fuga do senso comum da memória como lembrança para a memória como tensão e fronteira entre passado e futuro. Um trabalho de genealogia, mas também contra-memória, como em Foucault (GONDAR, 2003, p. 34). E para sermos mais fiéis a noção de paradoxo, nos apropriamos de Deleuze com a ideia de que esses não dão uma falsa imagem do pensamento: “[...] Os paradoxos são só recriações quando os consideramos como iniciativas do pensamento; não quando os consideramos como “a Paixão do pensamento” (DELEUZE, 2003, p. 67).

Assim partilhamos do conceito de performance que aponta para um espírito das artes orientado para um direcionamento artístico no sentido das coisas do mundo, da natureza e da cidade. Essas novas orientações da performance com imagem e som, matriz de todas as artes, que é reinventada por esses artistas do *cinema ao vivo*, são direcionadas por uma característica anárquica (fugindo do disciplinar, mas sem aceitar que qualquer experiência é performance) e procuram fugir a rótulos e definições como demonstra Renato Cohen. A performance é paradoxal por excelência, rejeita os conjuntos normais e agora incorporada a exibição cinematográfica nos coloca diante de um terreno que o cinema em seus primórdios explorou e hoje pode dar largos passos. Tentemos defini-la, como nos apresenta o próprio autor, “[...] A performance é antes de tudo uma *expressão cênica*: um quadro sendo exibido para uma platéia não caracteriza uma *performance*; alguém pintando esse quadro, ao vivo, já poderia caracterizá-la” (COHEN, 2004, p. 28). Essa memória performática pode ser síntese dos trabalhos dos artistas de *live cinema* com suas coleções de imagens e sons em seus bancos de dados digitais?

Os artistas responsáveis pelo *cinema ao vivo* – projetado em tempo real, que afirma o simultaneísmo, a instantaneidade própria do contemporâneo, por esse abalo nas estruturas da estética contemporânea (que no século XX se configurou como uma civilização da imagem, graças ao poder da fotografia e da cinematografia) – são performers que têm como objetos imagem e som em tempo real, sendo peças chaves para darmos ou

indicarmos resposta a essa memória-performance. São Vj's<sup>9</sup>, videoartistas e cineastas que remixam, reeditam, re-significam filmes, imagens, texturas, músicas, ruídos. Homens e mulheres – sozinhos ou em coletivos –, que executam o filme em frente à plateia; remontando, recontando, fundindo e confundindo grandes ou pequenas narrativas, visualidades, sonoridades com as potências da arte cinematográfica e criando camadas de sons e imagens que parecem patrimonializar o cinema. Fazem da “sétima arte” – aproveitando este termo do início do século XX, de Ricciotto Canudo (JOURNOT, 2005, p. 137) – agora a enésima arte. O cinema se eleva a uma potência *n* ao ser trabalhado para além da tela, da narrativa, da sala exclusiva, da indústria. Não através de experiências iguais e homogêneas, mas sempre articulando o cinema a algo mais, as experiências em tempo real da imagem são próximas dos primórdios do cinema, mas também antecipam importantes questões tecnológicas, espaciais e teóricas para o cinema que se aproxima. De fato, é preciso delimitar nessa introdução que novas práticas relacionadas ao cinema – problematizadas em sua relação com a memória – nos fazem repensar elementos tecnológicos, arquitetônicos e enunciativos. Como nos panoramas, nas primeiras máquinas de visão, nas fantasmagorias, nas experiências do cinema primevo, o *cinema ao vivo* – que acreditamos se pautar por uma memória da arte cinematográfica (e de todas essas instâncias que começamos a detalhar por aqui), por uma memória coletiva e performática, ciente das dimensões de poder que cercam o cinema (as micro-relações entre mercado produtor, exibidor e os produtos que nascem do cinema comercial) – é acima de tudo de uma memória de uma arte secular que carrega outras artes em seus ombros e só assim se consolidou como “a mais singular das artes” (AUMONT, 2008). O *ao vivo* como lugar de experiências variadas, de acontecimentos diversos e de uma abertura e trânsito com outras

---

<sup>9</sup> O termo deriva da expressão *disc jockeys*, Dj's. *Video jockeys* – ou preferencialmente, *Visual jockeys* (SPINRAD, 2008, p. 13) ou *visual jammers* para diferenciar dos apresentadores de videoclipes, vídeo jockeys. Os Vj's são os Dj's da imagem. A expressão *Vjing*, também grafada *veejing*, se refere ao acontecimento, levando em conta o material visual produzido para acompanhar o Dj, a imaterialidade das imagens, as *performances*, a audiência, a remixagem e é um modelo de *live cinema*. A expressão Av é a abreviação de audio-visual ou “*audiovisualizer*”. *Avjing* é também uma modalidade de *live cinema*. A característica diferencial em relação ao trabalho dos Vj's é a produção ao vivo do áudio utilizado na performance. Esta modalidade, altamente complexa, une na mesma performance de um artista ou coletivo, a atividade do VJ e do DJ ou do músico.

A estudiosa e também *performer* de *live cinema*, Mia Makela, diferencia o *Vjing* do *live cinema*, mostrando que a experiência do *cinema ao vivo* vai além da arte de escolher e remontar e apresentar para um público em festas ou eventos. Para ela, o *cinema ao vivo* articula “o espaço da apresentação, a projeção, o som, a improvisação, o real-player e o contato entre o público e a obra” (LIVE cinema, 2011). De certa forma, o *live cinema* é realizado, elaborado por um Vj ou grupo, por um performer audiovisual (Av) ou por um realizador de cinema a frente do público.

artes. *Cinema ao vivo* que expande a denominação de Youngblood para *cinema expandido*. Os artistas dessa prática são “artistas como cientistas do design”<sup>10</sup>, sinestésicos, maquímicos e tecnoanárquicos (YOUNGBLOOD, 1970, p. 70, tradução nossa).

O cinema – arte dos fragmentos, dos pedaços, dos cortes – é também, ao mesmo tempo, o da reunião, do conjunto de pedaços, do mosaico. Tecnologia já articulada em meados do século XIX, herdeiro das fantasmagorias e dos panoramas, do teatro, da escrita e da oralidade... Da orquestra sinfônica. Tecnologia da imagem, mas também do espaço, da arquitetura própria – pois logo se reconhece que salas preparadas para o cinema precisavam existir. Tecnologia do som, mas também articulado como o discurso – pois logo se compreende que o cinema é também aquilo que se diz sobre o próprio cinema. Como nos lembrava Marshall McLuhan, o conteúdo de um meio, “aquilo que na verdade é outro meio” (MCLUHAN, 1964, p. 23), é fator emblemático ao pensarmos o cinema que se patrimonializa mais e mais nos museus. Como aponta Aumont, essa presença do cinema cada vez mais nos museus fez com que fosse apreendido o seguinte: o cinema é, primordialmente, uma projeção. Cinema que “se projeta e se expõe também” (AUMONT, 2008, p. 84). Projeção de imagens e sons, projeções que ganham a terceira dimensão. Fator decisivo ao refletirmos a arte contemporânea que se funda cada vez mais na fusão entre linguagens, na remixagem de outras manifestações artísticas. Os performers de *live cinema* são multiartistas, pensam temporalidades e espacialidades novas para as imagens e sons em eterno movimento. A arte cinematográfica passeia hoje por uma nova modalidade que se mistura, hibridiza, coaduna com todas as artes. O *live cinema* reúne as camadas audiovisuais projetadas para e com o público a uma “nova” experiência em rede da cultura no contemporâneo. O cinema se rende à memória de quem faz e de quem consome... Frui, interage e por intermédio da tecnologia esse cinema, praticado em tempo real, nos leva de volta as suas origens. Se o cinema sempre foi ao vivo – por conta de um projetorista, de uma orquestra ou de um só músico que acompanhava o filme –, esse mesmo cinema sempre tentou articular som e imagem. Edison é uma referência obrigatória para a compreensão da tecnologia chamada cinema. O quinetoscópio e o fonógrafo caminham, a nosso entender, lado a lado.

Precisamos aqui, nesta introdução, compreender que essa observação sobre um cinema feito ao vivo, mostrado para o espectador por um performer, passou a ser mascarado com a dominância do cinema clássico-narrativo. Tornar cada vez mais ilusória

---

<sup>10</sup> “The artist as Design Scientist” (YOUNGBLOOD, 1970, p. 70, tradução nossa).

a sessão, para fazer o espectador embarcar nessa ilusão, era apagar os traços dessa apresentação do cinema. Se hoje as performances que usam o audiovisual como premissa fazem questão de se pautar por uma relação entre espectador e artista, por vezes abolindo essa nomenclatura, mostrando que por trás do filme há alguém manipulando em tempo real o que se vê, a questão da memória reemerge como tema importante. Para isso, atravessamos a relação entre cinema e memória do ponto de vista do próprio cinema. E, ao longo dessa tese, frisamos que parte da nossa metodologia exploratória, participante e analítica compreende o cinema como uma prática sempre executada ao vivo. E que a memória para nós não fica no passado. A memória próxima do presente, e voltada para o que está para chegar como a ficção científica, nos faz pensar nas imagens que seus gênios nos trazem do imaginário e porque não, do porvir, do futuro.

Para o entendimento dessa nova prática outro arauto da memória social torna-se interlocutor importante em nossa introdução. Maurice Halbwachs, nos chama a atenção para a ideia de que “[...] Um homem que se lembra sozinho do que os outros não se lembram é como alguém que enxerga o que os outros não vêem” (2004, p. 23). Essa relação entre lembrar e ver é um dos caminhos para entendermos um pouco mais essa nova manifestação artística que ganha força a partir dos anos 2000. Trata-se de “ligar a imagem (vista ou evocada) de um objeto a outras imagens que formam com ela um conjunto, uma espécie de quadro, é reencontrar as ligações desse objeto com outros que podem ser também pensamentos ou sentimentos” (HALBWACHS, 2004, p. 55).

Por não lembrarmos sozinhos, o espectador – não mais passivo e solitário, como ilustrado na pintura de Hopper, “New York Movie” (1939) – talvez seja também um Vj e *remixador*, ou na expressão de Oiticica resgatada por Maciel (2009), um “participador”, entre todos os artistas numa sessão ao vivo. Uma arte do colecionismo de um eterno montador de imagens, que hoje requer do público um retorno imediato. Um novo público nasce ou renasce desde as experiências com a vídeoarte e as videoinstalações rumo às experiências com o *cinema ao vivo*.

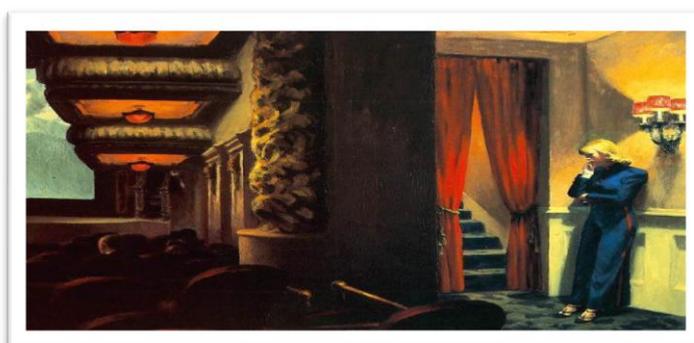


Figura 4 - Hopper, New York Movie, 1939  
Fonte: New York..., 2010.

Nesse sentido, vale lembrar um aforismo de Baudrillard sobre a arte e tentar enxergá-lo na cena contemporânea de imagens e sons em tempo real.

Em matéria de arte, o mais interessante seria se infiltrar no encéfalo esponjoso do espectador moderno. Pois o mistério hoje está nisso: no cérebro do receptor, no centro nevrálgico da servilidade diante das “obras de arte” atuais. Onde está o segredo? As mortificações que os “criadores” infligem aos objetos e a seu corpo, os espectadores se infligem a eles próprios e às suas faculdades mentais, segundo uma cumplicidade espelhada (BAUDRILLARD, 2002, p. 54, grifos do autor).

Baudrillard sintetiza isso como “complô da arte” (2002, p. 54). Vale sinalizar que a expressão *live cinema* – que aqui traduzimos literalmente por *cinema ao vivo* – indica como vêm sendo chamadas as exibições onde *imagens em movimento* são projetadas por



Figura 5- Vj Impar em performance em Brasília 2009  
Fonte: Vj Impar, 2011.

artistas – performers que manipulam o filme em tempo real – em uma espécie de complô com o espectador que (não mais inerte) dança, absorve, interage. Devemos destacar também o trabalho de edição nos mais variados sentidos, ou seja, da escolha dos planos, sequências e cenas a diversos tipos de anamorfoses

(deformações na imagem com filtros ou outros recursos ópticos), da escolha dos sons – algumas apresentações são feitas com músicos ao vivo – à criação de equipamentos e algoritmos geradores de imagens (o Vj brasileiro Henrique Roscoe, mais conhecido como *Impar*, é curioso exemplo dessa fabricação de equipamentos para as performances) como faces que marcam esse novo quadro para o cinema.

Uma novo cinema se faz agora por intermédio de uma nova vivência e técnicas das imagens. Do *zapping* ao *youtube*, o vídeo doméstico mudou nossa relação com o cinema. Como nos mostra Bourriaud, a obra de arte “não se apresenta mais como traço de uma ação passada, sim como anúncio de um acontecimento futuro” (BOURRIAUD, 2009, p. 105).

Nosso trabalho ao associar essa nova experiência do cinema, o *cinema ao vivo*, como uma questão da memória – com grande importância dentro do cenário do patrimônio imaterial e do colecionismo –, justifica-se pela necessidade de se pensar um cinema mais próximo do arquivo e da performance do que de práticas que marcam o chamado *hábito cinema*<sup>11</sup> – que cristalizou-se como uma afirmação de uma cultura dominante, disseminando pelo mundo inteiro um modelo clássico-narrativo. Parece-nos existir um projeto no objeto do *live cinema*, que de forma assintótica<sup>12</sup>, faz mesclar performance, memória, patrimônio e coleção. Nesse sentido aproximamo-nos da noção de completude de “O Colecionador”, em Benjamin.

É decisivo na arte de colecionar que o objeto seja desligado de todas as suas funções primitivas, a fim de travar a relação mais íntima que se pode imaginar com aquilo que lhe é semelhante. Esta relação é diametralmente oposta à utilidade e situa-se sob a categoria singular da completude. O que é essa “completude”? É uma grandiosa tentativa de superar o caráter totalmente irracional de sua mera existência através da integração em um sistema histórico novo, criado especialmente para este fim: a coleção. E para o verdadeiro colecionador, cada uma das coisas torna-se neste sistema uma enciclopédia de toda a ciência da época, da paisagem, da indústria, do proprietário do qual provém (BENJAMIN, 2006, p. 239).

Perguntamo-nos se no *live cinema* uma vocação colecionadora, uma completude não se delinea... Completude, que na tipologia benjaminiana, se observa pelo menos em dois níveis. O primeiro, em sua relação com a “ideia” na leitura que segue a análise de “O Banquete de Platão”. No fundo, é a análise que Benjamin propõe da teoria das ideias de Platão em seu primeiro texto – sua tese de doutorado – “Origem do drama barroco alemão”: “[...] O conjunto dos conceitos que servem à representação de uma ideia presentifica-a como configuração daqueles. De fato, os fenômenos estão incorporados nas ideias, não estão contidos nelas. As ideias são antes a sua disposição virtual objetiva” (BENJAMIN, 2011, p. 22). A completude das produções de *cinema ao vivo* nos fornece uma nova ideia do cinema nesse sentido proposto pelo autor alemão. “As ideias relacionam-se com as coisas como as constelações com as estrelas” (BENJAMIN, 2011, p. 22), segue a leitura da introdução do barroco de Benjamin. Associada a intuição, a ideia não esquece os objetos como os Vj’s compreendem o próprio cinema como objeto.

---

<sup>11</sup> “A permanência de espectadores reunidos em uma sala, dispostos entre o projetor e a tela” (MACIEL, 2009b, p. 181).

<sup>12</sup> Em geometria, “é uma reta que é tangente, no infinito a uma curva plana” (BUENO, 1986, p. 140).

Uma constelação composta por um caleidoscópio de imagens e sons. Artistas que com suas obras parecem ter “a consciência de fazer explodir o *continuum* da história [...] própria às classes revolucionárias no momento da ação” (BENJAMIN, 1994, p. 230). Eis aqui o segundo nível, cujo conceito de completude se aproxima: sua relação com a história. A tese 15 do último texto de Benjamin, “Sobre o conceito de História”, fundamenta o que parece ser a imagem de completude para Benjamin. Pensar não é só pensar o movimento das ideias. Pensar é dar valor a imobilização. “Quando o pensamento pára, bruscamente, numa configuração saturada de tensões, ele lhes comunica um choque, através do qual essa configuração se cristaliza enquanto mônoda” (BENJAMIN, 1994, p. 231). A palavra configuração aparece no lugar de constelação. Os performers de *live cinema* trazem novos problemas para o cinema e executam um outro cinema através de suas projeções em tempo real, um cinema dessa completude constelar que vê o próprio cinema (seja o filme, a instituição, o lugar de exibição) como um dos planetas diante de muitas galáxias. Essa completude não se destina a olhar para a história do cinema como um todo, mas compreender que a reprodução separa da tradição o objeto reproduzido. Uma existência serial, como observa Benjamin, que vem de encontro ao espectador e marca a era da reprodutibilidade técnica que hoje os performers de *cinema ao vivo* tem de forma clara. A completude mais associada a um *continuum* da história e a uma ideia de série (tão própria da TV contemporânea), nos dias de hoje tem nos trabalhos dos Vj’s e demais performers de *live cinema* o entendimento de que a técnica em todas as situações “atualiza o objeto reproduzido” (BENJAMIN, 1994, p. 168-169). Dessa forma procuramos mostrar que não estamos tentando fazer a história do cinema caber na história que foi (e é) brilhantemente contada em livros de há muito; mas sim entender que uma ideia do *live cinema* em um momento da história contemporânea prefigura uma prática que precisa dialogar com a memória dos arquivos fílmicos, do espectador, da própria instituição cinema. E que nesse processo, uma linguagem, uma textura, uma outra noção de memória se faz presente e necessita ser articulada, uma memória que une eterno e efêmero. Cinema vivo, *cinema ao vivo*.

A montagem cinematográfica, por exemplo, já parecia alinhavar uma série de imagens colecionáveis entendidas através dessa completude benjaminiana. Na verdade, a própria edição aproxima-se de uma operação de colecionamento quando ela escolhe, reorganiza e perpetua as imagens e sons; transformando-as em dados, em coisas. O acervo dos Vj’s confunde-se com as *camadas* de audiovisual que são exibidas. Esse acervo é um

arquivo audiovisual – ainda são poucas imagens captadas na hora da apresentação por *webcams* ou outras câmeras – que nos soa como uma coleção de imagens procuradas, ordenadas e agrupadas em um jogo cinematográfico. Uma coleção de sons e imagens, uma coleção de filmes que funde materialidade e imaterialidade parecendo confirmar “que enquanto o intangível confere sentido ao tangível, o tangível confere corporeidade ao intangível; um não sobrevive sem o outro” (CHAGAS, 2009, p. 21). O objeto do *live cinema* é uma somatória de *imagens e sons em movimento* numa edição ativa com a performance de um artista ao vivo, no momento da exibição. Essa soma é de uma complexa completude. Os filmes são projetados em várias superfícies ou em uma mesma superfície variadas imagens são combinadas. Essa complexidade é também marcada pelo acúmulo de experiências e culturas (visual, sonora, artística, *a fortiori* estética). Essa coleção que emerge para a cultura é acompanhada a nosso ver de um projeto que redimensiona as mais variadas relações entre cinema e memória. Nossa ideia é vasculhar e compor uma trajetória das relações entre a arte cinematográfica e seus aspectos mnemônicos que deságuam no *live cinema*, para em seguida mapear um pouco dessa cena em transformação em escala mundial; destacando uma nova forma de se colecionar o cinema. Uma coleção ativa de séries, de camadas e por redes de criação *performadas em real time*.

A (re)criação dos performers articula-se com a reconstrução produzida pela memória. Nesse sentido, o patrimônio imaterial, essa categoria que se opõe, na visão de Gonçalves, ao patrimônio *de pedra e cal*, cuja “ênfase recai menos nos aspectos materiais e mais nos aspectos ideais e valorativos dessas formas de vida” (GONÇALVES, 2003, p. 28) é indicativo de uma proposta de patrimonialização que não pretende engessar o fenômeno e sim registrar a sua prática em sua diversidade e metamorfoses. Pensamos em termos de uma atitude patrimonial que, como nos mostra Dominique Poulot, possui dois aspectos fundamentais. Nos valemos de um deles: “a assimilação do passado que é sempre transformação, metamorfose dos vestígios e dos restos, recreação anacrônica” (POULOT, 2009, p. 14). No caso do *cinema ao vivo* e da performance a ele associada, que visitamos com frequência em mostras e exposições itinerantes, tais práticas talvez mereçam uma incursão mais profunda ou detalhada para registrar todas as suas características, no sentido de acompanhar seu desenvolvimento seja ele qual for (muitas das exposições não são sequer registradas). Como nos mostra Gonçalves “a categoria ‘colecionamento’ traduz, de certo modo, o processo de formação de patrimônios” (GONÇALVES, 2003, p. 26). Essas



Figura 6 - *Mapping*: imagem projetada em fachada pelo Vj Spetto

Fonte: Vj Spetto, 2011.

imagens colecionadas pelos Vj's são constitutivas do patrimônio cinema. Procurar os roteiros dessas performances, as referências que os autores usam é parte de nosso caminho para entender o *live cinema* como patrimônio. Em todos os seus aspectos, tal manifestação

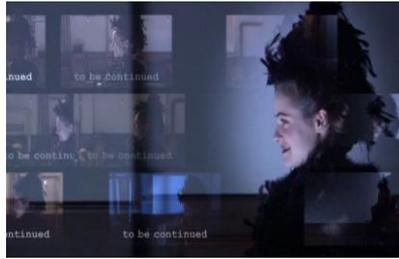
parece encaixar-se nos pressupostos da face imaterial de uma patrimonialização. Uma imagem projetada em uma fachada – num vídeo *mapping*<sup>13</sup> –, em uma construção ou ruína ou ainda em um monumento; como pode se articular com o patrimônio? Eis mais uma questão aos estudos envolvendo o patrimônio.

O fenômeno desses momentos posteriores à arte cinematográfica tradicional configura um misto de conceito e forma, de som e imagem que transitam pelo cinema e que nos parecem ser reinventados com a dimensão tecnológica. A música, por exemplo, chega a outro patamar no *cinema ao vivo*. Imaterial por excelência, a música na experiência ao vivo patrimonializa o cinema – como também nos interrogamos. Em apresentação no *Festival Internacional de Cinema do Rio de Janeiro* (2007), durante uma sessão ao vivo, uma guitarra e sintetizadores faziam pontes entre os trechos montados ali. Uma polifonia sensorial respondia à epifania audiovisual, fantasmagórica; uma esquizofonia para nos atermos à denominação de Schafer (2001, p. 133).

Para ficarmos com mais um exemplo que nos ajuda a justificar nossas ideias, a obra “*Writing on water*” (2005), de Peter Greenaway, mescla ao mesmo tempo uma orquestra, *imagens em movimento*, grafismos sobre a tela, além da performance do artista inglês. Greenaway é certamente um dos artistas que merece especial atenção ao longo dessa tese. Com sua vocação classificatória de fazer cinema, seus primeiros curtas apontam já para uma “memória das coisas”, seguindo a análise de Maria Esther Maciel: “[...] Catálogos, listas, enumerações, nomenclaturas, mapas e verbetes enciclopédicos, rigorosamente construídos constituem a base de praticamente todos os filmes [...] do diretor britânico” (2004, p. 39-40). Tal fascínio levou Greenaway a se aventurar no campo do *cinema ao vivo* em seu projeto talvez mais audacioso iniciado em 2002, “*Tulse Luper Suitcases*”.

---

<sup>13</sup> Essa técnica (que detalharemos no capítulo 5) consiste, grosso modo, em usar as superfícies arquitetônicas para projetar criando novas visualidades para a construção.



Figuras: 7, 8 e 9 - “Writing on water” (2005), “Tulse Luper Suitcases” (2003) e Peter Greenaway em sessão de *cinema ao vivo*

Fontes: Figura 7- Writing on..., 2011; Figura 8 - Tulse Luper..., 2010; Figura 9 - Peter Greenaway, 2007

Nosso interesse é estudar uma nova cena da arte contemporânea para enxergar que o cinema flui. E conflui para novas práticas e novas percepções advindas com as tecnologias do audiovisual contemporâneo. Em um diálogo perene com a memória, um outro cinema parece surgir como vemos nas imagens de Greenaway. O cinema como arte da memória, reendereça nossos olhos também à pintura de Giotto e aos inventos de Alberti e Da Vinci – como observa Milton José de Almeida. O autor pensa a “câmera da memória” – que criará lugares e imagens inesquecíveis – como uma virtude científica e artística e o cinema como a “fantástica e contemporânea arte da memória artificial” (ALMEIDA, 1999, p. 123; 141).

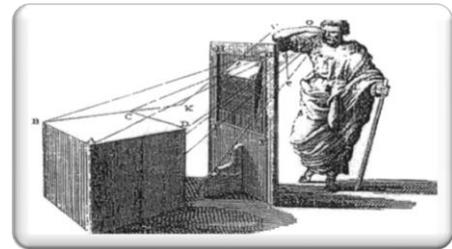


Figura 10 - Alberti, “De pictura”1436  
Fonte: De Pictura, 2011.

Quem sabe podemos pensar a relevância desta tese ressaltando agora a atividade dos Vj’s associada à “câmera da memória” como uma confirmação dessa memória chamada cinema. O homem com uma câmera ao lado agora de homens com uma ilha de edição ao vivo, com programas de computador que os permitem manipular em tempo real seus filmes e criar uma multiplicidade de signos de registros audiovisuais.

A articulação de novos modos de ver pautados numa íntima relação entre imagem e memória nos soa relevante. Ela não é só mais uma imagem, estando para além da ideia do “filme como documento de discussão de uma época e seu estatuto como objeto da cultura que encena o passado e expressa o presente” (CAPELATO, 2007, p. 10), que mostrou-nos a necessária associação do cinema com a história.

Estamos, nos parece mesmo, diante de novos modos de ver, diante de uma nova postura do olhar e do ouvir. Os filmes para Michel Foucault eram uma posse de memória. “Era preciso tomar posse dessa memória. Dirigi-la, regê-la, falar-lhe do que ela deve se

lembrar” (FOUCAULT, 20061, p. 333), diz Foucault sobre alguns filmes históricos. O que seriam os filmes para os Vj's e outros artistas de *live cinema*? Seguimos uma lacuna deixada por Andreas Huyssen, sobre a breve história dos computadores e a necessidade de já pensarmos em “arqueólogos de dados” (HUYSSSEN, 2000, p. 33) para responder tal questão. Os Vj's, por exemplo, seriam esses novos arqueólogos e suas imagens em camadas, em ruínas, em vestígios, traços e pistas, objetos de uma nova arqueologia audiovisual e digital? Filmes-performances como “A dança da borboleta” – vistos hoje no youtube –, são certamente material para o performer audiovisual e lidam com a questão da memória que tentamos refletir.

Ao revermos hoje A dança da Borboleta (Anabelle's Butterfly dance), filme de Edison realizado em 1895 [...] a perplexidade nos toma conta diante do pouco que se vê, mas também paradoxalmente diante de tudo que é mostrado. A performer/dançarina Anabele, por exemplo, não entra e nem sai de cena, e ali, naquele espaço fechado, não existe sugestão alguma de um outro mundo além daquele imposto pelos limites do enquadramento cinematográfico (VIEIRA, 1996, p. 337).



Figura 11 - *Still* de “A dança da borboleta”, (Thomas Edison, 1895)  
Fonte: A dança..., 2011.

A inscrição de dados não mais como num quadro, mas em uma moldura que explode – mais próximo ao desejo de pintores como Paul Klee (para o qual agora os objetos nos percebem) e do cinema experimental – parecem ter invadido a arte do *cinema ao vivo*. A preservação arquivística dos cine-jornais e toda a teoria do cinema como documento, as mostras e festivais de diretores ou cinematografias, bem como a preocupação com preservação e restauração que cerca a arte cinematográfica aparece de uma outra forma e precisa ser interrogada para além do bem e do mal. Esses arquivos tornam-se objeto de coleção no trabalho dos Vj's. Esse cinema de banco de dados (MANOVICH, 2003) aos quais Deleuze se refere são de todos os tipos. E queremos crer num patrimônio do cinema que se pauta pelo envolvimento dos sentidos. O cinema como lembrava-nos Abel Gance é mesmo “música da luz” (1990, XXII). Ao vivo essa expressão é radicalizada. O Vj visualiza a música, o performer a/v cobre música e imagem com imagem e música. Na execução ao vivo, envolve-se os sentidos e numa cartografia mental – como no cinema de Alain

Resnais – “o cérebro como mundo, como memória, como ‘memória do mundo’” (DELEUZE, 2005a, p. 148, grifos do autor) faz espectador e performer se encontrarem.

O som orgânico de uma banda acompanhando a projeção de imagens – como fazia um piano nos primórdios do cinema – invade nossos sentidos, pois agora não só preenche o som que na tela não havia... Agora esse som intervém e co-cria com as imagens, através de tecnologias que fazem do som, imagem e do diegético, acontecimento.

Nosso trabalho tenta se fundamentar ao compreender um sincretismo não mais entre movimentos artísticos, mas entre as artes ou “interessético”, entre as tecnologias. Um outro mundo além dos limites do campo cinematográfico. O *live cinema* como arte que dança uma música de imagens pautadas pela diferenciação das imagens de mídia convencionais.

O *cinema ao vivo* como objeto de pesquisa pode ser justificado ao pensarmos a emergência de uma nova relação do homem com as *imagens e sons em movimento*. Se o cinema sempre esteve associado ao registro de algo, hoje em dia ele se faz registro, ele se faz a partir do registro presente das imagens recriadas em uma apresentação ao vivo que redimensiona temas como autoria e gosto, ética e estética, ficção e realidade – questões que atravessaram a história da arte e hoje se encontram em um novo momento.

Desse modo, tentamos fundamentar nosso trabalho pensando o *live cinema* como uma nova estética da contemporaneidade. Acreditamos que essa relação se dá através de outras formas de associação entre pensamento e arte. Essa conexão nos parece aproximar-se da proposição de uma construção processual da memória social. Nesse caso podemos entender a memória como um processo que implica a criação e a realização do novo. Não existe memória sem invenção. Nossa justificativa gira em torno de uma reflexão sobre arte, performance e pensamento, de coleções de *imagens e sons em movimento* que se articulam com práticas de patrimônio cultural e como uma nova forma de entender a relação entre cinema e memória.

Alguns trabalhos de pesquisa sobre *live cinema*, como os de Patrícia Moran, Fernando Salis e Christine Mello são referências diretas ao nosso tema. Aprofundar algumas questões levantadas por esses autores, trabalhando temas como imagem digital e memória, análise do trabalho de performers do audiovisual (MELLO, 2009), montagem dos Vj's, cintilação de imagens (MORAN, 2004), performatividade, interabilidade, citacionalidade e usos para as performances (SALIS, 2009; 2011) – sempre tensionando

suas reflexões aos hibridismos – nos ajuda a entender um pouco mais a prática do *live cinema*.

Esse projeto tem como objetivo maior analisar a trajetória do *cinema ao vivo* como uma nova forma de se conectar com as imagens e sons no contemporâneo. Tem a pretensão de acreditar que com essa nova prática o cinema oxigena-se, por intermédio da memória, como uma nova forma de visibilidade de mundo. O trabalho desses artistas do audiovisual em tempo real oferece uma nova dimensão da arte como um todo, não só da arte cinematográfica. As camadas criadas pelas diversas imagens e sons sobrepostos são um fértil terreno para a interlocução entre o campo imagético e a memória. Um novo visível que se cria com uma miríade de imagens. Nesse sentido propomos, analiticamente, uma cartografia das obras (das camadas audiovisuais) do *live cinema*; lendo-o através da relação entre cinema e memória. Esses artistas colecionam e fazem uma coleção, associam a materialidade das ferramentas com a imaterialidade do registro audiovisual.

Nossa pretensão no que tange à questão do patrimônio é a de propor uma articulação entre essa prática e dois elementos importantes para se pensar a memória no contemporâneo: o colecionismo que essas camadas audiovisuais despertam a partir das mãos e mentes dos performers em questão – aqui, a dupla mão de memórias dos artistas e memórias do espectador se faz presente – e a dimensão imaterial do patrimônio audiovisual, através de uma invisibilidade (e porque não indizibilidade) da imagem. “Para preservar precisamos antes, classificar e colecionar” (OLIVEN, 2003, p. 80), aponta o estudioso de patrimônio imaterial. A proposta deste trabalho é tornar clara uma prática que tem nos estudos da teoria do cinema alguns indícios – tais como o “cinema de atrações” (GUNNING, 1995; COSTA, 2005), o “teatro filmado” (XAVIER, 2005) –, mas também o cinema como um documento e toda a questão da montagem cinematográfica – reforçando a relação entre cinema e patrimônio.

O trabalho de *live cinema* precisa ser registrado como mais que uma parte da história do cinema. Ao ligarem um equipamento que mescla todas as artes e através da presença do *performer* conjuga novas possibilidades da imagem, arquiva-se uma memória do audiovisual. Um arquivo não em suas dimensões clássicas, mas em sua potência criadora, poética (LISSOVSKY, 2003). Ao colecionar imagens e criar coleções, o *cinema ao vivo* torna-se suporte de memória... Memórias vivas. Nossa proposta demanda uma observação de obras e de artistas em um *work in progress* que faz confluir diversas práticas – como o próprio cinema, a música (de certa forma, os Vj’s herdaram dos Dj’s uma

atividade do entretenimento), mas também do teatro e de toda a questão técnica advinda com o vídeo – que nos cercam.

Pormenorizando nossas pretensões, buscar-se-á uma incursão pelas atividades dos artistas de *live cinema* para estabelecer um conceito mais sistemático de *cinema ao vivo*. Indicamos a possibilidade de um estudo sobre alguns artistas brasileiros e mundiais que se destacam nessa atividade. Exploramos analiticamente e criticamente esses trabalhos, ressaltando seu vínculo imediato com o colecionismo e suas reverberações no âmbito do patrimônio dito intangível ou imaterial. Uma memória do *live cinema* como um possível manifesto da memória social no contemporâneo.

Por um lado, objetiva-se investigar as conexões entre a performance no cinema desde os primórdios da arte cinematográfica e as inúmeras possibilidades de hibridações atuais (e futuras) com as novas tecnologias digitais, articulando a questão da memória como matriz dessas interfaces. Por outro, discutir a possibilidade de se criar novas formas para o cinema a partir de uma compilação audiovisual, que projeta tanto passado quanto o presente numa transposição para o futuro.

Essas razões nos levam a um percurso de mapear, em um primeiro momento, as relações entre cinema e memória. O capítulo inicial dessa trajetória pretende articular o cinema, a memória, o ao vivo, a performance e o arquivo e, ainda, analisar o cinema propondo uma memória dessa arte. Se o cinema possui já, nos seus pouco mais de cem anos, uma História – ou como deseja Godard, histórias (em seu projeto de 1988 a 1998) –, nosso exercício é articular uma memória do cinema.

Uma memória social da arte cinematográfica, uma memória dos primórdios. Os grandes expoentes, as grandes escolas e seus legados, as relações entre ficção/imaginação e real, as linhas entre o narrativo e o experimental sob a perspectiva da memória social. Articulações com a memória histórica e a memória criadora num diálogo ilógico entre Halbwachs e Bergson – a questão da percepção e da subjetividade em função da memória num cinema que se pauta mais pela performance e pela imagem em si, nos situa em um primeiro (des)comentário a Bergson, que pode ser resumido na questão central desse autor: a consciência cinematográfica. A desmitificação do cinema como narrativa somente, tentando compreender como o cinema experimental já nos colocava em uma outra relação com a memória. A memória entre o espectador e o filme e evidentemente a querela sobre a morte do cinema se fazem presentes e são temas de destaque também em nosso capítulo inicial.

A investigação que propomos no primeiro capítulo se desdobra no segundo, ainda para pensar os filmes (e cineastas) que trabalharam o tema memória no cinema. De fato, já o problema do arquivo para o cinema se coloca ainda num momento inicial. Um Segundo (des)comentário a Bergson faz-se necessário; discutindo a questão do movimento que marca o cinema dos arquivos, enfatizando as memórias dos cineastas e o grande arquivo mental dos autores de cinema que articulam suas “Imagens ou matérias vivas” (ARÊAS, 2007, p. 100). As novas ondas e as novas memórias nas “novas ondas” e seus reflexos pelo mundo. Memória em tempo esculpida, de Tarkovski (1990). “Clamar pela imagem humildade e poderes de uma Madeleine”<sup>14</sup>: O caso Chris Marker (2002). O cinema contemporâneo da memória brevemente mencionando e tensionado em “Brilho eterno de uma mente sem lembranças” e “Rebobine por favor” (Michel Gondry, 2004 e 2008), “Amnésia” e “A origem” (Christopher Nolan, 2002 e 2010), “Cidade dos sonhos” (David Lynch, 2000). De parte da obra de Woody Allen ao Cinema de memória no Brasil. O problema da preservação, que atravessa o questionamento de Masagão, em “Nós que aqui estamos, por vós esperamos” (1999)... São todos itens a serem discutidos nesse segundo ato da tese, que também pretende discutir o papel do vídeo em sua relação com a memória. Nesse sentido, discutimos a questão da presença (*liveness*) e da tecnologia no contemporâneo. Partimos do vídeo e de sua linguagem para discutir o ao vivo. Uma breve memória de algumas questões trazidas pelo vídeo (pela videoarte e pela videoinstalação) – incluindo uma aproximação com o vídeo-clipe e a linguagem dos Vjs que apresentavam vídeo-clipes na TV – dividem nossa atenção com o futuro das imagens e dos sons. As “narrativas pessoais” (RUSH, 2006, p. 101), que fenômenos como Youtube e Vimeo trazem com força na cena contemporânea, dessa forma, são parte importante do caminho a trilharmos também nesse segundo capítulo.

No terceiro capítulo, nos situamos entre a performance e a imagem. Nesse sentido, partilhamos de algumas ideias de Jaques Rancière sobre a *partilha do sensível* (2005), o regime estético das artes e a noção de que a “imagem nunca é uma realidade simples” (2007, p. 6); refletindo a performance no cinema. Pensamos como o cinema sempre esteve associado à performance. As mutações e querelas em torno da chegada do som no cinema desde quando “o sonoplasta se coloca atrás da tela com um material heteróclito reunido numa mesa de ruídos” (TOULLET, 1988, p. 50), discutindo a relação entre música e

---

<sup>14</sup> Em *Immemory*, por exemplo, Marker nos brinda com uma belíssima frase: “I claim for the image the humility and powers of a madeleine” (2002, tradução nossa).

imagem (algumas performances sonoras que já desenhavam o cenário do *live cinema*) e a própria projeção como performance. O projetorista como uma espécie de Vj ou Dj. Nesse capítulo também nos debruçamos sobre a contribuição de Andy Warhol ao cinema, em particular sobre seus trabalhos com o *The Velvet Underground*, de Lou Reed. Também nos atemos a uma análise de “Berlin” (2008), de Julian Schnabel, de novo sobre Reed.



Figura 12 - “Berlin” (Julian Schnabel, 2008)  
Fonte: Berlin, 2011.

Sobre o quarto capítulo, nos perguntamos se nos primórdios do cinema uma vocação colecionadora, uma completude no sentido benjaminiano – exposto nessa introdução – já não se precipitava? Os primeiros filmes eram compostos de um único plano. Com a descoberta do corte no interior da

cena, a montagem parecia alinhar uma série de imagens colecionáveis. Na verdade, a montagem aproxima-se de uma operação de colecionamento quando ela escolhe, reorganiza e perpetua as imagens e sons. Em um documentário recente, de Alan Berliner, “Wide awake” (2006), esse triunfo do objeto está intimamente relacionado ao cinema. Em um trecho curioso, o diretor mostra sua coleção de imagens e monta-as para o público.

Através de uma montagem que declara sua paixão pelo colecionismo, Berliner é um dos cineastas que mais se aproxima de um *cinema ao vivo* com seus filmes. Berliner parece seguir uma vocação iniciada por Dziga Vertov que, no seu “Um homem com uma câmera” (1929), já mostrava o jogo arquivístico que perpassa montagem. Berliner é um dos exemplos para pensarmos a relação do cinema com os objetos. Outro é Chaplin, no já consagrado texto de André Bazin (2006), com a questão da cenografia e o filme agora tratado como objeto nos *found footages*. Os *found archives* são também parte de nossa preocupação nessa quarta parte.

As camadas audiovisuais que Berliner também nos apresenta, em seu “Wide Awake”, e que encontramos nos mais variados filmes criados pelos Vj’s parecem intercambiar novas visibilidades. Ou com os conceitos de *vestígios* em Pomian (2000) e em Lévinas (1993), temos mais que imagens, mas um filme de sobreposições, de outros filmes colecionados pelo artista e de memórias.



Figura 13 - “Wide awake” (Alan Berliner, 2006)  
Fonte: WIDE awake, 2010.

Por fim, em nossa divisão capitular, uma analítica do *live cinema* em seu diálogo com a memória leva em conta a explicitação da noção de camadas visuais e sonoras, o colecionismo proposto pelos VJ's. As técnicas usadas pelos artistas como o *mapping* – já citado por aqui –, mas também o *AVing* (uma breve descrição dos programas como *molul8* e *Arkaos*), as experiências de artistas como Greenaway e Spooky (este, responsável por remontar “O nascimento de uma nação”, célebre filme de Griffith, com o título de “Rebirth of a nation”) e grupos como *The Light surgeons*, a cena no Brasil (com destaque para os trabalhos de Duva, Spetto, *Impar* e outros) são elementos da discussão em busca de nossa tese central: outra abordagem para memória no cinema com essa nova prática dos arquivos e das performances.

Em suma, transversalizando conceitos e capítulos estamos diante de uma abordagem da memória – entendida como performática, categorizada como memória do efêmero, individual e coletiva, cinematográfica – e do arquivo – poético, de invenção, “penhor do futuro” (DERRIDA, 2001a, p. 31 – que pode ser lido pela concepção de Fausto Colombo, para assegurar a imperfeição de certos arquivos, no caso em particular a máquina cinema.

No âmbito das práticas produtivas não é difícil de interpretar os remakes, as paródias, os retakes e talvez os próprios gêneros, como índices da existência de um filme original, quase um mítico texto-base cuja visão passada é necessária para a compreensão articulada daquilo que se frui no presente (COLOMBO, 1991, p. 55).

Ao desmontar a máquina cinema de seus próprios arquivos, Berliner – em seu filme sobre sua coleção insone – ou Paul D. Miller (Dj Spooky) – em seu filme achado “The rebirth of a nation” (2004) – traduzem esse mito original em filme ou performance. Fruído no presente, todo filme é *ao vivo* e relacionado de certa forma à memória e todo mundo cinema, como propunha Bergson, Deleuze e, talvez, como ainda aposta Jean-Luc Godard em seu *Filmsocialisme* (2010).

Nossa metodologia parte de um conceito de Marc Ferro, o de “zona de realidade não visível” para compreender como o cinema nos permite atingir uma região que permanecia “oculta, inapreensível” (FERRO, 1976, p. 213). Ferro, um dos companheiros de Nora e Le Goff, se debruçou sobre o cinema de Lev Kuleshov para vasculhar um pouco da história da revolução russa a partir do cinema. Encerrando a introdução do seu texto temos:

Partir da imagem, das imagens. Não procurar somente nelas exemplificação, confirmação ou desmentido de um outro saber, aquele da tradição escrita. Considerar as imagens tais como são, com a possibilidade de apelar para outros saberes para melhor compreendê-las [...]. Resta estudar o filme, imagem ou não da realidade, documento ou ficção, intriga autêntica ou pura invenção é História; o postulado? Que aquilo que não se realizou, as crenças, as intenções o imaginário do homem, é tanto a História quanto a História (FERRO, 1976, p. 203).

Ferro parece seguir a risca uma preocupação nietzschiana: a busca por outros métodos, por outros estilos para se pensar. Em alguns momentos, Ferro toca em questões decisivas para nossa metodologia. Sua preocupação para com as memórias que o filme – essa contra análise da sociedade – endereça é marcante. A *zona de realidade não visível* que as imagens do *cinema ao vivo* cria ou a possibilidade de que partindo das imagens temos chance de refletir a memória nos parece uma necessidade para o trabalho com *live cinema*. Um filme ao vivo converte as crenças, as intenções e o imaginário em uma nova memória, queremos crer. Em uma memória que abraça o caos. Nossa método está no debruçar-se sobre o imaginário que a relação entre memória e cinema nos apresenta. Uma memória ficcionalizada é parte de nossa metodologia, que se dá também em uma visada bibliográfica e é recortada pela interdisciplinaridade do campo da memória social. Nossa tese propõe que as imagens e sons dos artistas de *live cinema* vão além de extratos do cinema, além dos filmes como os conhecemos, mas tornam-se filmes com uma nova e radical proposta, a de dialogar ativamente com a memória, disseminando informação.



Figura 14 - O renascimento de uma nação  
(Dj Spooky montando o filme ao vivo)  
Fonte: Dj Spooky, 2010

Dessa memória em movimento que não mais se ocupa de ser material ou imaterial, mas como memória performática, memória coletiva e coletora. Compartilhamos aqui da ideia de Silveira a respeito de uma “antropologia das tecnologias de inscrição, capaz de evidenciar que a consciência e a memória depositam-se nas coisas” (2010, p. 17). Imagens e

sons como coisas. Spooky (THE REBIRTH..., 2011) já acreditava na ideia do “filme como objeto achado” (*film as found object*)<sup>15</sup>. Pensar como esse *live cinema* torna-se uma arte da memória, faz do cinema patrimônio, mostra-nos que um filme é uma coleção dentro de um novo cenário tecnológico desenhado por nós.

Toda uma outra teoria e história do cinema passa por aí. Ronda por nós um novo fantasma, ou melhor, uma nova fantasmagoria, agora dos arquivos. Nos lembra Deleuze, “[...] como diz Melville, procuramos uma câmara central, com medo de que ali não haja ninguém, e a alma humana revele um vazio imenso e aterrorizante (quem pensaria em procurar a vida nos arquivos?)” (DELEUZE, 2005b, p. 128). *Preferimos* – como o *Bartleby* (2008), de Melville – *não fazê-lo*, mas direcionarmos nossa discussão a uma prática dentro dos arquivos de imagens dos cineastas dessas *live images*. Dessas imagens (e sons) que experimentam e atestam que o experimentalismo encontrou “na relação cinema/performance uma fonte inesgotável de criação e diálogo” (VIEIRA, 1996, p. 350) e têm também no seu contato com a memória possibilidades para não só uma tese de doutoramento, mas para mais um século de cinema. Ou como advertia Merleau-Ponty, “quando nossa experiência do cinema for maior, poderemos elaborar uma espécie de lógica do cinema que nos indicará uma gramática e estilística do cinema, a partir de nossa experiência das obras (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 61).

Quem sabe a prática do *cinema ao vivo* seja a celebração dessa gramática? Nossa experiência acumulada em mais de 100 anos de cinema é demonstrada, ainda sem muita lógica, por essa nova prática. Esperamos, com esse estudo, contribuir para um entendimento mais racional de uma manifestação direcionada pelas novas sensibilidades que a fusão homem/máquina nos trouxeram e que a relação memória e cinema nos impele a pensar com as experiências de *live cinema*. Benjamin analisa a experiência que beira o misticismo do artista, através de



Figura 15 - “Um homem com uma câmera”  
(Dziga Vertov, 1929)  
Fonte: GERALDINE, 2011.

<sup>15</sup> A expressão aparece também no subtítulo do trabalho de Stefano Basilico (2008), “Cut: *film as found object* in the contemporary” (grifo nosso).

Valéry, pensando sobre o que pode aquele que experimenta (o *live cinema* é uma afirmação do cinema experimental de certa forma), de uma forma que nos soa próxima aos performers de *live cinema*.

A observação do artista pode atingir uma profundidade quase mística. Os objetos iluminados perdem os seus nomes: sombras e claridades formam sistemas e problemas particulares que não dependem de nenhuma ciência, que não aludem a nenhuma prática, mas que recebem toda sua existência e todo o seu valor de certas afinidades singulares entre alma, o olho e a mão de uma pessoa nascida para surpreender tais afinidades em si mesmo, e para as produzir (VALÉRY *apud* BENJAMIN, 1994, p. 220).

Benjamin complementa que “a alma, o olho e a mão estão assim inscritas no mesmo campo. Interagindo, eles definem uma prática” (BENJAMIN, 1994, p. 120). Essa prática pode não ser mais a de narrar como conhecemos e como outrora fazíamos com mestria, mas a de *fazer ao vivo* uma memória do cinema narrada em múltiplas camadas, de criar uma memória coletiva que faz do cinema um arquivo vivo de objetos-imagens, um cinema do banco de dados proposto em “Um homem com uma câmera” (1929) que faz com que Vertov possa “ser tido como o maior “database filmmaker” (MANOVICH, 2003, p. XXIV).

## 1. MEMÓRIA(S) DO CINEMA

**A história é na verdade o reino do inexato**

(Jacques Le Goff, 1996)

**A memória, porém, é algo tão complexo que nenhuma relação de todos os seus atributos seria capaz de definir a totalidade das impressões através das quais ela nos afeta**

(Andrei Tarkovski, 1990)

Ao lermos tão bela definição de memória de um cineasta inspirado como Tarkovski (1990), descrição que se pauta pela complexidade que gira em torno dos atributos da memória e como esses nos afetam, entendemos como esta é tema caro ao cinema e às mudanças na percepção que sentimos na contemporaneidade e que sentíamos na modernidade. Investigar a memória em sua relação com o cinema é nossa preocupação como um todo. A memória nos afeta. Imprime em nós algo, como as imagens são impressas nos suportes e depois refeitas na tela. Acreditamos experimentar um pouco dessa totalidade de impressões, que Tarkovski enxerga no seu cinema, no chamado *live cinema*. Acreditamos também que esse espírito mnemônico passeava distraidamente pelos primórdios e pela transformação narrativa que deságua na era de ouro do cinema. O artista russo já parecia vislumbrar isso em seu cinema. Nossa ideia, nesse capítulo inicial, é aprofundar relações e tensões entre cinema e memória. Uma memória do cinema e um cinema de memória. Ou, aproveitando o plural que Jean-Luc Godard traz à história do cinema – “o único verdadeiro grande projeto de Godard”, segundo Dubois (2004, p. 287) –, apesar da inexatidão da história como demonstra Le Goff (1996), pensar a(s) memória(s) do cinema. Esse capítulo não tem pretensão de ser mais uma forma de falar sobre a história do cinema, mas a partir da memória tecer considerações sobre o cinema como processo, lendo suas tensões e atenções a partir do diálogo com a imagem.

Só um termo como *cinema de autor*<sup>16</sup> por si só já carregaria toda uma possibilidade para pensarmos a memória do cinema... E também quando o tema invade as salas de exibição – e a memória se socializa nas telas, no hábito e na experiência cinematográfica –, compreendemos como o cinema dá uma importante contribuição a memória individual e coletiva.

---

<sup>16</sup> Aumont e Marie advertem que a noção sempre foi problemática: “flutuante conforme o país e os modos de produção” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 26).

Ir ao cinema com Bergson e Halbwachs seria uma interessante sessão. A primeira sessão memorialista individual e coletiva de cinema. Visitar os primórdios, artistas, movimentos, filmes, discutir o papel do espectador, passear pelo narrativo e pelo experimental sob o enfoque da lembrança e esquecimento que se articulam e conferem à memória uma dança, uma visualidade, uma sonoridade, performance em tempo real. Tentamos nesse primeiro capítulo mapear, cartografar o cinema para além da história do cinema, mas celebrando no próprio texto desse capítulo os instantes do cinema. Camadas sobrepostas, extratos de uma vida que o cinema criou e que não se resume só a uma cinefilia. Estaríamos mais próximos de um geo-cinema. Deleuze e Guattari propuseram uma “geo-filosofia” – que pensa justamente as cidades e estados não como territoriais, mas como operadores de uma desterritorialização –, um geocinema nasce com as projeções ao ar livre, com os novos lugares explorados pelos performers de *live cinema* (o museu, os monumentos, a própria sala de cinema<sup>17</sup>). Para além da tela, uma figura poderosa erigida pela arte, “para emancipar tal ou tal nível para dele fazer novos planos do pensamento sobre os quais as referências e projeções, como veremos, mudam de natureza (DELEUZE, GUATTARI, 1992, p. 118), disso trata o *live cinema*. Entendemos, a partir dessa nova terra para o cinema, que a relação entre memória e *arte das imagens e sombras* é uma coexistência de virtualidades das coisas do mundo, do passado no presente, da arte cinematográfica e da criação de novas formas de ver e ouvir. Ampliamos, para o performer de *live cinema*, a observação de Didi-Huberman acerca do cineasta Harun Farocki e de sua montagem como gesto. Para Huberman, Farocki é...

[...] um artista de ensaios sempre retomados, sempre recolocados em trabalho. Ele não cessa de rever, reler e remontar o que reviu com o que releu. Sua exigência é regrada sobre a modéstia de saber que o que ele vê não lhe pertence e o que ele pensa – pois é preciso pensar para ver, para organizar o que se vê – procede do que lhe precedeu” (2010, p. 101).

Pensar as memórias do cinema nesse momento significa afirmar o *live cinema* como uma manifestação mnemônica. O fato de voltarmos a certos momentos do cinema deve levar em conta aquilo que Nietzsche chamou “memória da vontade”. Um querer contínuo; uma separação do acontecimento que experimentamos daquilo que nos é fortuito,

---

<sup>17</sup> Desde março de 2013 estão acontecendo interessantes intervenções envolvendo (ex)cineas de rua e projeções ao vivo. O Cine Fantasma, organizado pela artista Paola Barreto, fez projeções nas fachadas dos cineas de rua pelo Rio de Janeiro (CINE fantasma, 2013).

uma antecipação do futuro. Entre “o primitivo ‘eu quero’, ‘farei’, e o cumprimento real da vontade, seu ato, pode interpor sem suscitar perturbações todo um mundo de coisas, circunstâncias e mesmo de atos de vontade novos, estranhos, sem que essa longa cadeia se rompa. Mas quantas coisas isso não pressupõe” (NIETZSCHE, 1987, p. 56)!

Contamos por aqui uma memória do cinema, entendendo esse mundo de coisas que nossas lembranças tentaram achar. Pressuposições da história do cinema: memórias. Daí optarmos por uma espécie de ficcionalização – de já com a tese fazer um filme ao vivo –, de construir um pensamento em fotogramas e palavras em movimento e em tempo *quase* real. Nosso imaginário sobre o cinema supera, em muitas vezes, nosso entendimento sobre a história do cinema. Como observa Halbwachs (2006, p. 78-79), “[...] Nossa memória não se apóia na história apreendida, mas na história vivida”. O que é nossa memória do cinema além da vivência com o cinema? Uma percepção, uma consciência cinematográfica do mundo ou “mecanismo cinematográfico do pensamento” (BERGSON, 2005, p. 295), que faz-nos refletir sobre cinema e memória e crer que no *live cinema* uma história vivida do pensamento do cinema se articula sob a égide do colecionismo, do patrimônio e sob a afirmação da performance não só na tela.

“No início do século XX o que é o cinematógrafo para os inteligentes, para as pessoas cultivadas? Uma máquina de embrutecimento e de dissolução, um passatempo de iletrados, de criaturas miseráveis iludidas por sua ocupação [Georges Duhamel]” (FERRO, 1976, p. 201). Por enquanto, fiquemos com esse exemplo na tentativa de explorar respostas à indagação sobre a memória do cinema: Marc Ferro indagava e buscava a solução em seu artigo “O filme: uma contra-análise da sociedade” sobre a questão da intelectualidade condenar o cinema. Mesmo que a história documente isso<sup>18</sup>, apesar das primeiras exhibições serem voltadas a cientistas e empresários, ficaram as memórias daquelas exhibições, a vivência de homens que experimentaram uma forma de cinema. E os filmes que hoje temos acesso com facilidade na *web* e tornam-se ferramentas nas mãos e nas mentes de Vj’s, que recriam com suas memórias do cinema, abrem um novo caminho para a arte contemporânea. Memória criadora e imaginativa de uma parte do cinema onde técnica e

---

<sup>18</sup> Gunning nos aponta a visão de Máximo Gorki, no final do século XIX, ao assistir pela primeira vez uma exibição de fotografias animadas. Além de relatar sobre o quão estranho foi estar lá, Gorki toca em uma questão para além da máquina embrutecedora da leitura de Duhamel. Gorki ainda se indaga se o cinema não será já uma sugestão de vida no futuro. Complementa Gorki, sobre os primeiros filmes: “Esta vida muda e cinza finalmente começa a perturbar você, deprimi-lo [...] Você está esquecendo onde está, estranhas visões invadem sua mente e sua consciência começa a diminuir e turvar-se” (GORKI, *apud* GUNNING, 1996, p. 22).

arte não se dissociavam – se é que um dia se dissociaram – e que na cena contemporânea do cinema em tempo real se amplificam.

O cinema traz de fato um milagre da *techné*. Diante de uma concepção neurológica de modernidade (SINGER, 2004, p. 95) – embasada por pensadores como Walter Benjamin, Siegfried Kracauer e Georg Simmel que afirmavam que a modernidade “também tem que ser entendida como um registro da experiência subjetiva fundamentalmente distinto, caracterizado pelos choques físicos e perceptivos do ambiente urbano moderno” (SINGER, 2004, p.95) –, o cinema, assim como a imprensa sensacionalista opera uma mudança nas mentes, treinamento de novas percepções.



Figura 16: Jornal sensacionalista The Standard  
Fonte: Singer, 2004.

Se “o filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana” (BENJAMIN, 1994, p. 174), a relação entre cinema e memória se torna cada vez mais íntima. O exercício diante de novas percepções parece ter levado autores como Bergson e Halbwachs, e o próprio Benjamin em certo sentido, a pensarem a memória como algo próximo à imagem.

O *live cinema* é como um novo olhar diante da água, o esvaziamento de um balde de água que ajuda Rebecca Solnit a compreender o “rio de imagens” (SOLNIT, 2010, p. 177) do fotógrafo Eadweard Muybridge, ou o próprio vôo dos pássaros das cronofotografias de Marey. Esses grandes estudiosos do movimento<sup>19</sup>, que nos permitiram a invenção técnica do cinema com suas fotografias em série, anteviram o que os performers de cinema hoje também ao vivo executam. O *live cinema* tem em seu pequeno rio novos cursos. Em seu curto vôo, o horizonte. Do zoopraxiscópio, de Muybridge – essa “enormidade enciclopédica” (GRUNDBERG, 2010, p. 11) –, ao fenaquitoscópio, de Joseph Plateau, ou ao fuzil fotográfico e aos sistemas de cronofotografias, ou outros

<sup>19</sup> As técnicas e séries do inglês Muybridge e do francês Étienne-Jules Marey são marcos para o cinema. A decomposição do movimento nos instantâneos de Muybridge e Marey já nos mostra essa associação entre imagem e memória. A memória dos movimentos.

mecanismos de visão – como o zootrópio – são máquinas que ontem serviam de inspiração para a vídeoarte e hoje servem de inspiração para vídeoinstalação e para o vídeo ao vivo.

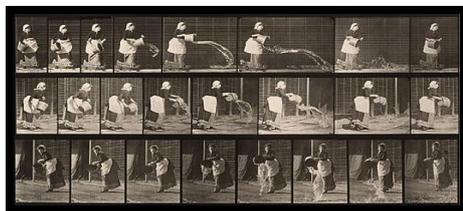


Figura 17 - “Esvaziamento do balde de água”  
(Muybridge)  
Fonte: Muybridge, 2011.



Figura 18 - “Vôo dos pássaros” (Marey)  
Fonte: Marey, 2009.

André Parente aperfeiçoou sua instalação “Circuladô” (2011), transformando o espectador numa espécie de Vj que pode movimentar três imagens estabelecidas. A obra contava também com imagens de Thelonius Monk, de “Deus e o diabo na terra do sol” (1964) e de outros filmes dispostas como num zootrópio gigante; imagens dançantes como as que rodam nas figuras projetadas. Um cinema que roda.



Figura 19 - “Circuladô” (André Parente) - fragmento de Corisco em  
“Deus e o diabo na terra do sol” (Glauber Rocha, 1964)  
Fonte: Parente, 2011.

A mudança de uma questão em torno da aura, que

cercava a obra de arte para a reprodutibilidade técnica dos meios, que Benjamin nos mostrou, atinge com o cinema um primeiro momento. “A arte contemporânea será tanto mais eficaz quanto mais se orientar em função da reprodutibilidade e, portanto, quanto menos colocar em seu centro a obra original” (BENJAMIN, 1994, p. 180). Isso, acreditamos fazer da arte do Vj e da vídeoinstalação uma verdadeira arte da memória. A reprodução é de algo a ser recuperado ou esquecido. E também algo a ser recriado e rodeado por outras imagens, sons e sentidos – como desejam os Vj’s e demais praticantes de *live cinema*.

Com o *cinema ao vivo* outro momento na arte contemporânea se dá. Se como apontam Buke e Briggs: “inspirado por Muybridge, e provavelmete por Marey”, Thomas Edison, “tencionava fazer para o olho o que o fonógrafo fez para o ouvido” (2004, p. 173)

com seu quinetoscópio. No novo momento é o embaralhamento desses órgãos que dá as cartas. Assim como não mais a obra original não está no centro, pois desloca-se vetorialmente para novos espaços. Recriação literal, reprodução espontânea. O cinema abria-se à imaginação, que tangenciava temas como a distração e o recolhimento que Benjamin associava à nova percepção advinda com as artes reprodutíveis e com as sensorialidades que nos cercam. “A massa distraída faz a obra mergulhar em si, envolve-as com o ritmo de suas vagas, absorve-as em seu fluxo” (BENJAMIN, 1994, p. 193). Como bem lembra Carla Damião, “Benjamin fala em imagens golpeantes do filme” (2008, p. 148). Os pontos, o movimento, os desenhos golpeiam, marcam. O cinema nos faz perceber o mundo de outra forma. Nos marca. Quando essa experiência se dá ao vivo, se dá através de uma performance, a percepção muda. Muda em decorrência de nossa operação mnemônica. O Vj sente, tem percepção disso e monta um filme não só para o público, mas com o público.

Quando dizemos que um filme nos toca não temos ainda muito bem a dimensão da literalidade disso. Talvez o *live cinema* seja mais uma tentativa de mostrar-nos esse fenômeno, de introduzir-nos sensorialmente de fato na obra, mais do que contar-nos uma história. Hoje tocamos filmes. A técnica do *scratch* – que o Dj (*disc jockey*) usava para remixar o som, *arranhando* a música – também acontece com o trabalho do Vj. As camadas de imagens e sons criados ao vivo pelos performers de *live cinema*, em tempo real e em função do espectador golpeiam a imagem e a massa que precisa responder a um cinema que é música, a uma imagem que é sonora, tátil, vibrante. Essas camadas são memórias como “no jargão técnico da costura são chamados de memória” (STALLYBRASS, 2008, p. 10), os puimentos das roupas. Essas nos vestem e as lembranças se vestem em nós. Como nos mostra Stallybrass, as imagens são também vestes da memória coletiva.

Percorremos, a partir de agora, uma memória ficcionalizada que leve em conta o cinema em seus diversos aspectos relacionados e um pensamento para além da história. Nietzsche (2003) não poderia ser interlocutor mais propício para a apresentação desse item, não só pela vontade de memória e por suas aberturas, mas pela sua posição quanto à história. O homem moderno – alvo das críticas do filólogo alemão –, aquele que Nietzsche diz sofrer “de uma personalidade enfraquecida” (NIETZSCHE, 2003, p. 40), *descobre* o cinema. A história, para o autor, só é suportada por personalidades fortes. A modernidade confunde a sensação de que os homens não são suficientemente fortes para medir o

passado em si mesmo. A saída para essa condição é a afirmação da vontade do artista. A possível única *imagem em movimento* de Nietzsche<sup>20</sup> – diante de uma câmera que encerra a homenagem de Julio Bressane, no seu “Dias de Nietzsche em Turim” (2001) – é uma imagem de alguém que parecia, apesar de toda convalescência, gostar da imagem cinematográfica que o captava e possibilitava a história, uma memória em movimento do autor.



Figura 20 – Imagem de Nietzsche  
Fonte: Nietzsche, 2011.

O drama de Nietzsche não era o mesmo do homem moderno criticado por ele, a incessante busca pela história e pela lembrança. Pela lembrança em confronto com o orgulho<sup>21</sup>, mas sobretudo pela vocação potente do artista, Nietzsche nos provocava:

Se o valor de um drama residisse apenas no pensamento conclusivo e central, então o próprio drama seguiria um caminho mais extenso possível, direto e fatigante até a meta; e assim espero que a significação da história não seja reconhecida nos pensamentos universais [...] mas que seu valor seja circunscrever espiritualmente e elevar um tema conhecido talvez habitual, uma melodia do cotidiano, alçá-lo a símbolo abrangente e assim deixar pressentir no tema original todo um mundo de profundidade, poder e beleza. Para tanto é requerida antes de tudo uma potência artística, um pairar criativamente de tudo (NIETZSCHE, 2003, p. 54-55).

A história útil para a vida, ao captar a potência da metafísica do artista, teve no cinema um aliado para o bem e para o mal. Uma potência artística pairava sobre os homens que inventaram tecnicamente a captura de imagens fixas e em movimento. Homens de ciência que foram superados por homens de arte. Melodias diferentes do cotidiano. Lumière & Méliès. Mas que se complementavam no espírito de dar corpo ao cinema como manifestação cultural da humanidade e que hoje, com sua versão ao vivo, ajuda a patrimonializar não só salas de exibição, mas a própria matéria do cinema: a imagem. Hoje colecionada e colecionável pelos Vj's, por exemplo, e não só pelos responsáveis pela preservação, a imagem no século XX é também como a coleção no século XVII, “ela própria instrumento: o maior laboratório de alquimia que o mundo já vira” (BLOM, 2003,

<sup>20</sup> E que já está sendo por nós remontada ao vivo com as músicas e aforismos do pensador alemão.

<sup>21</sup> Em conhecido aforismo Nietzsche diz: “Fui eu que fiz, diz minha memória. ‘Não posso ter feito isso’, diz o meu orgulho e mantêm-se irredutível. No final é a memória que cede” (NIETZSCHE, 2002, p. 88).

p. 58). Para os performers a/v ou para os Vj's, o cinema é um laboratório mnêmico da experiência audiovisual de nossos tempos pós-modernos. A partir de coleções que têm o cinema como base, criam-se novas coleções em tempo real. Imagens e sons provenientes da coleção que quase sempre circundou o cinema.

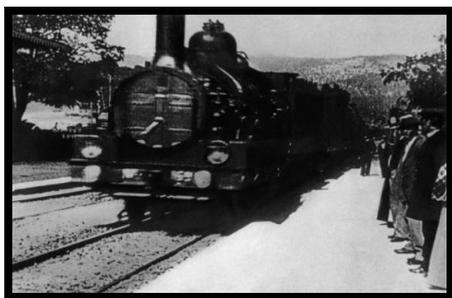


Figura 21 - “A chegada do trem a estação”  
(Lumière, 1896)

Fonte: Lumière, 2011.

Um mundo profundo, belo e poderoso – para voltarmos à citação anterior – a Nietzsche se descortinava na invenção do cinema. “A cultura da modernidade tornou inevitável algo como o cinema, uma vez que as suas características desenvolveram-se a partir dos traços que definiram a vida moderna em geral” (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004, p. 18). Esses traços mostravam que o mundo era também visto

como cinema. Cinema-verdade, da “Chegada do trem a estação de Ciotat” (Lumière, 1895); cinema-fábula, de “Viagem à lua” (Méliès, 1902). “Ao mesmo tempo o cinema formou um cadinho para ideias, técnicas e estratégias que definiram a vida moderna em geral” (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004, p. 18).

Espaço experimental para uma vida a ser experimentada. Imagem e imaginação. Imagem em ação. Imaginários de cinema. E por que não, imagem-curiosidade. Curiosidade, no sentido que Siegfried Zielinski dá, aprofundando o termo que o autor atribui a uma conceituação de Descartes<sup>22</sup>... Zielinski, para compor sua “anarqueologia da mídia”, entende curiosidades como os

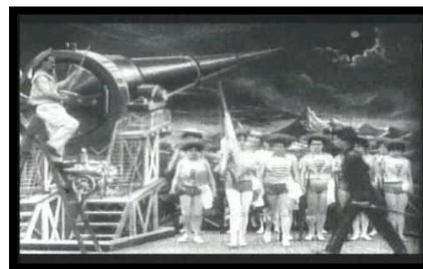


Figura 22 - “Viagem à lua”  
(Méliès, 1902)

Fonte: Méliès, 2011.

[...] achados da rica história da visão, da audição e do uso combinado dos meios técnicos: coisas em que algo centelha ou brilha – sua bioluminescência – e também que aponta para além do significado ou da função do seu imediato contexto de origem. Nesse sentido refiro-me a objetos de atração, sensações, eventos ou fenômenos, que criam alvoroço e chamam a nossa atenção (ZIELINSKI, 2006, p. 53).

<sup>22</sup> Para Zielinski, a palavra curiosidade era “desconceituada” ligeiramente na época. Descartes a emprega referindo-se a temas tratados no apêndice de seu “Discurso do método” como a ótica, a geometria e os meteoros (ZIELINSKI, 2006, p. 52).

O autor em “Arqueologia da mídia” se atém a nomes e inventos<sup>23</sup> daquilo que ele nomeia de um “tempo profundo” dos *media* (ZIELINSKI, 2006, p. 53) movido por elogios e não críticas. Sua arqueologia é anarqueologia, um compósito de curiosidades, uma memória dos *media*. Aqui seremos mais rasos para entender as relações entre cinema e memória, mas não superficiais para esquecer que também uma bioluminescência e um universo para além de uma significação imediata atravessam o mundo do cinema quando lido não só pelos braços da técnica, mas pelos olhos e ouvidos da imaginação. Algo no *cinema ao vivo* nos chama a atenção: seu entendimento da memória criadora do cinema.

### 1.1. MEMÓRIA E IMAGINAÇÃO: A MEMÓRIA FICCIONALIZADA

“A imaginação ou conhecimento da imagem vem do entendimento”, explica Sartre. Este quando se aplica materialmente a uma impressão no cérebro “nos dá uma consciência da imagem” (SARTRE, 1985, p. 11). Sartre aprofunda toda a concepção de ideia a partir daí para explicar os grandes sistemas metafísicos também partindo de Descartes. Analisando o livro “Imaginação criadora”, de Ribot e a possibilidade que o autor via no mecanismo de criação de novas imagens ecoa para Sartre a pergunta: “como, a partir das imagens fornecidas pela lembrança, podem ser construídos novos conjuntos ou ficções?” Sartre critica Ribot em sua obra “A imaginação”. Para o autor “as imagens surgem de súbito e se dão imediatamente pelo que são” (SARTRE, 1985, p. 32). Nesse momento começa a crítica de Sartre a Bergson, a que voltaremos ainda nesse item. Não é sentido aqui aprofundar essas relações metafísicas, mas sim, a partir dessa possibilidade da criação de imagens, pensar condições para o surgimento do cinema e assim entender um pouco nossa proposta de que o *live cinema* é também uma memória do cinema. “Uma imagem fílmica que está imersa no plano da imaginação criadora” (CARVALHO; ECKERT 2000, p. 43).

Responsável por retomar a noção *cinema de atrações*, que refere-se “retrospectivamente, a uma tradição popular e, prospectivamente, a uma subversão de

---

<sup>23</sup> Por exemplo, os experimentos sobre os espelhos de Giovanni Battista Della Porta, “prestigitador do possível”, no dizer de Zielinski – “técnica padrão para a criação de ilusões cinematográficas”, que antecede a invenção dos experimentos óticos de entretenimento – e a ideia de que “as propostas de Porta para a comunicação à distância” já estavam no final do século XVI nos estudos da “obra enciclopédica de Porta sobre a criptografia” (ZIELINSKI, 2006, p. 103; p. 115; p. 296).

vanguarda. Essa tradição é a das feiras e a do carnaval, particularmente em seu desenvolvimento durante a virada do século nos modernos parques de diversão, como o Coney Island” (GUNNING, 1995, p. 55), Tom Gunning nos ajuda a pensar essas condições para o surgimento do cinema longe de seu caráter narrativo de algumas décadas depois. Gunning reflete sobre as máquinas de visão que eram exibidas nas feiras e toda a situação das “fotografias animadas” herdeiras das fantasmagorias e dos panoramas. “O registro das origens do cinema recorda um tempo em que o cinema possuía mais um futuro do que um passado” (GUNNING, 1996, p. 23).

Atualmente, esse futuro na atividade dos Vj’s é ainda celebrado. Se hoje possuímos um pequeno fragmento da nossa cultura cinematográfica, uma nova criação se põe em jogo. Se, por exemplo, no presente “existem menos de 20% do cinema mudo” (GUNNING, 1996, p. 23), um novo cinema de atrações se delimita nas pistas, nas mostras, nos museus, a céu aberto em sessões de *live cinema*. No caso da profecia de Serge Daney se comprovar – “só será guardado o que puder ser feito” (*apud* BOURRIAUD, 2009, p. 107) –, um novo cinema passa a ter voz. E, ao lado da preocupação com a preservação, uma estética emerge com a memória do cinema como pano de fundo. Os Vj’s ficcionalizam a imaginação e imaginário<sup>24</sup> cinematográficos. Uma memória dos filmes mudos e sonoros, dos filmes gráficos, das animações e do clássico-narrativo é romanceada nas sessões de *live cinema*. A imagem não vem mais só do entendimento, mas das sensações e dos caminhos reais e ficcionais da memória.

### 1.1.1. Memórias e imagens

Desde a democratização e barateamento das máquinas fotográficas, Olga Simson observa que “a vida dos grupos sociais e dos indivíduos passou a ser registrada muito mais pela imagem do que pelos livros de memórias, cartas ou diários, e a memória individual e familiar passou a ser construída tendo por base o suporte imagético” (SIMSON, 1998, p. 22). A autora complementa, que apesar de não termos consciência disso “como a replicante de *Blade Runner*, estamos constantemente nos valendo de imagens instantâneas da nossa

---

<sup>24</sup> Muito embora Deleuze reconheça que o imaginário não seja uma noção muito válida na arte cinematográfica devido ao fato de o cinema ser mais “produtor de realidade” (DELEUZE, 1992, p. 76), que somente reprodutor e em função do confronto entre a especificidade dos conceitos da filosofia e o cinema.

vida registradas em papel fotográfico, para detonar o processo de rememorar e assim constituir a nova versão sobre os acontecimentos vivenciados (SIMSON, 1998, p. 22). Essa associação entre memória e fotografia é real. A referência a “Blade Runner – Caçador de andróides” (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982) é ideal para a passagem que propomos agora: a replicante<sup>25</sup> tem como consciência as imagens de outrem e se constitui a partir delas. Os Vj’s parecem replicantes nesse sentido. Replicam a memória do cinema. Fazem imagens e sons da ficção do próprio cinema e de outras imagens.

A memória se associa às imagens de uma forma que nos soa ficcional em uma radical análise a partir da leitura que Cícero faz da *mnemotécnica* – “um conjunto de imagens visuais associadas com os itens de um discurso longo” (DOURADO, 2002, p. 1) –, conceituada primeiramente pelo poeta e pintor grego Simonides de Céos, um dos primeiros pensadores da imagem que viveu no século V a.C. Para este, a recordação mnemônica requeria: “1. a lembrança e a criação de imagens na memória; 2. a organização das imagens em locais, ou lugares da memória” (SMOLKA, 2000, p. 167). A relação entre memória e imagens se pauta, como vemos inicialmente, por uma arte, por uma técnica. Em “*The Art of Memory*”, Frances Yates comenta sobre essa *techné* a partir de uma outra fonte obscura – o livro *Ad Herenium*, de um professor anônimo de retórica –, apresentando alguns princípios daquilo que mais tarde ficaria conhecido no texto de Santo Agostinho como “palácio de memória” (2000, p. 266). Yates observa alguns princípios para a memória na sua relação com a arte da retórica. Uma classificação é proposta:

Vamos agora, considerar a valiosa casa de invenções, a guardadora de todas as partes da retórica, a memória... Há dois tipos de memória, uma natural, outra artificial. A memória natural é gravada em nossas mentes, nasce simultaneamente com o pensamento. A memória artificial é a memória fortalecida ou confirmada pelo treino. Uma boa memória natural, e também uma fraca, podem ser melhoradas pela arte (*techné*) [...] A memória artificial é estabelecida a partir de locais e imagens, a definição do guardado para ser repetido pelos tempos. Um local é um lugar facilmente apreendido pela memória, como uma casa, um espaço entre colunas, um canto, um arco, etc. Imagens e formas, marcas e simulacros (*formae*, *notate*, *simulacra*) daquilo que queremos lembrar. Por exemplo, se queremos lembrar o gênio de um cavalo, de um leão, de uma águia, devemos colocar suas imagens em determinados lugares (*Ad Herenium*, *apud* YATES, 1966, pp. 5-6).

---

<sup>25</sup> “Vem de réplica, do latim *replicatione* [...]. A palavra remete tanto a idéia de cópia ou duplicata como de resposta ou contestação” (SUPPIA, 2011, p. 13). A atmosfera do *live cinema* é assim também replicante.

Quintiliano, mestre da retórica romana, sintetiza essa relação entre lugar e memória. “Em suma são necessários alguns lugares que podem ser reais ou fictícios e imagens ou símbolos que são evidentemente fictícios. As imagens são como caracteres com os quais anotamos aquilo que se deve levar à memória” (YATES, 1966, p. 23). Os filmes de cineastas de diferentes momentos – como Alain Resnais e Michel Gondry – e as projeções em diferentes formas – iniciadas por Jeffrey Shaw, em outras instalações e perpetuadas no *live cinema* hoje em dia – atestam essa relação entre memória e imagem que queremos propor. Os antigos cinemas denominados palácios ou poeiras (GONZAGA, 1996) e as projeções em construções celebram também a memória do cinema. Mas mais do que templos, as artes “nos mundos midiáticos [...] são laboratórios abertos” (ZIELINSKI, 2006, p. 304). Uma memória artificial que se conecta à memória natural. Uma memória com vínculos na realidade mediada pela ficção. Ao nos debruçarmos sobre a relação entre memória e imagem vemos o quão cinematográfico já era o texto dos ensinamentos retóricos. O posicionamento de imagens em certos lugares nos soa bem próximo da montagem do cinema e mais chegado à arte do cinema em tempo real. Imagens entre imagens marcam o cinema e atestam o cinema em tempo real.

Santo Agostinho, bispo de Hipona, faz da relação entre memória e imagem uma tentativa de encontrar Deus na memória. Duas espécies de memória também emergem para o hiponense: uma de imagens corpóreas e outra espiritual. No item oito da segunda parte das “Confissões”, Agostinho relata longamente o palácio da memória, em item que inicia uma série de reflexões sobre a memória em sua relação com as imagens:

Transporei, então, esta força da minha natureza, subindo por degraus até àquele que me criou. Chego aos campos e vastos palácios da memória, onde estão tesouros de inumeráveis imagens trazidas por percepções de toda a espécie. Aí está também escondido tudo o que pensamos, quer aumentando quer diminuindo ou até variando de qualquer modo os objetos que os sentidos atingiram. Enfim, jaz aí tudo o que se lhes entregou e depôs, se é que o esquecimento ainda não o absorveu e sepultou. *Quando lá entro, mando comparecer diante de mim todas as imagens que quero [...] Outras imagens ocorrem-me com facilidade em série ordenada, à medida que as chamo.* Então as precedentes cedem lugar às seguintes e, ao cedê-lo, escondem-se para de novo avançarem. [...] os homens vão admirar os píncaros dos montes [...] mas ao presenciá-los com os olhos, não os absorvi com a vista: residem em mim, não os próprios objetos, mas as suas imagens. Conheço com que sentidos do corpo me foi impressa cada imagem (SANTO AGOSTINHO, 2000, p. 266-267, grifos do autor).

Tentamos sintetizar essa imagem de imagens pensada por Agostinho no intuito de compreender a relação entre imagem e memória antes da invenção dos dispositivos ópticos que desaguarão no cinema. No texto do Santo, uma consciência que opera por imagens se evidencia e o encadeamento dessas nos parece próximo ao mecanismo do cinema e talvez mais próximo ainda das performances trabalhadas e assistidas no formato ao vivo. Percepções das mais variadas espécies varrem o cinema e associam-no à memória de uma forma contundente no contemporâneo<sup>26</sup>. À medida que um filme *chama* as imagens seguintes, memórias parecem se entrelaçar. Na experiência ao vivo esse nos parece ser o fundamento. Dando sequência ao pensamento de Santo Agostinho, cerca de 1000 anos depois, São Tomás de Aquino em sua leitura e interpretação aristotélica sintetiza a questão: “O homem não pode conhecer sem imagens (phantasmata); a imagem é o simulacro de uma coisa corpórea” (*apud* ALMEIDA, 1999, p. 53). E na leitura de Yates resumimos mais ainda essa relação que pensamos agora:

[A memória] está na parte sensitiva da alma que acolhe as imagens das impressões sensoriais; por conseguinte, pertence à mesma parte da alma à qual pertence a imaginação, mas está também, *per accident*, na parte intelectual, no momento em que o intelecto abstrai opera, nessa parte, sobre as imagens (YATES, 1966, p. 65).

Ainda nos atemos à imagem nessa escala evolutiva e sensitiva. No prefácio de *Matéria e Memória*, Henri Bergson no final do século XIX assume a relação dos polos que dão diretriz ao livro. “A matéria para nós é um conjunto de imagens” (BERGSON, 1999, p. 1), define. Percebemos as coisas como imagens ou na eterna crítica de Sartre: “Bergson faz do universo um mundo de imagens. Toda realidade tem um ‘parentesco’, uma ‘analogia’, certa relação com a consciência” (SARTRE, 1985, p. 35). Bergson entende por *imagem*, “uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa – uma experiência situada a meio caminho entre a ‘coisa’ e a ‘representação’” (BERGSON, 1999, p. 1-2).

A imagem-tempo – que concebeu Deleuze para o cinema do pós-guerra, imerso em uma crise –, “uma ruptura dos vínculos sensório-motores” (AUMONT; MARIE, 2003, p.

---

<sup>26</sup> Hoje, 23 de agosto, enquanto escrevo esse texto, em caderno cultural de grande circulação uma matéria sobre um documentário (“Diário de uma busca”, 2011) sobre o militante Celso Afonso de Castro, a diretora Flávia Castro diz apostar na memória para tratar do tema de sua obra (MIRANDA, 2011, p.1).

164), é cada vez mais enfatizada no *cinema ao vivo* que dilata e contrai os tempos e não se faz só em função do movimento, mas em sua “ênfase na memória que parece criar um problema” (DELEUZE, 2005a, p. 149) já sinalizado por Bergson. Um método cartográfico salta da obras de alguns cineastas – como veremos na segunda parte desse capítulo –, a coexistência de mapas, “uma tentativa de cartografia mental diagramática na qual os mapas se superpõem e se transformam” (DELEUZE, 2005a, p. 149) e fazem também do trabalho do Vj um mapa mnemônico, um entre-imagens contínuo. Abordar a imagem sem uma concepção pré-concebida, como sempre desejou Henri Bergson, beira o tensionamento das relações entre alma e corpo e “esse problema logo parece restringir-se em torno da questão da memória” (BERGSON, 1999, p. 6). Entre imagens, materialidade e imaterialidade ocorrem para nós no trabalho dos Vj’s. Projeções no corpo, filmes na alma. Retornamos com Deleuze a Bergson, para compreender a distinção entre a lembrança pura, virtual, e a imagem-lembrança, que não faz nada mais do que no presente atualizá-la.

### **1.1.2. Primeiro (des)comentário a Bergson**

Uma experiência entre o que o idealismo pregava e o que o realismo afirmava definia a imagem para Bergson entre o virtual e o atual. Associada à memória, a imagem situa-se entre a coisa e a representação, a ideia que temos da coisa. O cinema torna-se exemplo para Bergson compreender a percepção, o funcionamento do cérebro (mais uma imagem) e a vida. Vários temas reemergem com novas leituras no pensamento bergsoniano. O tempo talvez seja um ponto de partida, não o tempo descontínuo dos momentos e em linha, mas o tempo como fluir numa contínua (*continuum*) e indivisível duração (*durée*). Desse ponto e porto suas concepções sobre percepção, memória, intuição e criação dão marcas a uma radical reviravolta na filosofia e na psicologia. Mas também na arte, na sétima arte e, como agora queremos crer, na nova arte arquivística dos Vj’s que comandam sessões de cinema em tempo real.

Bergson desponta também como um arquivista da filosofia francesa em texto de 1915: “A filosofia francesa”. Produzido para uma enciclopédia, o texto exalta a França criadora da filosofia moderna – evidentemente começando por Descartes – na tentativa de obter do autor do *cogito* “visões cada vez mais profundas” e passeando por uma gama de pensadores franceses considerando, “sobretudo sua diversidade, sua originalidade, o que

eles trouxeram de novo e o que o mundo lhes deve” (BERGSON, 2006a, p. 1). Bergson arquivava uma síntese do pensamento francês.

Arquivamento parecido com sua obra no sentido de pensar o cinema faz o filósofo Gilles Deleuze, responsável pela retomada de Bergson no pensamento contemporâneo. Deleuze comenta Bergson a sua maneira, trabalhando a imagem do pensamento do autor à luz dos inúmeros filmes que compõem sua taxionomia do cinema. Deleuze, com seu trato dos filósofos – sempre relendo-os e adequando-os a seu método, ou como dizia Badiou partindo de conceitos de uma forma antidialética, (BADIOU, 1997, p. 44) –, nos ajuda a reaproximar Bergson do cinema, agora ao vivo. Em suas duas obras sobre o cinema<sup>27</sup>, Deleuze faz quatro comentários a Bergson. Na primeira, “A Imagem-movimento” (1985), aparecem os dois comentários iniciais que se desdobram em algumas teses.

O primeiro é composto de três teses sobre o movimento que se relacionam e versam sobre a ideia de que o “espaço percorrido é passado, o movimento é presente, é o ato de percorrer” (DELEUZE, 1985, p. 9). Já o segundo, no qual Deleuze aprofunda a noção de imagem-movimento, versa sobre as três variedades desta concepção. Neste comentário, Deleuze reflete sobre as diferenças entre Bergson e a fenomenologia – o “retorno as coisas mesmas”, para usarmos a expressão do criador da corrente fenomenológica Husserl. O terceiro e quarto comentários aparecem no segundo livro sobre o cinema: “A imagem-tempo”. Respectivamente, são eles: “Da lembrança aos sonhos” e “Pontas de presente e lençóis do passado”. Esse último item é o mais voltado à temática da memória. O anterior versa sobre o cinema como lembrança, enfatizando o *flashback* e seus circuitos e os sonhos.

Anos antes desses livros sobre o cinema, Deleuze escreve “Bergsonismo” – livro que pensa os conceitos de duração, memória e impulso vital –, com o objetivo de encontrar “a determinação da relação entre essas três noções e do progresso e do progresso que elas implicam” (DELEUZE, 1999, p. 327). O pano de fundo nessa discussão que Deleuze propõe é pensar a intuição como método. Nossa ideia, ao propor descomentários a Bergson, é pensar com o auxílio de Deleuze a memória do cinema rumo às experiências do *live cinema*.

---

<sup>27</sup> Deleuze frisa, no prólogo do primeiro livro, que seu “estudo não é uma história do cinema” (1985, p. 7). Nas conclusões de “A imagem-tempo”, o filósofo assegura que “uma teoria do cinema não é “sobre” o cinema, mas sobre os conceitos que o cinema suscita, e que eles próprios estão em relação com outros conceitos que correspondem a outras práticas” (2005a, p. 331). Devemos ter essas duas concepções em vista ao tomarmos Deleuze como comentador de Bergson. Além disso, devemos ao menos mencionar que Charles Peirce é a outra referência que Deleuze usa para sua classificação, seu regime de imagens.

Nesse primeiro descomentário a Bergson tentamos estabelecer um método para compreender como imagem e memória se articulam ainda nos primórdios de um cinema mais pautado pela lógica das atrações do que das narrações. Mais a frente, em um segundo descomentário, vamos refletir como a questão do arquivo pode ser lida em uma perspectiva bergsoniana. Embora nossos descomentários se apoiem em Deleuze, nosso objetivo é contextualizar em duas partes o pensamento bergsoniano para entender a relação entre cinema e memória e para crer que o *cinema ao vivo* talvez fosse mais próximo – ao contrário do cinema de massa – do filósofo de “A evolução criadora”. Não visamos comentar Bergson, mas a partir dele compreender questões importantes para a relação entre memória e cinema. Não buscamos a verdade, “pois toda verdade é fim da memória” – nos comentários de Bergson –, mas “o desdobramento de um começo” (BADIOU, 1997, p. 82).

Nesse primeiro descomentário, a tese central do movimento nos interessa para compreendermos a relação da memória com os primeiros filmes e com as primeiras máquinas de visão. Estamos prenunciando algo que detalharemos no item seguinte com a expressão *mnemoscópio*. Bergson é interlocutor importante por trazer o cinema como exemplo de temas relacionados à memória e à percepção. Sobre o espírito e memória:

Dotemos esse espírito de memória e, sobretudo, do desejo de reprisar o passado. [...] Já não irá mais anotar apenas o estado atual da realidade que passa. Representar-se-á a passagem como uma mudança, portanto como um contraste entre o que foi e o que é. E como não há diferença essencial entre um passado que se rememora e um passado que se imagina, ter-se-á rapidamente elevado à representação do possível em geral (BERGSON, 2005, p. 318).

É incrível que Bergson escreva sobre isso em 1906, alguns anos antes da afirmação do cinema clássico-narrativo. Mas o trecho também nos dá pistas para entendermos melhor o primeiro cinema, representação de um possível em geral. O *live cinema* retifica para nós ainda uma questão bergsoniana, também a representação desse possível: “O que pode ser essa memória, se [...] resulta da fixação no cérebro de impressões recebidas pelos olhos? Ao mais ínfimo movimento do objeto ou dos olhos, já não haveria uma imagem, porém dez, cem, mil imagens, tantas quantas numa película cinematográfica ou mais...” (BERGSON *apud* ROSENFELD, 1988, p. 13). As recriações dos Vj’s passeiam por esse universo retiniano, mas também mnemônico. As atrações do final do século XIX (momento em que Bergson escreve) – que se reeditam em algumas práticas do audiovisual

hoje – já começavam a colocar a questão de que “a proliferação das imagens [...] ameaça destruir ao invés de preservar a memória, substituindo imagens institucionais de ampla circulação pelas fontes mais pessoais da recordação imagética” (GUNNING, 1996, p. 25). Bergson parece ter enxergado isso e via no cinema um exemplo sobre o qual ele não considerava ideal, a quebra no *continuum*, no mundo percebido e perceptível em todos os instantes. “Uma realidade que se basta a si mesmo não é necessariamente uma realidade alheia à duração” (BERGSON, 1996, p. 322). Bergson pensa o devir variado e que o cinema reteria o tempo – assim como a vida é encapsulada por um tempo teleológico e não pelo elã vital –, todo e único numa criativa trajetória.

Bergson relata duas possibilidades para a reprodução em uma tela de uma cena animada bem próxima das imagens do cinema dos primórdios. O corte das figuras e a impressão de movimento “variável de indivíduo para indivíduo ainda que comum a espécie humana” (BERGSON, 2005, p. 329) e a projeção do conjunto sobre a tela. E uma segunda maneira de proceder mais tranquila e mais eficaz. Tomar uma série de instantâneos e “projetar esses instantâneos na tela, de modo que se substituam muito rapidamente uns aos outros. Assim faz o cinematógrafo” (BERGSON, 2005, p. 330). Seu artifício de dar movimento, fazendo uma imagem surgir da outra, é associada pelo autor ao funcionamento do conhecimento. Deleuze diz, “que dá no mesmo recompor o movimento através de poses eternas ou de cortes imóveis, nossa suposição é de que o todo é dado” (DELEUZE, 1985, p. 16). O todo parece abrir a noção de devir em Bergson, de uma nova realidade a se aperfeiçoar, como o cinema. Tomamos...

[...] vistas quase que instantâneas da realidade que passa [...], enfileirá-las ao longo de um devir abstrato, uniforme, invisível, situado no fundo do aparelho do conhecimento, para imitar o que há de característico nesse devir ele próprio. Percepção, intelecção, linguagem, geralmente precedem assim. Quer se trate de pensar o devir, quer de exprimi-lo quer mesmo de percebê-lo, não fazemos nada além de acionar uma espécie de cinematógrafo interior [...] mecanismo de nosso conhecimento usual é de natureza cinematográfica (BERGSON, 2005, p. 331).

Os homens do início do cinema, intuitivamente, deviam saber isso e pareciam criar um dispositivo da memória. Acionando o cinematógrafo interior *fazemos* não só cinema, mas memórias. Nosso conhecimento usual é de natureza cinematográfica. O caráter cinematográfico de como conhecer as coisas, ao prender-se a um caráter caleidoscópico de nossa adaptação a elas, faz do *live cinema* um cinema de objetos, uma imagem enquanto

objeto como tentamos refletir. A questão hoje é que esse caleidoscópio nas imagens e sons dos Vj's é fluido e não sólido, metalizado, o regime dessas imagens é informacional, em camadas.

### 1.1.3. O cinema dos primórdios: inventando o 'Mnemoscópio'



Figura 23 - Auguste e Louis Lumière  
Fonte: Lumière, 2011

O final do século XIX assistiu ao surgimento do cinematógrafo, do quinetoscópio, do bioscópio – e, respectivamente, os inventos dos irmãos Lumière, de Thomas Edison e dos irmãos Skladanowsky –, que marcam a história do cinema enquanto um fazer técnico das *imagens em movimento*. Tais inventos atestam a relação

entre memória e imagem – que pensamos anteriormente –, possibilitam tecnicamente um acesso ao passado, ao registro; ao mesmo tempo em que a performance cinematográfica se dá no presente com sons, narrações e encenações ao vivo.

Os primeiros filmes desses e de outros pioneiros do cinema eram exibidos nos *vaudevilles* e nas feiras de variedades, entre outras manifestações ao mesmo tempo tecnológicas e artísticas. As pessoas flagradas pelas câmeras buscavam a si nas exibições.

Lembranças, e para alguns, esquecimentos. O *primeiro cinema*<sup>28</sup> parecia estar ancorado numa experiência que confluía encenações, dança, música e *imagens em movimento*. Mais do que uma experiência da visão, os primeiros filmes traduzem um espírito de uma arte feita para ser experimentada ao vivo. A atração, o evento, um acontecimento que se pautava pelo embaralhamento dos sentidos, a presença de alguém projetando imagens, de outra pessoa cuidando do som, das cartelas de



Figura 24 - Max e Emil Skladanowsky  
Fonte: Skladanowsky, 2011

<sup>28</sup> A expressão retomada por Costa, *early cinema*, designa o período que vai da invenção do cinema em 1894 a 1908, data da aproximação do cinema com as formas clássico-narrativas de representação (2005, p. 34).

transição atestam uma caráter sempre ao vivo da arte cinematográfica. O cinema como uma sensação demandava uma presença. Uma situação-cinema, como propõem hoje Maciel e Parente – “uma imagem em metamorfose que pode se atualizar em projeção múltipla, em ambientes interativos e imersivos, uma forma híbrida entre a experiência das artes visuais e do cinema na criação de um espaço para o envolvimento sensorial do espectador” (2007) –, já se desenhava nos primórdios. É nesse meio que surgem os primeiros passos da arte cinematográfica, quase sempre atrelada a diversas outras formas de espetáculo. “Em 1895 a sessão de vaudeville podia conter poesia inspirada, um tenor irlandês, placas de lanterna mágica sobre a África selvagem, um time de acrobatas europeus e um pequeno número dramático de vinte minutos encenado por um casal de estrelas da Broadway” (ALLEN *apud* COSTA, 2005, p. 43).

Pensamos que as sessões típicas do primeiro cinema, bem como outras máquinas de visão que antecedem esse período, encerram também uma preocupação com a memória. Justamente por estarem imersas em uma nova situação requerida ou trazida pela modernidade – por uma modernidade neurológica, de embate sensorial, movimento, multidões, multiplicidades –, o cinema era um lugar para se ver, para lembrar o que aconteceu. Memórias em conjunto de elementos que compunham essa modernidade típica, que teria no cinema essa “intensa estimulação nervosa” (SINGER, 2004, p. 96).

Um *mnemoscópio* é nossa expressão para os primórdios do cinema, uma imagem da memória. Uma arte do coletivo. Da lanterna mágica, de meados do século XVII, de Kircher – que em seu tratado *Ars Magna Lucis et umbrae* é definida como “maquininha que serve para mostrar numa parede branca diferentes espectros e monstros horrendos, de modo que os que não conhecem seu segredo crêem que isso se dá por arte mágica” (KIRCHER *apud* TOULLET, 1988, p. 57) – aos experimentos e a recusa de Huygens com sua *lantern de peur* e a fantasmagoria de Robertson e Paul Philidor – que garantia “não ser padre, nem mágico, mas saber como espantar-nos” (*apud* GUNNING, 1996, p. 25) –, essas máquinas de visão remetiam às lembranças assustadoras da infância mesmo sem nenhuma conexão entre a lanterna mágica<sup>29</sup> e o sobrenatural ter sido oficialmente reprimida no século XIX. Mesmo assim, isso “retornava a memória dos adultos que relatavam suas experiências infantis de projeções nas paredes do quarto ou lençóis pendurados na sala” (GUNNING, 1996, p. 30). Relatos desse tipo aparecem em Proust, em seu “Caminho de

---

<sup>29</sup> Vale lembrar que as lanternas mágicas costumavam ser encontradas nos *gabinets de curiosidades* – que se afirmavam pela Europa desde o século XVIII (MANNONI, 2003, p. 111) –, mas já circulavam no século XVII (BLOM, 2003, p. 83).

Swann”, citado por Gunning e pela jornalista Alice Rix. Esta – que descrevendo o Veriscópio, diz lembrar-se de um esquecido medo infantil do espetáculo de lanterna mágica –, garante que as prestidigitações eram horríveis apesar da diversão<sup>30</sup> “e elas me seguiam até o berço durante horas, ficando em meu coração e em minha alma pela negra noite adentro. E algumas vezes nem a luz da manhã podia espantá-las. E hoje parece que elas resistem aos anos” (RIX *apud* GUNNING, 1996, p. 31). Gunning complementa dizendo, que mesmo essa “nova mulher moderna e durona no alvorecer do século XX reteve essa memória da instabilidade ontológica das imagens projetadas e do terror que elas podiam inspirar, uma lembrança que veio à tona em sua primeira exposição aos modernos filmes” (GUNNING, 1996, p. 31). Filmes ou vistas, como eram chamadas as imagens do primeiro cinema, dialogam com práticas como a fantasmagoria por intermédio da memória. Memórias de imagens do passado em meio a aparições e desaparecimentos de imagens que ficarão ou sumirão das mentes do homem no final da modernidade.

Como observa o historiador do cinema dos primórdios, Georges Sadoul, também a igreja se utilizava de sessões de lanternas mágicas para mostrar aos fiéis os “horrores do inferno” (1948, p. 217). Posteriormente, tanto no cinematógrafo quanto em outras máquinas, as paixões de Cristo<sup>31</sup> mostravam a memória dos evangelhos. As paixões são ainda encenadas e o audiovisual faz parte de muitas delas.

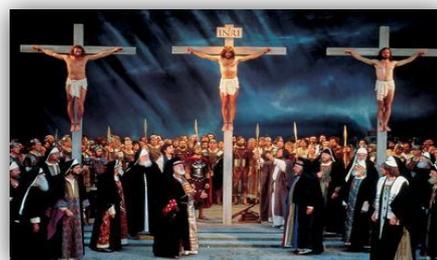


Figura 25 - “The Passion Play of Oberammergau” em 2010  
Fonte: The Passion, 2011

Aqui vale ainda sinalizar que o cinema de atrações era, com efeito, uma manifestação imaterial, que nos dias atuais poderia perfeitamente ter tido o seu reconhecimento enquanto patrimônio intangível do cinema mundial. Nesse cinema uma outra lógica do espectador precisava ser levada em conta. No primeiro cinema, “quando um filme incluía muitos planos, estes eram comercializados em rolos separados e ficava a critério do exibidor a escolha e ordem dos rolos que ele julgasse mais interessantes ou

<sup>30</sup> Os filmes sobre ilusões, desde Méliès, fazem parte do cinema e têm nas lanternas mágicas sua gênese. Recentemente, obras como “O Ilusionista” (*The Illusionist*, Neil Burger, 2006) e, mais particularmente, “O Grande truque” (*The Prestige*, Christopher Nolan, 2006), trouxeram esse tema de volta ao cinema; assim como o Vj é uma espécie de prestidigitador pós-moderno.

<sup>31</sup> A mais famosa no cinema foi “The Passion Play of Oberammergau”, de Henry C. Vincent, de 1898 (*THE PASSION PLAY...*, 2014). Essa paixão é encenada desde 1624.

adequados para seu público” (COSTA, 2005, p. 46). Algo do que acontece com o *live cinema* já se precipitava. Projetar era escolher e, porque não, lembrar.

Também nos panoramas, que marcam esse primeiro cinema dos espetáculos totais, essas “pinturas detalhadas” (COSTA, 2005, p. 25) reproduziam paisagens de terras distantes ou simulavam movimentos – a exemplo do diorama e do mareorama. Introduzidos na França por Fulton, os panoramas, a partir de 1799 (BENJAMIN, 2006, p. 569), também se relacionam como pensamos ao *live cinema*. Benjamin nos remetia ao tempo nos panoramas em suas Passagens ressaltando a necessidade de pesquisar o que representa...

[...] o fato de as variações de luz, que um dia proporciona uma paisagem. Transcorrem nos dioramas em quinze minutos ou em meia hora. Trata-se aqui de uma espécie de percurso lúdico da projeção acelerada no cinema, uma aceleração espirituosa, “dançante” (BENJAMIN, 2006, p. 571).

Walter Benjamin ainda indaga-nos sobre um “*pathos* particular embutido nos panoramas. Sobre sua relação particular com a natureza, mas também especialmente, com a história” (BENJAMIN, 2006, p. 571). Refletindo sobre o realismo e a ilusão que os panoramas trazem ao cinema, esses estão associados a nossa memória do cinema.

A narratividade fugidia, mínima, pueril dos primeiros filmes escancara a “morte do instante” (COSTA, 2005, p. 32) nos filmes e faz deles – junto às “formas individualizadas de exibição de imagens que não envolviam projeção” (COSTA, 2005, p. 36) – uma arte, que se pauta por um complemento mnemônico dado pelo espectador que sempre interagiu mnemonicamente com o filme. Por enquanto, vamos seguir na trilha da domesticação histórica do cinema.

## 1.2. CINEMA PARA ALÉM DA HISTÓRIA

Como observa Mascarello, na obra “História do cinema mundial” (2006), alguns livros de história do cinema possuem uma “índole enciclopédica”<sup>32</sup> – como “*A history of narrative film*”, de David Cook, do início dos anos 80 e “*Film history: an introduction*”, de Bordwell, de 1994. Outras obras, como o importante “Compreender o cinema” (1987), de

---

<sup>32</sup> Indagamo-nos se nesse momento, publicações e relançamentos como a Revista Filme Cultura reforçam essa índole enciclopédica do cinema.

Antonio Costa e “O que é cinema” (2000), de Jean-Claude Bernardet são “apanhados históricos” (MASCARELLO, 2006, p. 11-13), sem a intenção de detalhar períodos e momentos da arte cinematográfica.

Traçar um painel histórico parece ser a proposta não só do livro de Mascarello, mas como o de toda uma bibliografia que invade a cena nacional no sentido de consolidar um campo de pesquisas em meio às dificuldades por que passa ainda a cinematografia brasileira. Nesse momento, tentamos pensar para além da história. Entrar naquilo que ela esquece ou silencia. “Os esquecimentos e silêncios da história são reveladores desses mecanismos de manipulação da memória coletiva” (LE GOFF, 1984, p. 13). Ingressar na noção de memória coletiva, evidenciada por Maurice Halbwachs, para compreender o cinema como uma prática importante dessa memória não somente individual, mas em conjunto com a sociedade e com a *memória histórica*.

Tanto sob a égide da técnica e da tecnologia como dos movimentos ou escolas, sempre existe algo a descobrir e algo a se lembrar sobre o cinema. Como diz Halbwachs, “Será que a maioria das idéias que atravessam o nosso espírito não se resume no sentimento mais ou menos preciso de que poderíamos, se quiséssemos, analisar seu conteúdo? Mas raramente se chega até o fim dessas análises” (HALBWACHS, 2004, p. 21). Refletir sobre a memória coletiva e a memória histórica é entrar mais a fundo numa análise do cinema que se quer cada vez mais memorioso. Como o Funes, de Borges (2007), o *cinema ao vivo* parece nunca, nunca esquecer o cinema. E, em cada mudança na imagem ou no som um novo mundo se abre.

Ainda que voltemos nossa atenção para alguns filmes-marcos nesse primeiro momento da história do cinema mundial – como “O Nascimento de uma nação” (*The birth of a nation*, D.W. Griffith, 1915) e “O Encouraçado Potemkin” (*Bronienosets Potemkin*, Sergei Eisenstein, 1925) –, somente faremos alusão à história do experimental e do narrativo; sendo nossa pretensão endereçar uma discussão sobre as memórias que atravessam os filmes e tipos de cinema. Não é a noção de filme histórico que marca os dois filmes citados, nem a história do cinema narrativo ou experimental que perseguimos, mas algumas fraturas e relações, rupturas e descontinuidades. No artigo “*The Film of Memory*” observamos, que “a história é sem dúvida dependente da memória, mas a memória não é *sempre* reconhecidamente histórica”<sup>33</sup> (ROUTT, 2006, p. 1, tradução nossa).

---

<sup>33</sup> “History is doubtless dependent upon memory, but memory is not *always* historical” (ROUTT, 2006, p. 1, tradução nossa).

Uma questão da memória do cinema cerca as performances em tempo real. Tanto pelo trabalho com os arquivos, como pela possibilidade de patrimonializar imaterialmente o cinema, como na reflexão sobre uma percepção que conecta as memórias dos performers com a memória do espectador. De forma singular, a performance ao vivo comunga de um oxímoro, o de uma efemeridade eterna que também é paradoxo para a história do cinema.

### 1.2.1. Do cinema não se lembra sozinho: memória histórica/coletiva

O estudioso do *vjing*, Paul Spinrad (2005), se pergunta sobre o diferencial em ser ao vivo, refletindo a diferença do *live cinema* e do cinema massivo a que fomos acostumados – cinema como hábito, como apontado em nossa introdução. Cinema feito para as massas e hoje feito no seu ‘formato’ ao vivo para participantes, co-criadores que se conectam com as “antenas da raça” (POUND *apud* MCLUHAN, 1964, p. 14), para seguirmos uma bela definição de artista. Voltemos a indagação de Spinrad:

Então qual o grande negócio de ser ao vivo? Como nós estamos cheios de bens produzidos, mercadorias de massa, produtos enlatados de mídia, nos é fácil esquecer. O grande negócio é que cada momento é único, como na vida. E com apologias a Platão a verdadeira realidade é aquela na qual vivemos [...] no lugar das imagens projetadas na parede. Vjing nos conecta com o momento, nos conecta com os outros. É um presente para as pessoas que você está junto, nunca ser duplicado (SPINRAD, 2005, p. 13).

Como já observado, alguém que se lembra sozinho do que os outros não o fazem é como aquele que enxerga aquilo que os outros não conseguem. Interessa-nos de Halbwachs essas associações entre memória coletiva e formas de ver. A memória coletiva, resumida nos *quadros sociais da memória*, marca a teoria de Maurice Halbwachs. Tantos quadros existirão quantos grupos existirem. Estar junto ao performer e co-criar com ele é chave para o entendimento e para uma boa experiência do *live cinema*. Estar conectado ao outro numa performance de *live cinema*, estar conectado com o momento em tempo real do *vjing* é refletir as injunções entre memória coletiva e memória individual. Puro momento, para voltarmos a Bergson<sup>34</sup>.

---

<sup>34</sup> Halbwachs foi discípulo de Bergson, mas em determinado momento levanta-se contra ele “num enérgico movimento de defesa” (ALEXANDRE, 2006, p. 22). A consciência social e não uma percepção somente

Um quadro social da memória se desenha na cena do *cinema ao vivo* com os coletivos de Vj's que emergem dentro de uma subcultura (THORNTON, 1996), a cultura dos clubes, das *raves*, do *underground* e que fazem cinema fora das salas. Artistas de um cinema guiado mais pela música eletrônica – mas também orgânica – e não pelo texto literário de um roteiro escrito e decupado que se converte em imagens<sup>35</sup>. Coletivos sociais do cinema, os grupos de Vj's são memórias do cinema.

No coletivo saltam as experiências e na memória do grupo os eventos são lembrados. Se ainda continuamos não “habitados a falar da memória de um grupo nem por metáfora” (HALBWACHS, 2006, p. 71), práticas como o *live cinema* oxigenam não só o cinema, mas o espectador e, por conseguinte, o indivíduo que participa de dois tipos de memória: coletiva e individual. “Por um lado, suas lembranças teriam lugar no contexto de sua personalidade [...] Por outro lado, em certos momentos, ele seria capaz de comportar simplesmente como membro de um grupo que contribui para evocar e manter lembranças impessoais”. Halbwachs vê a interpenetração dessas duas memórias. A memória individual para confirmar, para checar algumas lembranças, para dar-lhes um caráter mais preciso e “para preencher algumas de suas lacunas pode se apoiar na memória coletiva” (HALBWACHS, 2006, p. 71). Não há um fechamento, um isolamento da memória coletiva. As memórias se interpenetram constantemente. A memória coletiva contém a individual, sem se confundir com ela. Halbwachs atesta a necessidade de então separar o entendimento das duas e reflete as distinções entre as memórias.

O autor atribui qualidades a memória dupla que imagina. Uma resumida e esquemática, outra contínua e densa. Uma pessoal, outra social. No *live cinema* acreditamos haver também um embaralhamento dessas memórias. Compactuamos com Spinrad (2005) de que a prática é um presente para nós por nunca ser a mesma performance. Acreditamos, lembrando Heráclito, na fluência, no movimento (das memórias), por entrarmos e não entrarmos no mesmo rio. E por enxergarmos “correlações: completo e incompleto, concorde e discorde, harmonia e desarmonia, e de todas as coisas,

---

individual é o ponto de divergência entre mestre e discípulo. Aqui não tentamos conciliar o inconciliável, mas entender que a prática do *live cinema* necessita de ambos para ser experimentada e entendida.

<sup>35</sup> Essa concepção de um cinema “escravo” da literatura é defendida, por exemplo, pelo cineasta Peter Greenaway – que em nossa tese aparece em ao menos três momentos. Em entrevista à revista *Bravo*, ele observa: “A bem da verdade, hoje tendo a achar que o cinema nunca esteve vivo. Tudo o que nós vimos até agora foram cento e tantos anos de texto ilustrado. Todas as histórias, as tramas, as narrativas vêm da livraria. Sejam as de Jean-Luc Godard, Martin Scorsese, Steven Spielberg [...] são textos ilustrados [...] Eu estudei para ser pintor, preciso de imagens para começar meus filmes, não de palavras. Tenho dúvidas se, alguma vez, já vimos cinema puro” (GREENAWAY, 2007, p. 78-79).

um, e de um, todas as coisas” (HERÁCLITO, 1999, p. 36). O *live cinema* nos convida a colocar nossas memórias junto a performance e a memória dos Vj’s. A memória de nossas imagens à memória cinematográfica.

A história fora da memória, para Halbwachs, parece “um cemitério em que o espaço é medido e onde a cada instante é preciso encontrar lugar para novas sepulturas” (HALBWACHS, 2006, p. 74). Comparação que nos leva à memória histórica, pois é através dela que um fato exterior “à minha vida vem assim mesmo deixar sua impressão tal dia, tal hora e a vista dessa impressão me fará recordar a hora e o dia” (HALBWACHS, 2006, p. 80).

Com o *live cinema*, essa arte da recordação – como queremos imaginar – se situa para além da história, mas não esquece a memória histórica. Concordamos com Halbwachs em não acreditar no fato de que “podemos distinguir por um lado uma memória sem contextos, ou que só disporia de linguagem e algumas idéias tiradas da vida prática para classificar suas lembranças e por outro um panorama histórico ou coletivo, sem memória” (HALBWACHS, 2006, p. 81). Sempre há um híbrido de memória individual, coletiva e histórica se coadunando ao pensarmos o cinema e se ampliando ao pensarmos sua prática em tempo real. Halbwachs toma como exemplo a criança:

Depois que ultrapassa a etapa da vida puramente sensitiva, a partir do momento em que se interessa pelo significado das imagens e dos quadros que vê, pode-se dizer que a criança pensa em comum com as outras pessoas, e que seu pensamento se divide entre o fluxo de impressões inteiramente pessoais e as diversas correntes do pensamento coletivo (HALBWACHS, 2006, p. 81).

A experiência do *cinema ao vivo* é como a criança que guarda ou retém momentos, no nosso caso, momentos do cinema.



Figura 26: A rosa púrpura do Cairo (Woody Allen,1985)  
Fonte: Allen, 2011

Raia na história do cinema um significado que mescla memória, performance, som e imagem. Mais do que um período (clássico) e uma forma de contar (narrativo), um momento vivo é encenado no audiovisual de hoje. Quem sabe o narrativo agora deva comportar elementos

além da tela. Como no sonho de Cecília, de “A rosa púrpura do Cairo” (*The purple rose of Cairo*, Woody Allen, 1985), o limite da tela invade memórias e vidas. “Relações-tela”, como reflete Bourriaud (2009, p. 91) surgem. Aos atores que ficaram dentro do plano e que batem com a cabeça por dentro da tela cabia-lhes o pedido: “[...] Não desliguem o projetor! Não, se a luz se for todos nós desapareceremos”. Além de cômico tal momento é tradutor das ideias do filósofo Berkeley, como aponta Juan Antonio Rivera, e nos ajuda a compreender a cena do *live cinema* em função da memória.

Esse é um divertidíssimo momento berkeleyano [...] Berkeley tinha uma concepção curiosíssima, quase extravagante, de como era o mundo: acreditava que a realidade era como o mundo que transcorre no interior de um filme; um universo imaterial feito de ideias ou fotogramas projetados continuamente pela mente de Deus (RIVERA, 2004, p. 27).

Tentamos até aqui não traduzir Halbwachs através de um filme, como faremos de certa forma a seguir, mas crer que nesse universo imaterial de ideias e fotogramas (agora camadas audiovisuais, como queremos imaginar) algo se desenha com o *live cinema* e tudo que se relaciona ao filme se transcorre no interior das memórias que Halbwachs conceituou e distinguiu. Do cinema continuamente não lembramos sozinhos. Na nova configuração ao vivo menos ainda.

### **1.2.2. O nascimento de uma *noção* (Cinema narrativo): memória de uma nação**

Lembrar e esquecer Griffith. A memória de um cineasta de obra vastíssima, que tem em um filme sua síntese e em uma *noção* sua marca: cinema narrativo. Desde o início do século XX, na companhia Biograph, Griffith transita de um cineasta do cotidiano e da moralidade à epopéia de famílias e nações. Tom Gunning, em “D.W. Griffith: The origins of american narrative film”, discute o discurso narrativo, “precisamente o texto em si – o atual arranjo que comunica a história – palavras na literatura, imagens em movimento e títulos escritos nos filmes silenciosos”<sup>36</sup> (GUNNING, 1991, p. 15, tradução nossa) e a ideia de contar uma história (*storytelling*) como um ponto de partida para a definição de narrativa. Aumont já argumenta sobre o caráter discursivo da ficção – “[...] O filme de

---

<sup>36</sup> “Precisely the text itself – the actual arrangement of signifiers that communicate the story – words in literature, moving images and written titles in silent films” (GUNNING, 1991, p. 15, tradução nossa).

ficção clássica é um discurso (pois é o ato de uma instância narrativa) que se disfarça de história (pois age como se essa instância fílmica não existisse)” (AUMONT, 1995, p. 121). Griffith inaugura a memória de um discurso histórico, de um discurso sobre a história contada através de um ponto de vista, de uma narrativa que vinha sido construída oralmente, passa pelo romance e deságua no cinema. Nesse sentido o método de Tom Gunning é preciso ao analisar os primeiros anos de Griffith na Biograph.

Para demonstrar uma mudança na forma narrativa, eu preciso definir com precisão teórica a forma como a narrativa opera em filmes. Para mostrar a relação dessa mudança interior para os mais amplos horizontes da indústria fílmica e o discurso social sobre o filme, eu preciso ter um modelo de como essa indústria foi estruturada e um conceito de como as estruturas nesse interior e exterior afetavam umas as outras (GUNNING, 1991, p. 10).

Embora não precisemos seguir uma análise estruturalista da formação do modelo Griffith de filmar, um discurso histórico salta aos olhos. Griffith cria uma memória do discurso histórico. Griffith, em “O nascimento de uma nação”, consolida o cinema clássico-narrativo. Tentamos por aqui pensar não só a narrativa no cinema – mas evidentemente os seus usos no trabalho feito pelos artistas de *live cinema* (para o artista de cinema em tempo real o processo, a performance, contém a narrativa). Certas técnicas caras a Griffith, como os *Tableaux*<sup>37</sup> (o término dos filmes em quadros congelados de uma imagem cinematográfica, um plano que é literalmente um quadro), montagens paralelas (alternâncias de planos distintos que convergem para um acontecimento em comum), planos americanos (enquadramentos que limitam a figura humana à altura dos joelhos) são reinventadas pelos artistas de *live cinema*. Partes decisivas para o cinema narrativo e que nas mãos dos experimentadores do audiovisual contemporâneo ganham novas leituras. De certa forma, a narrativa que não é tema principal acaba se tornando um elemento do *live cinema*.

A noção de filme narrativo chegaria a sua quintessência em um filme sobre a nação norte-americana. “The birth of a nation” responde à “extensão das ambições e profundidade da complexidade narrativa” (GUNNING, 1991, p. 258). Filme sobre a guerra civil, que arquiva a memória de uma nação contada através de um ponto de vista e recontada ao vivo por outro no trabalho de Paul D. Miller ou DJ Spooky ou That

---

<sup>37</sup> Como observa Ismail Xavier: “[...] É recorrente, em Griffith, a composição em tableau para encerrar o filme. [...] O tableau tem, em casos específicos, um rico poder de sugestão quando o final retoma a imagem de abertura, fechando o ciclo e emoldura a estória” (XAVIER, 1984, p. 42). Esse ciclo é também característica de um cinema mnemônico.

Subliminar Kid<sup>38</sup>, que remontou e recriou o nascimento de uma nação como “The rebirth of a nation”, criando cartelas semelhantes às de Griffith, sonorizando, texturizando e grafitando Griffith.

As cartelas são marcas desse cinema narrativo. A história do clássico-narrativo tem nela uma memória do cinema. Griffith criou uma marca para seus filmes. Todos vinham acompanhados de cartelas iniciais com sua assinatura. Essa, que colocamos na figura ao lado, é de “O Nascimento de uma nação” (1915). Filme que relata a história do nascimento dos EUA do ponto de vista do sul escravocrata, a partir da relação entre cinema e literatura<sup>39</sup> e de um olhar teleológico, para muitos historiadores preconceituoso, porém criador de uma linguagem para o cinema. Ao lado de “Intolerância” (*Intolerance*, 1916) denota uma memória do cinema narrativo e cria com cartelas e histórias a linguagem griffithiana, uma maneira de lembrar do cinema clássico<sup>40</sup>. Uma linguagem e uma memória nascem nesse filme do homem que é a “encarnação plena do melodrama” (XAVIER, 2001, p. 8).



Figura 27 - Cartela de abertura “O nascimento de uma nação”

Fonte: Griffith, 2011

O filme de Griffith comporta “[...] Uma imagem que se reveste de diferentes estatutos: ou é testemunha do passado ou o recompõe” (LAGNY, 2000, p. 20). Além das cartelas em “O nascimento de uma nação”, Griffith usa de um outro recurso apresentando imagens fixas (desenhos ou fotos), fac-símiles datados, testemunhando uma situação “histórica, atestada por uma citação referenciada” (LAGNY, 2000, p. 22). Um cinema narrativo de reconstituições, como nos parece todo cinema narrativo. Um filme de memória da nação que cria uma forma de ver, pensar, lembrar e esquecer a arte cinematográfica. Memória histórica convertida em memória artística, performática no trabalho de *remix*, de Spooky, ordenada por uma desordem sonora e gráfica.

Acusada de ser uma obra racista que, segundo Sadoul, mesmo que nos cause revolta, “impressiona-se com a beleza das imagens e absoluta perfeição da montagem” (SADOUL, 1963, p. 119). Fundado em dialéticas do homem e da paisagem, do artifício e da natureza – devido aos contrapontos entre estúdio e locações de cenário natural –, “O

<sup>38</sup> Como já mencionamos na introdução e que será nosso objeto em capítulo final.

<sup>39</sup> O livro é adaptação do romance “*The Clansman*”, de Thomas Dixon.

<sup>40</sup> Evidentemente ao lado de Chaplin, Porter, Thomas Ince. Griffith (e os atores do período) nos ensinam a ver filmes e a lembrar do cinema como uma arte do contar histórias.

nascimento de uma nação” apresenta uma outra dialética para nós: a de afirmar a memória de uma nação que atravessa a vida do cinema em um filme que arquiva o nascimento de uma nação que concebeu a Ku-Klux-Klan e que teve em um filme sua exaltação.

### **1.2.3. Eisenstein: memória da revolução (cinematográfica)**

Se “O nascimento de uma nação” inaugura um aspecto mnemônico do cinema narrativo, “O encouraçado Potemkin” (1925) pode ser encarado como um grande projeto de memória da revolução. O cinema celebra a revolução e se pensa enquanto revolução. Uma outra noção de simultaneidade, de justaposição, de combinação, de seleção da combinação. Uma outra linguagem, que vai necessariamente fazer dialogar a memória do realizador com a memória do espectador se evidencia em Sergei Eisenstein.

Jacques Aumont identifica três eixos principais que vão servir de base para a montagem eisensteiniana e que nos situam também para entender uma linguagem e uma textura da memória: o fragmento, o conflito e o contraponto audiovisual. A primeira noção que se relaciona a um discurso articulado também se desdobra em três níveis (o fragmento como elemento da cadeia de sintagmas do filme; o fragmento em sua relação material com a imagem fílmica e o fragmento em sua relação com o referente).

O fechamento do quadro focaliza a atenção sobre o sentido que nele está isolado; esse próprio sentido, construído analiticamente levando-se em conta características materiais da imagem, combina-se, articula-se, de maneira explícita e tendenciosamente unívoca (o cinema de Eisenstein “fulmina a ambigüidade”, segundo a fórmula de Roland Barthes) (AUMONT 1993, p. 83).

Essa combinação de materiais nos coloca no jogo próprio da coleção que os praticantes de *live cinema* criam. Artistas de uma memória do cinema que tratam o filme além do quadro, que pensam o material fílmico e as possibilidades combinatórias dessa matéria. Esse primeiro eixo mostra que o cinema é arte do múltiplo, do partido e depois combinado, re-combinado.

Eisenstein estabelece ainda, a partir da ideia de fragmento uma segunda noção, nada original segundo o próprio Aumont – trata-se do conflito ou “o modo canônico de interação entre duas unidades quaisquer do discurso fílmico” (AUMONT 1993, p. 83). Os

exemplos de conflito fundamentam a montagem para Eisenstein e nos ajudam a aprofundar a cena contemporânea do *live cinema* que nos debruçamos. Para o cineasta russo, montar é algo da ordem do conflito, da colisão. Citamos alguns conflitos apresentados por Eisenstein: “[...] Conflito de direções gráficas [...] Conflito de escalas. Conflito dos volumes; [...] conflitos entre um objeto e sua dimensão (EISENSTEIN, 2002a, p. 43). Os Vj’s e demais artistas de *live cinema* retornam a esses exemplos para sua prática e, de certa forma, celebram uma memória do cinema de Eisenstein. Sobretudo, ao pensarmos a prática do *live cinema* como conflito, como colisão de imagens e sons com a memória. Como acontecimento que se fundamenta em um estado de coisas. Assim, a prática surge como um acontecimento, ou como acentua Deleuze, “se querer o acontecimento significa primeiro captar-lhe”, desenha-se um “traçado vivo como a cicatriz de todas as feridas” DELEUZE, 2003, p. 152. O *live cinema* faz desse traçado e da falsa oposição entre narrativa e experimentação seu campo de batalha.

O terceiro eixo, o contraponto, é mais debatido na história e na teoria do cinema. A relação contrapontística entre som e imagem, o assincronismo – que pregava não só Eisenstein (2002b), mas parte da vanguarda construtivista russa – dos dois principais componentes do cinema. A igualdade entre som e imagem e o paralelismo nessas concepções marcaram a história do cinema e hoje parece ser recuperada em uma nova prática, em um outro fazer cinema que não mais influenciaria o espectador, mas que o colocaria como participante do processo. Temos a sensação de que Eisenstein nos convidava já a pensar isso e, de certa forma, se assemelha aos performers de *live cinema*. Sua inspiração no teatro de Meyerhold pode ser um indicativo disso, assim como seu filme “Romance sentimental” (1930)<sup>41</sup> também.

Potemkin, ao lado de “Outubro” (*Oktiabr*, 1928), celebram uma memória da revolução russa. Filmes-memória, para além das encenações. Montagem-memória, para proceder a montagem intelectual. No entender de Arlindo Machado, por exemplo, “[...] Outubro longe se der um mero relato histórico romanceado, uma simples reconstituição dos acontecimentos [...] é quase um ensaio teórico sobre essa revolução” (1982, p. 66). “O

---

<sup>41</sup> Alguns têm esse filme como o primeiro clipe musical feito na história do audiovisual. Um curta do meio da carreira e envolto em uma querela sobre sua real autoria – Eisenstein teria sido só o montador. “Romance Sentimental” é um dos primeiros clipes musicais (LEITE NETO, 2004). Em exemplos como esse, uma espécie de textura da memória – como observou Maria Esther Maciel, na qualificação dessa tese – se faz presente. Não é vídeo, mas já antecipa o vídeo. Cria condições para a existência de uma linguagem e de uma experiência da arte cinematográfica que se associa à música – sem ainda se ter o suporte que marcará o clipe musical e sem ser do gênero musical.

Encouraçado Potemkin” é citado diversas vezes no cinema e é mais do que um recontar da história. É uma grande memória da celebração da revolução. E marca a obra de um cineasta revolucionário naquilo em que o cinema mais parece se relacionar com a memória: a montagem e seus métodos<sup>42</sup>. Montar é no fundo lembrar ou esquecer planos. Montar é pensar verticalidades e simultaneidades como demonstra Griffith, relações entre música e quadro, correspondências audiovisuais.

A linguagem revolucionava também a tensão entre som e imagem. “Tanto Pudovkin como Eisenstein combateram o filme sonoro, mas achavam que se o som fosse utilizado simbólica e contrapuntisticamente” (MCLUHAN, 1964, p. 322), o resultado seria outro. A repetição e a musicalidade dos filmes são armas do *live cinema*. O contraponto e a comparação da imagem ao movimento musical, a “correspondência” (EISENSTEIN, 2002b, p. 126) são elementos que fazem do cineasta russo uma referência para o artista de *cinema ao vivo*.

A repetição pode desempenhar duas funções, de acordo com Eisenstein. “Uma função é facilitar a criação de um todo orgânico. Outra função da repetição é servir como um meio para desenvolver a crescente intensidade [...] A primeira função é encontrada em ação em Potemkin” (EISENSTEIN, 2002b, p. 67). Em “Alexander Nevsky” (*Alexander Nevsky*, 1938), essa intensidade é levada ao extremo. Na célebre sequência do ataque dos cavaleiros, momento “mais comovente e memorável para os críticos e espectadores” (EISENSTEIN, 2002b, p. 116), uma correspondência audiovisual e impressa mostram a ascese e a tensão que som, imagem e espectador tecem.

Já em Potemkin, o artista russo refere-se a repetição da palavra “Irmãos”, pela primeira vez no tombadilho e a segunda de novo em forma de texto mostrando o navio sendo atacado. Usando como exemplo a análise do artigo sobre o jazz, de Guilleré, a respeito da fusão das artes correspondendo “à própria imagem de uma época e à imagem do processo de raciocínio daqueles vinculados à época” (EISENSTEIN, 2002b, p. 70, grifos do autor) é que Eisenstein se afirma como um grande cineasta da memória. O ritmo das improvisações, marca da montagem eisensteiniana, é reeditado pelos Vj’s e outros performers de *live cinema*.

Vindo do espetáculo teatral, trabalhando como designer de Meyherhold, desenvolvendo seu *Obraznost*, caráter da imagem que marca uma representação visual

---

<sup>42</sup> Em “A forma do filme”, Eisenstein estabelece cinco tipos de montagem. A métrica, rítmica, a tonal a tonal, a atonal e a intelectual (EISENSTEIN, 2002b, p.79-87).

(AUMONT; MARIE, 2003.) em oposição à figuração e mais relacionado à percepção, o artista russo retoma a noção de atração pelo viés da montagem; com essa chegaríamos a “ideia de que a forma filmica deve ter uma natureza ‘extática’, única capaz de lhe permitir provocar em seu espectador uma adesão emocional forte” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 96, grifo dos autores). Natureza que acreditamos beirar a memória. Montar é selecionar, buscar na memória o melhor plano e colocá-lo ao lado de outro, criando um vínculo entre imagens. A operação que o espectador executa é a mesma, lembra-se de um plano anterior e penetra-se no filme, adere-se emocionalmente a um conjunto que se tornou harmônico pelas lembranças e esquecimentos de outro sujeito.

A montagem (não mais paralela) – e a linguagem (não mais apoiada na narrativa) –, mas uma montagem intelectual, derivada em parte do método de Kuleshov<sup>43</sup> é elemento para entendermos a memória em Eisenstein. A grande crítica de Eisenstein a Griffith é este não conhecer o figurativo na montagem. Esse figurativo, uma imagem formada na justaposição dos planos, parece intercambiar memória e imagem de forma contundente.

Griffith antiintelectual, Eisenstein hiperintelectual. [...] No sufoco, Eisenstein, bem mais jovem, teve também mais vantagem para resistir às pressões do tempo; sua mente agitada, sua reflexão incessante e as duas partes do Ivã, o Terrível impediram sua redução a peça de um passado histórico. Griffith, menos armado, circulou em torno de sua própria estátua ao longo de anos, congelado em histórias (XAVIER, 1984, p. 94-95).

Griffith congelado em histórias, Eisenstein congelado em fotogramas e dando sequência a teoria da montagem de Kuleshov. A escadaria de Odessa que volta em forma de memória, seja como citação ou homenagem em diversos filmes – como “Os intocáveis” (“*The Untouchables*”, 1987), de Brian de Palma – é emblemática e faz parte dessa memória

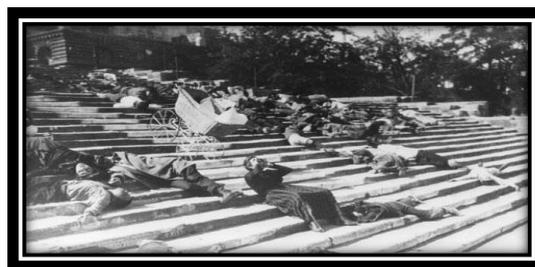


Figura 28 - Escadaria de “O encouraçado Potemkin”  
Fonte: Eisenstein, 2011

<sup>43</sup> Lev Kuleshov é outra figura importante do cinema russo responsável pela elaboração do efeito Kuleshov (o intercalar de um mesmo plano com três imagens diferentes “de modo a provar que induzido pela imagem acoplada, o espectador daria um significado diferente à mesma expressão e pela geografia criativa (“processo pelo qual a montagem confere um espaço de contigüidade espacial a imagens obtidas em espaços completamente distantes”) (XAVIER, 1984, p.37; p.38).

coletiva do cinema.

A “passagem de Eisenstein do teatro para o cinema significou o salto da collage de fragmentos autônomos para os primeiros esboços de conceituação da montagem propriamente dita” (MACHADO, 1982, p.40-41). Montagem de conflitos, dialética que tem em “O Encouraçado...” um prenúncio do *live cinema*.

O Encouraçado inteiro está construído sobre esse conflito entre o uniforme e o poliforme. Quando a mulher, carregando nos braços o filho fuzilado pela polícia, caminha capengando num só plano o conflito básico do filme entre a ordem inflexível do poder e a desordem libertária das massas. Contra aqueles que querem impor a razão unidirecional do desfile, a massa popular responde com a folia indomesticável da festa (MACHADO, 1982, p. 48).

Em meio ao caos e conflito da montagem, Eisenstein cria ritmos e junções para compreender o desfile e a festa. Um cinema onde a imagem e sons são manuseados como coisas. “Os filmes de Eisenstein aparecem como objetos estranhos, que perfuram o conceito de revolução como sufocamento da vontade, da divergência e da independência de cada um” (MACHADO, 1982, p. 49).

#### **1.2.4. A memória entre o narrativo e o experimental**

O cinema clássico-narrativo – com o qual estamos acostumados e que tem uma importante função social, segundo Benjamin, a “de criar um equilíbrio entre o homem e o aparelho” (1994, p.189) – transforma-se em uma arte rapidamente aceita pela massa. Griffith e Eisenstein, cada um a sua maneira, são decisivos nessa balança. O primeiro, inaugurando fenômenos da linguagem que invadem nossa memória com as cartelas e o paralelismo da montagem. As cartelas marcam momentos e recuperam para o espectador dilemas, inauguram temas para a memória do espectador. Com a montagem paralela, lembrando ao espectador a condução de uma narrativa, Eisenstein desconstrói essa linguagem em função de uma outra relação com a memória numa montagem harmônica e em função do espectador, de como ele pode ser afetado, “na pesquisa de efeitos de sentidos mais ou menos complexos” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 96). A linguagem cinematográfica, o ponto de vista em relação ao que é filmado, é revigorada por Eisenstein, com sua montagem também atrativa, lembrança e esquecimento são requeridos. Ao

alternar ou sobrepor momentos, Eisenstein pede que a memória interfira, ou seja, seja evocada. Na relação entre o cinema narrativo e o experimental acredito já estar diante de uma coleção de filmes que efetivamente prefigurariam essa prática em sua tensão com uma espécie de textura da memória ou de linguagem da memória do cinema.

As vanguardas dos anos 20 e a emergência de um cinema mais voltado para o experimentalismo e para a relação entre as outras artes – trazendo para dentro de si uma memória da arte pela simples relação da vanguarda cinematográfica com outras artes de vanguarda, ou por vezes pela negação ao próprio cinema – apontam o cinema para uma prática ativa, viva e processual que dialoga com a memória e que cria condições para falar sobre ela. Separar momentos e movimentos do dito cinema experimental nos ajuda a entender o trabalho dos artistas de *live cinema*. Ao longo desse trabalho buscaremos essa separação. No próximo capítulo, tentaremos pensar Vertov, por exemplo, como uma espécie de embrião de Vj e, mais a frente, artistas como Stan Brakhage, Hollis Frampton e outros vanguardistas norte-americanos dos anos 60 também serão lidos dessa forma. Warhol, mas também Ivone Rainer – com seu cinema de performance – e Harun Farocki – com um cinema sobre o controle –, atestam essa linguagem da memória ao trabalharem em seu cinema as próprias memórias do cinema. Uma linguagem mnemônica da arte cinematográfica nos conecta ao *live cinema* ao pensarmos o experimental, o *underground*, o *free cinema*.

O *cinema ao vivo* segue mais os traços desse cinema experimental – e não dessa homeostase identificada por Benjamin –, que deseja “libertar-se de toda experiência” (BENJAMIN, 1994, p. 118) pela própria experiência. Como observa Jean Mitry, sobre o cinema experimental, “[...] Seja ele portanto, underground, cinema direto, free cinema ou outra coisa, o filme experimental em sua constante evolução, porquanto seja verdade que um filme experimental bem sucedido não é mais que o clássico de amanhã” (MITRY *apud* PARENTE, 2000, p. 86).

O cinema experimental não se contrapõe ao narrativo. Uma definição de André Parente diz, que “[...] O cinema experimental é aquele em que a vontade artística está no comando [...] é experimental o cinema dos verdadeiros criadores quaisquer que sejam eles” (PARENTE, 2000, p. 107). Nesses termos, nossa jornada pela memória entre o experimental e o narrativo parece ser pensada. O artista no comando, fundamento do cinema experimental, é um homem da memória. Na visão de Noguez, cinco critérios dão conta do experimental:

- Ele não é realizado no sistema industrial;
- Não é distribuído nos circuitos comerciais (mas, eventualmente, em outros circuitos);
- Não visa à distração, nem, necessariamente, à rentabilidade,
- É majoritariamente não-narrativo;
- Trabalha questionando, desconstruindo ou evitando a figuração (NOGUEZ *apud* AUMONT; MARIE, 2003, p. 111).

Essas regras para definir o experimental parecem incompletas ou ainda datadas. O texto do final dos anos 70 ainda pensa o experimental em contraponto ao narrativo e a seus circuitos.

Queremos crer que o *live cinema* é um experimentalismo que acampa tanto o narrativo e como o experimental. O primeiro sempre relacionado e a serviço da semiologia, em particular a de Metz: “da narrativa a um discurso ou seqüência narrante de enunciados atualizados tomados na dialética significante/significado e representando um estado de coisas” e o segundo experimental, direto, disnarrativo, “formalismo e anarquismo ‘imagético’” (PARENTE, 2000, p. 12; p. 13, grifo do autor). Mas, se um polo prevalece é o do experimental, pois o *underground* recorre ao sonho. Como afirma Marshall McLuhan, o cinema é “tapete mágico da fantasia, é um casamento espetacular da velha tecnologia mecânica com o novo mundo elétrico” vive de “oferecer como produto o mais mágico de todos os bens de consumo, a saber: sonhos” (MCLUHAN, 1964, p. 319; p. 327).

As imagens-sonho inscrevem-se, como as imagens-lembrança – parte de uma segunda tendência para se ler o experimental<sup>44</sup> –, “na situação sensório-motora que projetam ao infinito, substituindo a ação dos personagens por movimentos do mundo, e as segurando a metamorfoseou a anamorfose da situação”. Como no *live cinema*, essa imagem-lembrança projeta-se ao infinito e atesta que “quando os movimentos do mundo e as metamorfoses que afetam a situação se liberam da personagem, quando as imagens flutuantes não se encadeiam mais na cabeça do sonhador [...] dir-se-ia que exprimem a alma do mundo” (PARENTE, 2000, p. 103). Se não quisermos ir tão longe como Parente, quem sabe exprimam um pouco da memória do mundo.

Parente vê como exemplos os filmes experimentais que tratam das sinfonias das cidades “Manhatta” (1921), de Paul Strand e Charles Sheeler, “Skyscraper symphony”, de

---

<sup>44</sup> A primeira seria o cinema ou cinema-matéria, cujo maior exemplo é “Um homem com uma câmera” (1929), de Dziga Vertov. Já a terceira, o cinema do corpo, seguindo a proposta de Deleuze, marca a obra de artistas como Varda e Warhol – que também serão pensados por aqui. Essas duas tendências se relacionam: a primeira é anterior aos corpos, a terceira sugere um corpo desconhecido, o impensado do pensamento.

Robert Florey, entre outros, e das danças dos corpos e dos objetos ou dos balés mecânicos dos corpos como “Ballet Mecanique”, de Fernand Léger, “Object Lesson” (1941), de Young. Os exemplos são ferramentas dos Vj’s. Projeções pela cidade e pelos corpos, como já nas experiências com vídeo<sup>45</sup>, de Warhol, por exemplo.

Partimos da premissa de que o cinema “não tem natureza lingüística, mas propriamente imagética” (PARENTE, 2000, p. 13). A imagem, porém, não se opõe à narração, só a narração reduzida a processos lingüísticos. A narrativa é relativa, como propõe o autor ao acontecimento. De uma variação universal onde “a percepção é imanente às coisas” (PARENTE, 2000, p. 15), como em Stan Brakhage e, anteriormente, em Hans Richter e seus filmes gráficos que nos levam de volta a textura da memória. Em Richter, a aproximação com o videogame prenuncia uma memória do futuro, que já nos anos 20 antecipava fenômenos como os vídeo-games – evidentemente sem a interatividade que cerca os jogos eletrônicos, mas já com a espacialidade, temporalidade e por isso visualidade dos jogos eletrônicos.

Em cada regime de acontecimento imagético, o acontecimento é um devir que a imagem expressa: devir coisa para as imagens-matérias, pois passar de uma imagem a outra é por os olhos na matéria; devir verdadeiro para as imagens-substantivas, pois passar de uma imagem a outra equivale a reconhecer, julgar, universalizar, explicar etc.; devir falso para as imagens-tempo, pois passar de uma imagem a outra é mostrar o que elas têm de incomensurável (PARENTE, 2000, p. 15).

Devir-memória, para mostrar que a imagem aprendeu e apreendeu com o cinema novas possibilidades para se contar narrativamente (a memória como tema nobre dos filmes) e para experimentar, como pedem licença os praticantes de *live cinema*. Experimental e experiência do cinema, o *live cinema* situa-se entre narrar e experimentar. Uma guerra entre esses polos emerge das experiências dos performers audiovisuais.

### 1.3. DO QUE LEMBRAMOS (E DO QUE ESQUECEMOS) DO CINEMA?

Trabalhar a memória é flutuar entre a lembrança e o esquecimento. Entre o experimental e o narrativo, encontra-se o espectador, a memória do espectador. O poder da

---

<sup>45</sup> As experiências com o *The Velvet Underground*, em particular, que analisaremos em capítulo adiante.

memória, segundo um filósofo como Jacques Derrida<sup>46</sup>, não se dá no ressuscitar de um passado, mas em um “ato constitutivo do espírito que é limitado a seu próprio presente e orientado a caminho do futuro de sua própria elaboração” (DERRIDA *apud* AMARAL, 2000, p. 31). É a diferença futura e o que nos falta no passado que caracterizam a memória para o autor da desconstrução. Faz-se necessário conceituar o termo de antemão. Na acepção proposta e evidenciada por Jacques Derrida, a desconstrução não como método, mas como jogo, como radical condição de uma linguagem que se cria e cria mundos. “A desconstrução não consiste em passar de um conceito para outro, mas em modificar e deslocar uma ordem conceitual assim como a ordem não-conceitual à qual se articula”. (DERRIDA, 1991, p. 372). Rastros, para seguirmos na sua terminologia. Nosso viés aposta na desconstrução do e pelo cinema<sup>47</sup> e do espectador como o conhecemos. Temos rastros do cinema e fazemos cinema com rastros.

“Desconstrução”, na tipologia derridiana, é conceito fundador atrelado à filosofia, escritura, passagens e posições, à estratégia. “ ‘Desconstruir’ a filosofia seria assim pensar a genealogia estrutural de seus conceitos da maneira mais fiel, mais interior, mas ao mesmo tempo a partir de um certo exterior, por ela inqualificável” (DERRIDA, 2001b, p. 13, grifos do autor). Do artista ao que assiste, tentamos destarte desconstruir o que lembramos e o que esquecemos do cinema. “Onde e quando começa...? Questão de origem. Ora que não haja origem, isto é origem simples” (DERRIDA, 1973, p. 91) são indagações e soluções que podemos aplicar ao cinema e ao espectador de cinema. Nesse último item, pensamos a memória do espectador durante e depois de um filme e as mortes anunciadas do cinema. Pensamos a lembrança do espectador e de seus guardiões. Mas também o esquecimento como atividade, como propõe Ferraz (1999) na sua leitura de Nietzsche. Talvez falar de mortes do cinema – com a frequência que tal tema retorna – não seja só um pensamento sobre a sucessão de tecnologias, mas sobre uma necessidade de esquecer certos fundamentos do cinema. Por que guardar tais filmes e por que não guardar tudo como um arquivista completo? E, o que do cinema em nossa memória guardamos?

---

<sup>46</sup> Derrida aparece em alguns filmes: documentários sobre o filósofo, como “Derrida” (Hirby Dick e Amy Kofman, 2002) e filmes sobre a memória, como “Ghost Dance” (Ken McMullen, 1983). Neste, o filósofo apresenta curiosa relação entre memória e fantasma, a ideia de que fantasmas são memórias de algo que nunca esteve presente, mas que nos tomam de surpresa.

<sup>47</sup> Ismail Xavier, em “O discurso cinematográfico”, pensa a desconstrução não do ponto de vista do espectador comum, mas no ataque dos críticos pela “fascinação pela imagem”, do *Cahiers du cinema*; retomando nos anos 60 Eisenstein, Vertov e a *Cinématique* (XAVIER, 1984, p. 126).

Porque foi que essa maravilhosa invenção de imagens em movimento ao mesmo tempo reais e fantásticas, o nascimento de uma nova arte (a primeira nos últimos dois mil anos) e, talvez, ainda mais surpreendente, um meio capaz de registrar realisticamente, pela primeira vez na história humana, nossa própria vida e fatos (capaz, de fato, de preservar nossa memória nacional) – enfim, por que ela não foi coletada, celebrada e protegida desde o seu início? (JEAVONS, 2008).

De milhares de filmes retemos alguns planos, algumas sequências, por vezes uma ou outra imagem de maior destaque. Cenas célebres como o beijo de Burt Lancaster e Deborah Kerr, em “A um passo da eternidade” (*From here to eternity*, Fred Zinnermann, 1953), ou o assassinato na banheira da personagem vivida por Janet Leigh, de “Psicose” (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960), são recorrentes entre os cinéfilos. O que foi protegido assim o foi e o que perdemos ou esquecemos fazem parte da memória do cinema. Hoje não mais só a proteção, preservação, mas a recriação, e a ressignificação nos ajudam a pensar o cinema como patrimônio. Em “24 hour psycho”, de Douglas Gordon (1993), instalação que dilata o tempo do filme de Hitchcock – fazendo-o durar um dia inteiro –, o artista simplesmente reorganiza nossa experiência de tempo. “Como resultado o sentimento de suspense, que é altamente dependente do despertar dos espectadores de que o evento que eles estão antecipando está chegando é dissipado”. Gordon transforma a história de Hitchcock em uma “coleção de imagens” (BASILICO, 2006, p. 31-32). Coleção que o espectador conhece e que é desconstruída. A obra é uma videoinstalação que nos soa próxima a proposta dos Vj’s. Uma lembrança e uma provocação ao esquecimento do assassinato mais conhecido do cinema. Deixamos de lado a pergunta que dá título a esse item em nome dessa imagem.



Figura 29 - Imagem da instalação “24hour Psycho”  
(Douglas Gordon, 1993)  
Fonte: Gordon, 2011

### 1.3.1. O que é, quem é, e quando se é um espectador?

Outras perguntas emergem hoje em dia com as apresentações ao vivo de imagens e sons em movimentos e as videoinstalações que fazem do espectador um ser ativo no

processo. Participador, na expressão de Oiticica – apresentada em nossa introdução –; interagente, como propõe Primo (2003), para o participante da rede; “semionauta” ou aquele que cria trajetória entre os signos (BOURRIAUD, 2009, p. 151). Uma “espectatorialidade diferenciada” (STAM; SHOHAT, 2004, p. 420). Um “espectador montador”, para seguirmos a expressão de Consuelo Lins (2011). Como o espectador da obra de Gordon, incluímos memórias individuais e coletivas numa sessão de *live cinema*. A investigação com a performance audiovisual em tempo real que propomos nessa tese caminha nessa direção. Há uma nova forma de se conceber o espectador e a arte da performance audiovisual. Nesse sentido, e retornando ao *primeiro cinema*, vale ressaltar a relação entre o observador e o observado quando o espectador é chamado a entrar na cena e a responder...

[...] aos acenos e piscadelas dos atores, que se dirigem ostensivamente a câmara e deixam claro que sabem de nossa presença. Há, enfim, inúmeros momentos em que se rompe a *diegese*. Costuma-se usar o termo *diegese* para designar o ambiente autônomo da ficção, o mundo da história que está sendo contada. [...] *diegese* pode ser solapada, inversamente, [...]: é o que acontece no teatro de Brecht, no cinema experimental, no descompasso de som e imagem dos filmes de Godard ou de Glauber Rocha e mesmo nos espetáculos de canto e dança dos filmes musicais (COSTA, 2005, p. 32).

Ao interagirmos não só com a imagem, mas com o *performer*, somos tragados ainda pela lógica do cinema de atrações. O espectador não mais passivo também seria um colecionador. Ao retornarmos a Gunning, mais uma definição de atração, “como aquilo que estimula a curiosidade visual, desperta ou cria excitação, espanto ou assombro”, surge em função do espectador. “Ela existe primeiramente em termos de seu próprio tempo, em termos de seu momento propício de exposição. É então que o espectador olha o que está acontecendo e se interessa” (GUNNING, 1994, p. 114). Diferente do espectador clássico a espera de algo, nas novas manifestações do audiovisual e no documentário contemporâneo, o espectador não mais espera. O espectador iludido, que se precipitou no Renascimento, se coloca hoje diante de uma nova situação – próxima a do primeiro cinema vacilante entre crer e duvidar –, mas logo com a primazia do modelo clássico-narrativo e da ficção cinematográfica – entendida dentro da instituição da ficção num todo, como coloca Murray Smith (2004, p. 151) diante da conjunção de conceitos como “imaginação, percepção e sensação”. Esse retorno ao cinema dos primórdios, que o *live cinema* nos força pensar ao estudarmos o espectador, se aproxima de uma importante lacuna no sistema individual

criado por Thomas Edison – o quinetoscópio e o fonógrafo como sistemas de circulação de dados, bem como na experiência coletiva do cinematógrafo dos Lumière. Essas máquinas, que hoje podemos ver como ferramentas da memória, tinham seu futuro ridicularizado pelos próprios inventores. Edison logo põe a venda seus quinetoscópios (SADOUL, 1963a, p. 13), os Lumière não acreditavam que as “vistas” poderiam durar muito tempo. O mnemoscópio, como queremos sugerir, não habitava os sonhos dos primeiros homens do cinema, pois a ideia do filme como informação e a própria noção de informação ainda não era clara. Se hoje vivemos toda a celeuma em torno do que foi perdido e do que pode ser recuperado é porque conferimos ao espectador uma importância e porque o espectador nessa sociedade ultra-informacional clama por uma contínua atualização de dados. Os sistemas de circulação dos fenômenos como a web fazem com que o espectador de audiovisual não precise mais da experiência do cinema, pois ele faz do cinema sua própria experiência – criando narrativas em homepages, alimentando dispensários de vídeos como o Youtube e tornando-se produtor de conteúdo.

Assim, nos tornamos *espectador-participador* ao enxergamos nas atrações nossas memórias, tendo em vista as mudanças no estatuto da espetatorialidade e no espetatorial (os diferentes níveis que intervêm na estruturação do universo fílmico). Mas, sobretudo, como leva em conta Souriau – que os fatos espetatoriais se prolongam para além da duração da projeção e “a impressão do espectador na saída do filme e todos os fatos que concernem a influência profunda exercida por este, seja pela lembrança, seja por uma espécie de impregnação produtora de modelos de comportamento” (*apud* AUMONT; MARIE, 2003, p. 107). Síntese de nossa preocupação com a influência dos filmes no espectador e para o performer que é tão espectador quanto.

Como observa Rancière (2010, p. 8), “os espectadores vêm, sentem entendem algo na medida em que fazem os seus poemas como o poeta o fez, como os atores, dançarinos ou performers o fizeram”. Esse é o segundo ponto para compreender o espectador, o primeiro é um princípio de igualdade não na dimensão da sensação, mas na hermenêutica que se relaciona à estética. Voltamos a uma questão envolvendo o visível e agora com o *live cinema* cada vez mais o audível, o tátil. Ao dispensarmos a oposição entre olhar e agir, o visível...

[...] faz parte da configuração de dominação e sujeição. Ela começa quando nos damos conta de que olhar também é uma ação que confirma ou modifica tal distribuição, e que "interpretar o mundo" já

é uma forma de transformá-lo, de reconfigurá-lo. O espectador é ativo [...]. Ele observa, ele seleciona, ele compara, ele interpreta. Ele conecta o que ele observa com muitas outras coisas que ele observou em outros palcos, em outros tipos de espaços (RANCIÈRE, 2010, p. 8).

Trata-se no *live cinema* de afirmar cada vez mais essa conexão. Se conectar com sons e imagens advindas de uma memória dos performers. Conectar memórias em meio a uma memória do próprio cinema, em meio a um acontecimento único e ao mesmo tempo coletivo. Em outros espaços, um cinema vivo combate as eternas mortes do cinema.

### 1.3.2. Cinema e esquecimento: querelas sobre a morte do cinema

“Em 1907-1908 muitas pessoas julgavam o cinema prestes a morrer. Salas escuras fechavam-se e iam a falência. A crise do assunto era em parte responsável por essa decadência (SADOUL, 1963a, p. 71)”. O fim anunciado pelos próprios Lumière – detectado por Sadoul, em função da mesmice dos temas e assuntos – é retomado quando da transição para o falado, em meio à discussão com o vídeo e com o digital. A morte, a crise, o esquecimento sempre rondaram as transições do cinema para novos modelos. Sobre cada “lúgubre temática da ‘morte do cinema’” (COSTA, 1987, p. 133, grifo do autor) reforçada nos anos 1970, sobre uma crise estrutural e institucional, o cinema segue vivo ao vivo. Greenaway, como observamos, pensa não a morte, mas o fato de nunca ter estado vivo; reflete não seu contemporâneo, mas sua obsolescência, seu caráter antiquado:

Você senta num lugar escuro, mas o homem não é um animal noturno. Você olha em uma só direção, mas o mundo todo está à sua volta. Se você assiste a um longa numa sala de projeção fica parado por duas horas. A linguagem cinematográfica é extraordinária, mas é desperdiçada nas salas de projeção (GREENAWAY, 2007, p. 79).

Atuando hoje como performer, priorizando apresentações ao vivo, o artista nos serve de ponte (e logo de exemplo) para o próximo capítulo. Esquecer o cinema como o concebemos, embora passemos a análise de filmes que se relacionam a memória. Mas uma análise como se esses filmes fossem remontados em nossa imaginação de espectador ativo. Em meio a tantas mortes decretadas, em filmes tão diversos sobre o assassinato da arte das *imagens em movimento* – como “Crepúsculo dos deuses” (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder,

1950) e “Quarto 666” (*Chambre 666*, Wim Wenders, 1982) –, o cinema precisa esquecer suas mortes; que hoje ganham forma com a leitura da pós-modernidade, de um cinema que talvez tenha sido pós-moderno, “poderíamos imaginar o cinema dizendo ou se dizendo ‘Era isso, então! Era só isso...’” (AUMONT, 2008, p. 70). O que é o cinema para o espectador?

De fato que só basta se dizer pós-moderno para sê-lo. Em todo caso, as fantasias baseadas nas refilmagens de um passado considerado como baú do tesouro formam uma reação saudável, uma espécie de troça feita à melancolia dos chorões. O cinema não está morto, só refazendo o que já foi feito, temos com o que nos divertir (AUMONT, 2008, p. 70-71).

Mais do que na imaterialidade dos filmes, na sua materialidade, a morte, a entropia e a destruição dão as cartas. As chamadas ondas de destruição, trazidas por Borde (1984) e estudadas em recente dissertação do Programa de Pós-graduação em Memória social por Silvia Costa (2011). Na instabilidade físico-química, a chamada nitratofobia, já um desaparecimento – ou primeira onda de destruição – de um dado cinema envolto em uma eterna questão técnica.

[...] Filme de nitrato é instável e se decompõe gradualmente. Filmes em cores esmaecem e perdem sua harmonia e equilíbrio cromático como resultado das reações químicas ocorridas entre as três substâncias básicas de coloração. Para além de ser presa da negligência humana, o cinema também está submetido a uma espécie de praga técnica que faz dele uma das mais ameaçadas das artes (BORDE, 1984, p. 6, tradução nossa)<sup>48</sup>.

Essa terceira onda de destruição, que seria antecedida pelo crescimento da linguagem e da estrutura cinematográfica, pela chegada do som aos filmes (“matando” os filmes mudos) e que, posteriormente, conheceria a crise do próprio suporte analógico sofrendo a concorrência do digital. Da onda de nitratofobia, um filme como “Bastardos Inglórios” (Quentin Tarantino, 2009) tenta dar conta.

Talvez o *live cinema* seja mais uma diversão como os infinitos *remakes*, talvez seja anúncio de que mais do que da morte o cinema precisa da vida. Que o cinema precisa do

---

<sup>48</sup> “[...] Nitrate film is unstable and gradually decomposes. Colour films fade and lose their harmony and chromatic balance as a result of chemical reactions among the three basic colouring materials. Victim of human negligence, the cinema has also come under a sort of technical curse which makes it one of the most endangered of the arts”.

vivo, do orgânico, do sensório-motor vazando das telas. Do ao vivo que os Vj's, performers a/v e algumas obras contemporâneas trazem. O cinema, esse longo “acompanhamento da modernidade” (AUMONT, 2008, p. 74), pode nos fazer crer que o conceito de filme tenha morrido com o digital, mas outra definição pode estar em vias de surgir para além das melancolias e das retomadas. Para além dos problemas da própria técnica e mais diante das potências do acontecimento. Assim, a quarta onda de destruição pode dar nova vida ao cinema, não por ser mais fácil e barato se produzir um filme com a era digital, mas por se tratar de uma implosão tecnológica, e do poder de armazenamento de mídias que arquivam o cinema.

Segundo Felinto “o gosto contemporâneo pela sensação de presença (*liveness*), pela imediaticidade e pela possibilidade de intervenção do corpo e da consciência do fruidor na experiência estética” (2006, p.421), que cerca a relação entre tecnologias e cinema, também nos é relevante para compreender que devemos esquecer a morte de um dado cinema. Esse sentimento marcado pela presença, advindo com as novas máquinas, característico de uma era do híbrido, precisa ser lido associado à memória para entendermos que nada morre – além dos homens, como coloca Godard no “Quarto 666”, de Wenders, citado anteriormente. Se Godard sempre ressaltou a relação do cinema com a memória indagado sobre o futuro do cinema, se o cinema em 1982 estava morrendo enquanto linguagem, se era uma arte defunta ele observou questionando: “Eu vou morrer, mas será que minha arte vai morrer?”

## 2. CINEMA DE MEMÓRIA(S)

**Quando filmamos uma paisagem que apreciamos, lembramos;  
fazemos uma citação: uma casa, uma árvore, uma cidade.  
Tudo no cinema é uma questão de memória**  
(Jean-Luc Godard, 2004).

Como observou Deleuze – à esteira de Nietzsche, estudando novos meios de expressão filosófica e garantindo que esta “deve prosseguir hoje, relacionada à renovação de outras artes, por exemplo, o teatro e o cinema” (DELEUZE, 2006, p. 18) –, alguns artistas procuram a seu modo conceitualmente e formalmente a renovação das artes. Com a chegada do processo digital o cinema não morreu, renovou-se. Em uma era informacional em que se observa uma preocupação com a memória, as máquinas binárias, digitais, se tornam mais que dispositivos decisivos para o cinema. Do mesmo lado câmera e computador. A arte cinematográfica se depara com a necessidade de refletir e criar sua relação com a memória. Seguindo a sugestão de Vera Dodebei ponderamos “um *continuum* na leitura dos conceitos de objeto, documento e patrimônio para pensar o último deles como uma categoria circunstancial e ao mesmo tempo, considerá-lo um valor, mais especificamente, um valor simbólico informacional” (DODEBEI, 2008, p. 12). Um acontecimento<sup>49</sup>, como sugeriu Deleuze, desponta nos trabalhos do cinema contemporâneo e de sua face em tempo real. “Extensão, intensidade e indivíduo” (DELEUZE, 1991, p. 132) se relacionam na nova configuração da arte cinematográfica.

O estudo de novos meios de expressão envolve hoje em dia a memória social. Conceito que “não pode ser formulado em moldes clássicos, sob uma forma simples, imóvel, unívoca. Pensamos, ao contrário, que se trata de um conceito complexo, inacabado, em permanente processo de construção.” (GONDAR, 2005, p. 07). Processo que marca a memória e a arte no contemporâneo: “[...] Não se trata aqui de deduzir problemas valendo-se das teorias já vigentes, mas, inversamente, de inventar novos problemas que, conseqüentemente, produzirão novas teorias e conceitos” (GONDAR, 2005, p. 14-15). Levar em conta um cinema de memórias é renovar e se colocar no processo de mutação que cerca o cinema. Os Vj’s inventam novos problemas para o cinema. Nesse sentido nos aproximamos de obras e diretores, momentos em que o diálogo,

---

<sup>49</sup> “O acontecimento produz-se em um caos, em uma multiplicidade caótica, com a condição de que intervenha uma espécie de crivo” (DELEUZE, 1991, p.132).

“seja na precariedade do arquivo do cinema 8 mm (e a beleza que advém dessa precariedade)”, em sessões ao vivo – como Cine Macalé<sup>50</sup> (ZAVAREZE, 2010, p. 34) – ou na reivindicação de artistas como Marker (2008) – que em um filme para computador diz, como citamos na introdução, querer para seu cinema “a humildade e poderes de uma



Figura 30 - Cine Macalé (2009)  
Fonte: Zavareze, 2009

Madeleine” –, no qual nos interessa investigar uma relação entre memória e cinema no tecido de obras que consideramos relevantes para se compreender o *live cinema*, ao mesmo tempo entendendo que a memória aqui escolhida é a de um autor imerso na discussão.

Não nos parece ser só o *cinema ao vivo* que trabalha com camadas de imagens e sons em arquivos – que conecta memórias entre artistas e público –, mas o cinema contemporâneo absorve a memória em processo como tema. Seja na ficção, seja no documentário uma face importante do cinema atual trabalha essa temática. O fenômeno evidentemente não é de hoje. Das primeiras imagens ao cinema experimental, das preocupações de um cinema dinâmico e no qual a câmera capta a tudo e a todos – como em Vertov –, quando se arquiva “Toda a memória do mundo” (*Tout la memoire du monde*, 1956) – com Alain Resnais –; ao mesmo tempo em sua visada pelo clássico-narrativo, a memória passeia como tema dos filmes e da mesma forma se torna parte integrante do cinema. Lembra-se e esquece-se filmes. Lembramos e esquecemos de filmes. A preocupação com a memória no cinema parece durar para sempre e atinge sua quintessência com o *live cinema*. Cinema em que arquivos (imagens e sons), projeções (por todos os lados, invadindo mentes – trazendo ou não lembranças) e performances (registradas fisicamente ou simplesmente descartadas) se fazem numa nova relação com o tempo. O atual cenário fora sintetizado por Huyssen:

[...] Há alguns anos, quando escrevi o meu segundo livro sobre memória, *Present Pasts*, pensei que este *boom* da memória não podia durar para sempre, porque sabemos como a indústria cultural funciona: absorve coisas, precisa constantemente de novos materiais... E em alguma altura

<sup>50</sup> Sessão ao vivo – com imagens diversas projetadas por Samir Abujamra e Moana Mayall – em show de Jards Macalé, no evento Multiplicidade, em 23 de julho de 2009. Na canção “Imagens”, Macalé canta: “Se a imagem é maluca, se eu sou mau compositor...”.

deu-se o momento em que subitamente o passado era mais comercial do que o futuro... Começamos a ter modas retro, *re-makes*, mobília retro, nostalgias de todas as espécies, etc., etc. ... Primeiro houve um discurso da memória, depois outro discurso sobre nostalgia, hoje todos falam do arquivo, portanto está tudo neste ciclo, existem novos termos, mas a problemática permanece a mesma, e não sei o que pode vir depois do arquivo mas... (HUYSSSEN, 2000, p. 144-145).

Algo de novo na arte aparenta vir com o *live cinema*, para completarmos as reticências de Huyssen. Um passado presente cede lugar para uma nova relação com o tempo no cinema em sua manifestação ao vivo. Algo que em processo nos faz pensar no cinema. Um cinema que absorve e que faz dessa explosão da memória um objeto através da leitura de alguns filmes e teorias que acreditam nesse passado mais comercial, mas que não esquecem o futuro. Discutimos o *live cinema* em função de um cinema de memória. Evidentemente, temas como o *remake*<sup>51</sup> e o retro – um discurso da memória e da nostalgia – nos serve de inspiração. “Memória de filmes e cenas que ficam no inconsciente do espectador esperando o momento de virem à tona, tão logo sejam detonadas por outra imagem” (CASTRO, 2011, p. 11). Nesse segundo capítulo, tratamos do cinema de memória em sua porção convencional – sem o tempo real, a performance –, mas sempre comparando-o com o *cinema ao vivo*. Tentamos compreender esse cinema mnemônico, essa imagem ativada, detonada por outra. Com cineastas que fazem arquivos novos com filmes já existentes, com filmes que dialogam com listas, classificações, taxionomias e, de maneira mais geral, com um cinema que flerta com memória de forma direta. Nesse momento, ainda em nossa divisão capitular, recorreremos às experiências em vídeo de cineastas e de artistas dessa prática para aprofundar o tema da memória. A videoarte, a videoinstalação e o videoclipe aprofundam a relação entre cinema e memória. Apesar de dotado de características próprias, o vídeo estende e arquiva o cinema enquanto meio. Mais ainda para nós prenuncia importantes técnicas de se fazer *live cinema* como o *loop*, a repetição, o pensamento sobre uma outra topografia para a projeção.

---

<sup>51</sup> “Termo bastante vago reservado geralmente a filmes que utilizam o argumento de um filme precedente [...] Nem sempre se apresenta como tal, ainda que o cinema clássico o tenha praticado declaradamente numa estratégia comercial” (JOURNOT, 2005, p. 131). “Filme cujo roteiro é bem próximo do roteiro de um filme precedente [...] certos filmes refazendo filmes sem que isso fosse anunciado” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 255) nos parecem suficientes nesse momento para diferenciar o *remake* da prática do *live cinema*. Se o *remake* tem argumento ou roteiro e, em casos extremos, como o “*Psicose*”, de Gus Van Sant, a decupagem do próprio filme como modelo, a versão ao vivo não. Para esta, a visualidade, a sonoridade advindas do tempo real tomam a frente. O *remake* estaria mais perto, nesse sentido, da adaptação e o *live cinema* da desconstrução do filme ou de uma visada mais processual da arte.

## 2.1. CINEASTAS DOS ARQUIVOS/ CINEASTAS DO EQUILÍBRIO

A teoria e o pensamento do e sobre o cinema de uma forma ou de outra estão associadas à memória da própria arte cinematográfica. “Em um tempo em que os homens conservam os menores testemunhos dos seus menores atos, os arquivos dessa arte nascente quase se volatilizaram, antes de se ter começado a compreender que o cinema elaborava uma linguagem nova”, relata Sadoul (1963, p. 7, V. 1). Hoje os arquivos ganham novas conotações e todo o filme pode passar a ser visto como arquivo. Um cinema que se faz como arquivo. Em “As teorias dos cineastas”, Aumont contrapõe os cineastas da escrita ou do equilíbrio a essa outra categoria que não busca unicamente a narrativa e o drama, mas “um registro singular na fronteira da ficção, do documento e do arquivo”. Nomes como Vertov, Esther Schub, Eisenstein, Pelechian, Gianikian e Lucchi Fleischer – cada um a sua maneira – e mais atualmente Farocki, Berliner, Masagão e até mesmo, de certa maneira, Gondry, Cunningham entre outros, além dos performers de *live cinema* criam arte com arquivos ou se preocupam com o tema. Algo vem depois, a partir do arquivo. São artistas que, num misto de imagem e de realidade produzida, “fazem do cinema uma arte da organização” (AUMONT, 2004, p. 87). Confiam mais no encontro, no acontecimento, na composição e recomposição e na reunião de filmes. Na colagem, na prática do *found footage*<sup>52</sup>, na bricolagem de imagens e sons que consolidam a técnica do *cinema ao vivo* e que existem no cinema há muito tempo.

Quase um gênero, a fotomontagem funciona como uma coleção de filmes. Podemos “[...] Classificá-los, e, de certa maneira implicitamente catalogá-los para com eles formar um ‘arquivo de arquivos’ [...] com suas classificações e suas próprias lógicas” (AUMONT, 2004, p. 89, grifo do autor). Também, se tomarmos as videoinstalações e a videoarte, veremos o quanto uma memória do cinema se notava. No fundo, pensar um cinema mais próximo do *remix*, do colocar no centro a reprodução – e não mais a obra –, remontando ao pensamento benjaminiano é já trabalhar na memória como fronteira da realização cinematográfica. Se por um lado se mixa, se mistura som e imagem na hora, por outro uma memória é remixada, a dos filmes originais, das imagens originais. O cinema ganha um componente que não é novo – alguém que interfere na exibição, mas dessa vez não é só

---

<sup>52</sup> Planos achados. Prática desse cinema mais próximo do arquivo, que anuncia a “renúncia de filmar seu próprio material e sim a investigação a partir de planos, seqüências, imagens e sons que já existem, a serem encontrados” (AUMONT, 2004, p. 89). Hoje também se fala em *archival footage*, se referindo a imagens achadas em instituições públicas (LINS; REZENDE, 2009, p. 107).

para começar, parar, cortar (alguns projetoristas cortavam filmes, encurtando-os) –, mas para ativar circuitos de memória e possibilidades de criação novas levando em conta um espectador mais ativo e participativo para o audiovisual contemporâneo.

A linguagem cinematográfica sempre esteve de acordo com a concepção de que “o mundo é um mosaico de pontos de vista. Aprendemos muito com os pontos de vista dos outros e perder nem que seja um pedaço desse mosaico é uma perda para todos nós” (CRYSTAL, 2005, p. 69). O arquivo “mosaicado”, como a imagem, se desdobra com o cinema em tempo real. No mosaico do *live cinema* e nesse cinema de memórias, que nos colocamos a analisar, a referência à linguagem é fundamental, mas não suficiente. Em nosso cinema de memórias, os achados, as lembranças do e no cinema celebram a arte cinematográfica enquanto arte das múltiplas visões. Para esse instante retomamos Bergson e o conceito de duração para entender o cinema que se relaciona ao arquivo não de modo estático, mas contínuo. De modo virtual.

### **2.1.1. Segundo (des)comentário a Bergson**

A relação desse cinema do arquivo – desse cinema arquivado e arquivável – e do cinema que trabalha a memória como tema precisa ser pensada também a luz de outra concepção bergsoniana. Há uma ideia no arquivo que perpassa o conceito duração que nos remete ao filósofo. Por sinal, a duração que se relaciona com o resultado das imagens passadas propriamente ditas conserva-se, de maneiras distintas, e age, para Bergson, sob três hipóteses: na primeira, o passado sobrevive de formas distintas (1- em mecanismos motores, 2- em lembranças independentes); na segunda, o reconhecimento de um objeto presente se faz por movimentos quando procede do objeto, por representação quando emana do sujeito; e, por fim, na ideia de que “passa-se por graus insensíveis, das lembranças dispostas ao longo do tempo aos movimentos que desenham sua ação nascente ou possível no espaço” (BERGSON, 1999, p. 84). Também pensamos que na prática do *cinema ao vivo* o conceito de virtual, evidenciado por Bergson, enquadra, especificamente, o conceito de atualização. Ser ao vivo é atualizar um virtual ou como Deleuze, a partir de Bergson nos mostra, “as imagens virtuais são tão pouco separáveis do objecto real como este delas. As imagens virtuais reagem portanto no real” (DELEUZE; PARNET, 2004, p. 180).

O artista de *live cinema* está diante de um arquivo enorme procedendo uma seleção, mudando uma criação, recriando, remixando – ou usando as imagens para reagir, seguindo na esteira de Deleuze – uma obra original ou pretensamente original, fazendo várias imagens aparecerem no presente. Essas imagens, quando aparecem no presente, atualizam algo maior do que aquilo que imediatamente fazem surgir. Existe uma virtualidade, que se atualiza e se contrai naquela imagem, nos ajudando a pensar outro cinema de arquivo que articula a ideia do colecionador. Ou seja, uma memória enquanto virtualidade – e seu processo de atualização e criação –, por não termos simplesmente algo que só se reproduz, mas que se cria, que se atualiza. Não só em relação ao arquivo que os artistas possuem, mas com relação ao público – o espectador é também, como o *performer* audiovisual, colecionador –, a sensibilidade dos espectadores cria uma atmosfera que se articula com o exercício do artista de *live cinema* quando tensionado com a memória.

Entendemos com Bergson, que o arquivo fílmico é um mecanismo e que traz lembranças distintas de seus colecionadores ou descobridores (insistimos na ideia de Spooky, do filme como um “objeto achado”). Também com Bergson, nos interessa o objeto em polo oposto à representação. Embora a grande discussão, levantada em recente mostra de *live cinema*<sup>53</sup>, sobre o que é (e se existe) representação no *ao vivo* seja considerada. Movimento e/ou representação como marcas do reconhecimento das imagens. E por último, uma diferenciação entre o grau das lembranças e o que podemos fazer com elas. Assim, um cinema do arquivo passa a ser entendido não só pelas práticas arquivistas do *found footage*, mas todo filme é arquivo de imagens; e os Vj’s, e demais artistas da prática, entendem isso a tal modo de criarem camadas novas interligadas ou não com esse material. Os artistas dessa nova prática pensam diferentes faces da memória e fazem seus filmes. Para reconhecer as imagens, Bergson trata o conhecimento como arquivo. O performer de audiovisual em tempo real também. E a duração, como parte integrante dessa imensa memória arquivada. Como observa Deleuze:

Essencialmente, a duração é memória, consciência, liberdade. Ela é consciência e liberdade, porque é memória em primeiro lugar. Ora, essa identidade da memória com a própria duração é sempre apresentada por Bergson de duas maneiras: "conservação e acumulação do passado no presente". Ou então: "*seja* porque o presente encerra distintamente a

---

<sup>53</sup> Cornelia Lund, na IV Mostra de *live cinema* (2011), pergunta se em alguns momentos podemos pensar a transição de cores no *vjing* como uma prática representacional, por que o Vj escolheu ir do azul para o vermelho. A representação é repensada de uma forma bergsoniana no *live cinema*.

imagem sempre crescente do passado, *seja* sobretudo porque ele, pela sua contínua mudança de qualidade, dá testemunho da carga cada vez mais pesada que alguém carrega em suas costas à medida que vai cada vez mais envelhecendo". Ou ainda, "a memória sob estas *duas formas*: por recobrir com uma capa de lembranças um fundo de percepção imediata; e por contrair também uma multiplicidade de momentos" (DELEUZE, 1999, p. 39, grifos do autor).

Se falamos de arquivos de arquivos, Bergson, como vimos, nos ajuda a mergulhar num mundo de imagens de imagens. Conservação do passado no presente. Acúmulo de passados e aberturas livres, percepção do momento e multiplicidade do momento nos parecem também levar a prática do cinema para mais próximo da lógica do arquivo – “arquifilmes”, queremos dizer. Uma linguagem das imagens enquanto objetos, um mundo de imagens-coisas tem o *live cinema* e os filmes em comum. Ou, como provocava McLuhan: “Bergson sugere que, sem a linguagem, a inteligência humana teria permanecido totalmente envolvida nos objetos e sua atenção” (MCLUHAN, 1964, p. 97). Talvez com o *live cinema* essa inteligência, voltada para os objetos, se desenrole novamente. Uma abertura de possibilidades em geral se dá no cinema e se afina com o *live cinema*. Essa concepção de Bergson, Arêas indica, a nosso ver, como “cinema do universo” (ARÊAS, 2007, p.101). Não uma imagem, nem um conjunto, mas uma arqueologia, camadas. Universo de imagens.

Há por fim, uma última questão envolvendo a duração, que Bergson, discutindo a teoria da relatividade de Einstein, aponta. Diz em “Duração e simultaneidade”, que sem...

[...] uma memória elementar que ligue dois instantes entre si, haverá tão-somente um ou outro dos dois, um instante único por conseguinte, nada de antes e depois, nada de sucessão, nada de tempo. Pode-se conceder a essa memória o estritamente necessário para fazer a ligação [...] nem por isso se terá deixado de introduzir memória. A bem dizer, é impossível distinguir entre a duração, por mais curta que seja que separa dois instantes e uma memória que os ligasse entre si, pois a duração é essencialmente uma continuação do que não é mais no que é. Eis aí o tempo real, ou seja, percebido e vivido [...]. Duração implica, portanto consciência; e pomos consciência no fundo das coisas pelo próprio fato de lhes atribuirmos um tempo que dura (BERGSON, 2006b, p. 57).

A ligação que a memória faz e que acreditamos que o cinema de arquivo (memória elementar em nossa aproximação) quer fazer com a memória é traço de um contínuo que as imagens e sons dos Vj's tanto preza e pesquisa. O tempo real, a experiência ao vivo de um

filme, revoluciona e relativiza nossa relação com o cinema. O *cinema ao vivo* atualiza um cinema que existe de forma variada para cada um de nós, mas que coletivamente se evidenciou como prática. Descobrir no interior dos arquivos possibilidades para o cinema. Uma consciência para o cinema a partir de um tempo não só impresso na tela, mas no acontecimento, na atração, na performance com a imagem e o som, através da imagem e do som.

### 2.1.2. Cinema e arquivo: primeira abordagem

“Você não precisa procurar por novas imagens, imagens jamais vistas, você deve utilizar as já existentes de uma forma que elas se tornem novas”. Essa é a tradução proposta por Consuelo Lins e Luiz Rezende de uma observação do cineasta alemão Harun Farocki, que é utilizada para compreender um “gênero artístico cada vez mais frequente nas práticas audiovisuais contemporâneas: a retomada de imagens já existentes, extraídas de arquivos públicos ou privados em filmes, vídeos e instalações com efeitos e funções variadas” (LINS; REZENDE, 2009, p. 107). O filme mais conhecido de Farocki, ao lado de Andrei Ujica, é “Videogramas de uma revolução” (*Videogramme einer Revolution*, 1992), que retrata imagens de cinegrafistas amadores, imagens da televisão e de outros arquivos que levaram a queda do ditador romeno Ceausescu.

Essa imagem-arquivo, segundo Didi-Huberman (2003), é uma imagem que não se decifra enquanto não montada, e que nos situa também no trabalho do *vjing* contemporâneo. “Reutilizar uma imagem, congelá-la na tela, deixá-la mais lenta, fazê-la voltar, ou acelerar, dissociá-la do som” (LINS; REZENDE, 2009, p. 113), gestos que marcam o documentário contemporâneo, que se faz com arquivos, são radicalizados em diversos trabalhos de *live cinema*. Acreditamos que no Brasil algumas instalações – como “Experiência de cinema” (2004)<sup>54</sup>, de Rosângela Rennó, e as improvisações de Cao Guimarães, com o Grupo O Grivo<sup>55</sup>, ou *remixes* audiovisuais, como “Sopro” (2009) – também podem aqui ser mencionados nesse triunfo do arquivo e próximos do *vjing*, que se faz a partir de imagens-objetos, num jogo arquivístico.

---

<sup>54</sup> No site da artista compreendemos a obra como projeção de imagens de 4 dvd’s, com 31 imagens cada, em *loop*, sob cortina de fumaça (RENNÓ, 2011).

<sup>55</sup> Para essa obra, Cao Guimarães e o grupo O Grivo conceberam 12 cenas com som dos microventiladores que ilustravam o curta “Sopro”. Com uma gama de instrumentos não convencionais – galhos, folhas secas, chapa de aço – “uma estética documental/experimental” emerge (ZAVAREZE, 2010, p. 20).



Figura 31- Experiência de cinema  
(Rosangela Rennó, 2004)  
Fonte: Rennó, 2011

Esse jogo, Derrida analisa em “Mal de arquivo” (2001). Arquivo como penhor do futuro, mas resgatando sua origem. O sentido de *Arkhe* – ao mesmo tempo começo e comando – nos convida a refletir sobre dois princípios para compreender o arquivo: o físico, da natureza, o lugar e o de uma autoridade. “Ali onde as coisas começam... Ali

onde se exerce a autoridade, a ordem social, nesse lugar a partir do qual a ordem é dada” (DERRIDA, 2001a, p. 11). O conceito de arquivo, segundo Derrida, arquivava em si mesmo esta memória do nome *arkhê*. Como Rennó arquivava a experiência do cinema com a fotografia. A dificuldade em compreender o conceito de arquivo vem da ideia de só ler o seu sentido de domicílio, de lugar e de esquecer os guardiões do arquivo, os arcontes, aqueles que podiam interpretar os arquivos. Os Vj’s extrapolam esse mal de arquivo fazendo cinema com as imagens que encontram e que desejam. “Não há arquivo sem um lugar de consignação, sem uma técnica de repetição e sem uma certa exterioridade. Não há arquivo sem exterior” (DERRIDA, 2001a, p. 22), relata o filósofo para começar a questão que dá tônica ao livro – a desconstrução de Freud (sobretudo a ideia de pulsão de morte, ameaça ao desejo de arquivo, ou o próprio *mal de arquivo*, segundo Derrida). O arquivo passa a ter lugar no lugar de uma falta originária da memória.

Se de um lado todo cinema é arquivo de imagens, por outro um cinema que se faz partir dos arquivos nos coloca no cerne de nossa discussão. Em detrimento do equilíbrio narrativo, o caos do colecionador evidenciado por Benjamin através da máxima de que “toda paixão confina com um caos, mas a de colecionar com o das lembranças” (2000, p. 228). A montagem, em função dessa leitura arquivística – dessa leitura de uma falta da memória, que é lembrança e esquecimento do material filmado –, nos leva a por alguma ordem no caos. Evidentemente, uma ordem que não consegue e jamais conseguiria dar conta de todos os movimentos, nomes ou filmes que lidam com a questão da memória. Se de certa forma, o cineasta John Cassavetes encena uma memória da própria dramaturgia através da “memória muscular” que frisava em seu método; tentamos aqui, esquecendo o próprio Cassavetes, abordar uma memória reticular do próprio cinema ao lidar com a memória.

### 2.1.3. Filmes de filmes: nós que aqui *recordamos* por vós esperamos

O filme-memória<sup>56</sup> de Marcelo Masagão, “Nós que aqui estamos por vós esperamos” (1999), é uma sinfonia do caos das imagens. É particular no sentido de propor uma coleção de imagens do século XX procuradas, ordenadas e agrupadas em um jogo cinematográfico. Práticas que marcam a coleção – como o “arranjo, a associação, a classificação e a manipulação de objetos que nos auxiliam ainda a ter o domínio das coisas que nos cercam” (RIBEIRO, 2006, p. 2) – parecem permitir que filmes como o de Masagão existam. No filme conta-se a breve história do século XX, da chamada civilização da imagem, pelas próprias imagens com pequenas citações de autores como Freud, McLuhan, Hobsbawn entre outros; e com uma sonorização contemporânea em música de Wim Mertens. Filmes dentro de filmes, imagens dentro de imagens fazem do cinema uma arte que versa sobre si. Explicitamos isso com a metalinguagem, com o filme dentro do filme:

Plano médio. Palco de um teatro com uma tela de projeção à direita do quadro. Um homem de pé à esquerda observa a tela a seu lado na qual aparece a imagem de uma bailarina dançando. O homem também dança acompanhando os movimentos da bailarina. A tela escurece, o homem olha para a frente, como se conversasse com uma suposta platéia diante dele. Surge então na tela a imagem de um trem como se viesse em direção ao homem. Ele se assusta e sai correndo, deixando o quadro. Novamente a tela escurece e o homem retorna vendo surgir a imagem de um casal namorando. O homem se surpreende ao reconhecer a si próprio na tela e, entusiasmado, sorri para a suposta platéia (ANDRADE, 1999, p. 15).

Um filme contemporâneo? Um filme dentro de outro sobre a arte cinematográfica, como “Cada um com seu cinema” (*Chacun Son Cinéma*, 2007)<sup>57</sup>? Não. A descrição acima é de um filme de 1903, como aponta Andrade. Fragmento de “*The countryman and the cinematograph*” (1901), de Robert W. Paul, feito pela empresa de Edison, e que é marco da metalinguagem no cinema. Referências, memórias de uma exibição, de “A chegada do trem a estação” (1894). Mais ainda, um ano depois Porter retoma as premissas do filme em

---

<sup>56</sup> Na contracapa do DVD do filme aparece essa expressão *filme-memória*: “Nos que aqui estamos por vós esperamos” (1999).

<sup>57</sup> Nessa obra vários artistas fazem homenagem ao cinema. Alguns exploram essa ideia do filme dentro do filme, como Zhang Yimou e David Lynch.

seu “*Uncle Josh the moving Picture show*” (1902) com base nesse primeiro registro cinematográfico dentro do registro cinematográfico.

Ana Lúcia Andrade estabelece dois polos para entender essa metalinguagem. Os filmes que se referem ao universo cinematográfico, como as biografias de pessoas do cinema, e um segundo caso, mais complexo, no qual “se faz referência ao próprio código cinematográfico, uma vez que metalinguagem no cinema é a própria linguagem [...] linguagem-objeto” (ANDRADE, 1999, p. 17). Ambos parecem apontar para um cinema de memórias que se faz contando sua própria vida. O *ao vivo*, que os Vj’s (e demais performers) dão à vida cinematográfica, beira esse eterno filme dentro filme – memória dentro da grande memória do cinema, que evidentemente se desdobra quando pensamos, por exemplo, em livros como os de Stella Senra (“O último jornalista”, 1997), sobre o papel dos jornalistas como personagens no cinema, ou quando o cinema arquiva uma memória do direito, como na proposta de Gabriel Lacerda (“O direito no cinema”, 2007). O cinema é metalinguagem dos mundos... O próprio jogo da memória que Masagão faz com as imagens em seu “Nós que aqui estamos por vós esperamos”, mostrando através do cinema o século das imagens, nos leva ao encontro da situação pensada por Dziga Vertov em sua obra. Se no filme de Masagão o homem com uma ilha de edição direciona nosso cinema de memórias, Vertov com seu longo projeto – “Um homem com uma câmera” (1929) – nos situava na vanguarda de um cinema que se quer arquivo.

## 2.2. VERTOV: MEMÓRIA DA CÂMERA COM O HOMEM

Diversas sequências de “Nós que aqui estamos por vós esperamos” são de “Um homem com uma câmera”<sup>58</sup> (1929), de Dziga Vertov. Filme dentro do filme. Edição dentro da edição. Exaltação da câmera como dispositivo da memória. Fenômenos que Vertov já parecia antever. Pautado por uma radicalidade técnica, Vertov fez seu cinema e sua teoria. Observações como, “todos aqueles que amam a sua arte buscam a essência da sua própria técnica” e “o principal, o essencial é a cine-sensação do mundo” (VERTOV,

---

<sup>58</sup> “O título original do filme de Dziga Vertov – *Yenobek c Kuhoannapamom*, em alfabeto cirílico russo, ou *Chelovek s Kinoapparatom*, conforme a transliteração para o alfabeto latino – encontrou traduções diversas [...]: Em inglês, a mesma obra é referida de quatro modos distintos: *Man with a movie camera*, *The man with a movie camera*, *The man with the movie camera* e *Living Russia*, or *The man with a câmera*; sendo este último título empregado especificamente nos Estados Unidos. Na literatura cinematográfica elaborada em português ou vertida para o nosso idioma, encontramos pelo menos três variantes do título: uma em Portugal, *O homem da câmara de filmar*, e duas no Brasil, *O homem da câmera* e *Um homem com uma câmera* (PERNISA JÚNIOR, 2009, p. 9).

1983, p. 253) – do diretor russo – são formulações que nos re-endereçam ao filme de Masagão; aos filmes em sua relação com o arquivo e ao *live cinema*. As definições vertovianas de cine e rádio-olho captam a ideia de que a câmera vai além de uma extensão do olho humano<sup>59</sup> e de uma outra possibilidade sonora sobre o rádio-olho, que “anularia a distância entre as pessoas, permitiria aos trabalhadores de todo o mundo não apenas se verem, mas ouvirem-se mutuamente” (VERTOV, 1983, p. 266). O cinema de Vertov nos vê e nos ouve. Com o conceito fundador de cine-olho temos:

Possibilidade de tornar visível o invisível, de iluminar a escuridão, de desmascarar o que está mascarado, de transformar o que está mascarado, de transformar o que é encenado em não encenado, de fazer a mentira verdade. Cine-olho, fusão de ciência e de atualidades cinematográficas (VERTOV, 1983, p. 262).

Ao pensar que seu filme principal foi montado para além de ser visto, mas para também ser ouvido, pensando um cinema sonoro não encenado, algo de *cinema ao vivo* se constitui. O cinema-matéria ou acinema, do qual “Um homem com uma câmera” seria o maior e talvez único representante, entende o cine-olho como o “ultrapassamento do olho humano rumo a um olho não-humano que estaria nas coisas” (PARENTE, 2000, p. 94). A ideia de que essa concepção liga qualquer ponto do universo a outro em qualquer tempo, esse olho (e olhar) nas coisas, além de rizomática<sup>60</sup> – como na proposta de Deleuze e Guattari (1996) – é simbolizada hoje, por exemplo, nas câmeras dos telefones celulares, em ferramentas como o youtube<sup>61</sup> e no *live cinema*. A câmera em todos os lugares mostra que recordar momentos, sermos homens com câmeras a toda hora, é termos uma memória ativa e ativada por processos técnicos.

“Um homem com uma câmera” traduz bem a teoria dos intervalos de Vertov – “solução para o problema de tornar análogas certas situações não encenadas”. Tentando

---

<sup>59</sup> Em minha dissertação de mestrado, propus uma análise da obra de Vertov pensando uma desconstrução de teoria de Marshall McLuhan dos meios como extensões do homem. Em filmes como o de Vertov, os homens são extensões do meio. A adaptação dessa dissertação resultou no livro “Desconstruindo McLuhan: o homem como (possível) extensão dos meios” (OLIVEIRA FILHO, 2009).

<sup>60</sup> Para os autores: “Nada de pontos de origem ou de princípio primordial comandando todo pensamento; portanto nada de avanço significativo que não se faça por bifurcação, encontro imprevisível, reavaliação do conjunto a partir de um ângulo inédito (o que distingue o rizoma de uma simples comunicação em rede – ‘comunicar’ não tem mais o mesmo sentido)” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 37).

<sup>61</sup> Baptista discute, a partir de Gunnar Iversen, o fato de que o Youtube “nunca será um arquivo ‘celestial’ capaz de armazenar e disponibilizar o acesso a todas as imagens jamais produzidas”. Ao mesmo tempo, o autor propõe uma reflexão interessante se seria o youtube o novo cinema de atrações (BAPTISTA, 2010, p. 153).

criar uma linguagem universal, o que está em jogo no filme – e nos parece na obra de Vertov – é “a comunicação de um movimento dentro de um plano ao movimento dentro de outro através da montagem”. Vertov cria determinadas analogias visuais, “correlações entre espaços e situações ontologicamente independentes, mas que ganham novos sentidos ao serem montadas em conjunto” (PERNISA JÚNIOR, 2009, p. 66). O caso célebre é o momento em que a montadora do filme, a mulher de Vertov, Elizaveta Svilova, aparece montando as imagens captadas pelo cinegrafista (Mikhail Kaufman, irmão do diretor). Esse momento é crucial para entendermos não só a prática da montagem, mas o cinema em tempo real e a celebração da montagem pautada pelos intervalos e pelo *circumambulatio* – ou o tudo girar de “Um homem com uma câmera”, “a manivela da câmera e do projetor, a moviola, as rodas do trem, os carretéis das fábricas de tecido, os cilindros dos motores. Do ponto de vista da forma, o filme se dá como uma série de ciclos imbricados” (PARENTE, 2013, p. 124) que marca também, de certa forma, o cinema de arquivo.

Uma das bases do *live cinema*, sua relação com o som – que detalharemos em capítulo a seguir –, pode ser lida a partir dessas considerações sobre Vertov. Embora os trabalhos sonoros de Vertov – como nos mostra Morais (2010, p. 105), se referindo a filmes como “*Entuziasm: Simfoniya Dombassa*” (1931) – sejam pouco comentados e assistidos, a contribuição do artista russo para o *live cinema* é ímpar também nesse sentido em o próprio “Um homem com uma câmera”. O cinema ainda não tinha a tecnologia para o registro ótico na película. No entanto, Vertov compõe uma trilha em separado criando um cinema audiovisual que 70 anos depois seria executada pelo professor da Universidade de Chicago Yuri Tisvian. “Embora o filme seja uma realização magistral do cinema mudo dos anos 20, do ponto de vista sonoro seu interpretante é o programa de rádio (MACHADO, 2001, p. 292). Aqui, entendemos que o Vj é Dj ao mesmo tempo. Os raios incandescentes de imagens, mas também de sons, aparecem em obras como “Réquiem a Lênin” (*Tri pesni o Lenine*, 1934), que usa imagens do longo projeto “Um homem com uma câmera”. Repetições de imagens em vários filmes, uso do cinema enquanto música; aguçar sensorialidades no espectador podem fazer de Vertov um prenunciador do *live cinema*.

O artista clamava por um cinema em que percepção e coisas andassem juntas. Bergson possivelmente veria na arte do cineasta russo suas concepções de memória. Halbwachs também deveria enxergar uma afirmação da memória coletiva no projeto revolucionário vertoviano (o artista mostrava-nos que era impossível lembrar sozinho, mas

sim lembrar com os outros e em função da câmera). Os teóricos do cinema vêem um filme bruto, acinematográfico e profundamente sensorial. Irene Machado sintetiza bem a proposta de Vertov, “[...] Até onde é lícito supor, a idéia de Viértov era construir um cinema cujo sentido objetivo era ser sentido. [...] convocar todos os sentidos numa sessão de cinema: eram eles que iriam despertar a percepção para as coisas do mundo” (MACHADO, 2011, p. 292).

Vertov parecia prenunciar uma experiência como a que relata Rogério Luz, através da leitura do objeto estético, com o filme propor “ao mesmo tempo uma experiência de mundo e dos sujeitos” (LUZ, 2002, p. 139). O “cine-sujeito”, como propõe Luz, pode ter sido criado por Vertov e é recriado com os novos artistas performáticos. Esse cine-sujeito entende a memória hoje como ferramenta do cinema. A câmera como mais que um lugar de memória, um instrumento de trabalho da memória e, que hoje, com os performers não vai para segundo plano, mas como Vertov, esses desejam transformar homens com câmeras a todo tempo. “Mnemocâmera” também podia se chamar o filme do gênio russo.

### 2.3. NOVAS ONDAS E CINEASTAS DA MEMÓRIA

De acordo com Manevy (2006, p. 224), a *Nouvelle vague* “foi o primeiro movimento cinematográfico produzido com base em um interesse pela memória do cinema. Foi esse acesso a tal tradição que permitiu nascer, nos artigos dos futuros cineastas a ideia [...] de ruptura de novidade a afirmar”. Vale frisar que o movimento francês surge também em função da popularização das revistas especializadas. “Foi uma revista – *Cahiers Du cinema* – uma das personagens-chave no aparecimento da *nouvelle vague*” (FIGUEIRÔA, 2004, p. 51). De certa forma, o cinema arquivado nas revistas passa ser arquivado na tela e na Cinemateca Francesa, que tinha em Henri Langlois sua principal figura.

O ambiente francês do nascimento da nova onda evidentemente não acontece sozinho. Novas ondas se espalham pela Alemanha e por outras cinematografias, incluindo o Brasil, num revigorar do cinema com as mudanças trazidas pelo neorealismo italiano. Nessa seção vamos detalhar um pouco como essas ondas eram ondas de memória, enfatizando alguns artistas e filmes que levaram essa condição a uma altura inestimável para o cinema. Godard, Marker, Resnais, Truffaut (e por que não Varda?) – na França –,

Wenders – no novo cinema alemão –, Tarkovski – na Rússia – e um pouco da cena brasileira do cinema novo – com Nelson Pereira e Glauber Rocha –, do marginal – com Sganzerla – e dos quase-filmes – de Lygia Pape – são exemplos que traduzem as inquietações da memória.

O projeto de Godard com o Dziga Vertov Group – “a parceria de Godard e Jean Henri Roger de início e depois entre Godard e Jean-Pierre Gorins a partir do final dos anos 60” (MACBEAN, 2004, p. 30) – marca por um lado o afastamento de Godard da poética da *nouvelle vague*. Rumo a um momento mais contestador do cineasta, mas em nosso caso lendo os filmes produzidos por Godard como a tentativa de captar a essência do projeto estético e político de Vertov, enquadramos mais uma vez o cineasta como um grande autor da memória. Não propomos análises fílmicas, tal proposta nos afastaria em muito de nossa questão, mas sabendo que a análise não é um “fim em si” (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 1994, p. 9), mas também um processo, tentamos assim pensar os filmes e os artistas em função da memória.

Cartografar um universo de obras e nomes que lidaram com o tema a partir dos anos 60. Uma febre arquivística, mnemônica começa a tomar as cabeças de cineastas que entendem a memória como um fenômeno do cinema. Em 2003, Bertolucci – com “Os sonhadores” (*The Dreamers*) – traduz esse espírito com uma grande homenagem a esse cinema de memórias que a *nouvelle vague* e o cinema em geral cria ou recria.

### **2.3.1 O moderno e memorialista cinema francês**

Uma das figuras que aparece retratada no pano de fundo de “Os sonhadores”, Henri Langlois foi um dos fundadores da Cinemateca Francesa. Historiador e colecionador de um dos grandes acervos cinematográficos do mundo – talvez do maior deles –, Langlois era um grande ativista. Um ativista da memória do cinema. Seu interesse por diversos tipos de filmes, seu entendimento de que há na história rupturas, “numa época em que governos não assumiam a missão de preservar sua história, escavadores como Langlois foram essenciais para garantir a sobrevivência de diversos clássicos do primeiro cinema” (MANEVY, 2004, p. 224). Ao mesmo tempo era um artista em suas exposições, mostras, na sua arte de programar e exibir filmes. Na sua escolha, seleção, memória do cinema, um Vj se pronunciava. Com colagens não usuais dos textos e das imagens que compunham os programas, Langlois influencia os filmes de Rivette, Godard, Truffaut, cinéfilos que

acompanhavam as sessões na Cinemateca Francesa. Os recursos do próprio lugar são alvo de suas colagens, suas exposições são inusitadas com poucas datas e etiquetas.

Ou ainda como ilustra o depoimento de Bernard Eisenschitz, historiador de cinema que foi solicitado a trabalhar com Godard na pesquisa de sua ambiciosa série Histórias do cinema (1988-1998): “Langlois pensava tanto em termos de criador como de arquivista, ele venceu essa contradição até o fim fazendo de seu museu uma obra, recusando todas as cartelas pedagógicas” (MANEVY, 2004, p. 225, grifos da autora).

Criadores e arquivistas como os performers audiovisuais, ou retomando a expressão de Commoli – artistas que fazem “mixagem de imagens” (LINS; REZENDE, 2009, p. 114) no lugar da montagem –, os cineastas franceses inspiram-se em Langlois e na sua preocupação memorialística. As referências ao próprio cinema (como artifício da memória) passeiam na *nouvelle vague* primeiramente em “Acossado” (*À Bout de Souffle*, 1959) – dirigido por Godard, com roteiro de Truffaut – com referências aos gêneros, aos atores, ao próprio cinema; e depois em “Alphaville” (1965), onde a memória aparece no próprio computador ou nas categorias criadas e recriadas por Godard. “No caso de Alphaville, são três categorias: “o controle ou o cinema de ação (típicas do cinema americano), a memória e o cinema da imagem afeto [...] e o amor e o cinema da imagem-tempo cinema do pós-guerra” (PARENTE, 2009, p. 103). Intercambiáveis, essas categorias funcionam, a nosso ver, sempre partindo da memória: seja em “*Sympathy for the devil*” (1968) – arquivando a contestação e a música dos anos 60 – ou mesmo em seu último filme, “*Film socialisme*” (2010). Godard problematiza com esse, que uma imagem achada na internet tem o mesmo peso que uma imagem de um filme de John Ford (GODARD, 2010); mostrando o valor das novas manifestações audiovisuais frente à história do cinema que ele contou a sua maneira em “Histórias do cinema” (*Histoire(s) Du cinema*, 1988-1998) – projeto de oito episódios, dividido em quatro partes, já fora da *nouvelle vague* (se ela um dia terminou). Obra que recupera para nós a memória do cinema – como o faz a internet com o *youtube* e o *vimeo* – e que advém da relação de Godard com o vídeo, com a escrita (que marca sua obra) e o tempo do *ao vivo*, “a possibilidade de manter uma relação em tempo real com a representação ‘se fazendo’” (DUBOIS, 2004, p. 274). Graças à máquina, um filme-memória começa a poder ser feito na frente do espectador. Nas histórias de Godard “tratava-se de prolongar o que havia sido empreendido nos filmes militantes do Dziga Vertov Group (colagem e grafite), mas com meios específicos do vídeo” (DUBOIS, 2004,

p. 274). “História(s) do cinema” é um exemplo para a performance audiovisual em sua relação com a memória. Godard se torna um ser-imagem, um ser-memória e um ser-texto que, como mostra Zanetti, “amplia as possibilidades de registro da memória” (2011, p. 109). Godard, com sua máquina de escrever, é uma espécie de Vj; re-significando o cinema a seu modo, com suas histórias. Isso se dá em função da tensão na relação entre cinema e vídeo que Godard tão bem explora. Um exemplo mais uma vez pautado por um caos na memória ou por uma “desordem que se instala na memória. “[...] se forço a recordação, compreendo de repente o que está me acontecendo: imagino. Já não me recordo imagino” (GODARD *apud* ZANETTI, 2011, p. 108). Como parece ser a imaginação proposta em “Nossa música”, na seção Inferno, quando Godard, a partir de um arquivo de imagens, seleciona e monta – através de documentários, de fotos, imagens de cinema – o inferno do nosso tempo, os momentos de catástrofe (já trabalhados nas “Histórias do Cinema”, que Didi Huberman tão bem analisa em “Imagens apesar de tudo” (2012). Toda montagem sonora vai modulando a imagem. Reforçando essa modulação está a “mesa crítica” – como chamava Godard sua mesa de trabalho, explícita em “Histórias” e implícita em “Nossa música” –, que se assemelha às estações do trabalho dos Vj’s e demais performers de cinema em tempo real e da atual guerrilha midiática dos midiativistas<sup>62</sup>, que através de *lap tops* que alimentam celulares e de técnicas rudimentares de exibição que transmitem em tempo real e sem cortes – como num grande copião – manifestações e indignações.

Esse cinema mnemônico aparece de tantas formas na arte francesa. Nas problematizações de Agnès Varda – celebrando a memória do marido, o cineasta Jacques Demy, em *Jacquot de Nantes* (1991) – ou na memória de duas horas de “Cléo, com cortes ritmados pelas ações das personagens e pela música que acompanha a narrativa” (CARDOSO, 2011), que também nos situam mais próximos do *live cinema*. Ou ainda, a verborragia de Eric Rohmer como uma memória da escrita. Como estamos pensando o fascínio que o dispositivo cinema traz ao próprio cinema, nesse sentido, Truffaut desponta como um grande artista da memória<sup>63</sup>.

---

<sup>62</sup> Nessa tarde de 07/08/2013 foi publicado na web um manual para transmissões em tempo real pelos ativistas da mídia Ninja, sigla para Narrativas Independentes, Jornalismo e Ação que surge como contraponto aos canais convencionais de mídia, criticando o poder das corporações, dos grandes conglomerados midiáticos.

<sup>63</sup> Suas lembranças da infância em “Os Incompreendidos” (*Les quatre cents coups*, 1959), seu *alter ego* Jean Pierre Leaud, suas declarações de que por mais que se pretenda contar a verdade, as memórias são sempre meias verdades (INGRAM; DUNCAN, 2008, p. 7) ou nas declarações sobre seus filmes, Jeanne Moreau, por exemplo, declara em “François Truffaut, uma autobiografia”: “Todos os seus filmes são inesquecíveis”.

“Todo bom filme – dizia Truffaut deve saber exprimir ao mesmo tempo uma concepção de vida e uma concepção do cinema” (COSTA, 1987, p. 121). Em “Fahrenheit 451”, de François Truffaut, o tema é o livro, mas o fascínio pelo cinema e pela imagem marcam as projeções mais próximas do cinema e da TV digital do que de suas experiências analógicas. Esse filme assinala também uma experiência de *cinema ao vivo* em casa. Ao participar do produto audiovisual apresentado no próprio filme, o espectador torna-se co-ator, co-criador, ou ao menos acha-se. Ali, a projeção se assemelha ao *live cinema* no sentido de exigir a participação mesmo que sua resposta pouco ou nada valha. O observador-personagem, no filme de Truffaut, é mais do que “repetidamente chamado a participar da cena e responder aos acenos e piscadelas dos atores, que se dirigem ostensivamente a câmara e deixam claro que sabem de nossa presença” (COSTA, 2005, p. 32) como no cinema de atrações. No fundo, parece-nos Truffaut se preocupando com a memória do cinema em uma perspectiva futura. No filme, onde os livros são proibidos, a imagem se torna suporte de memória.

O grande exemplo de uma memória da técnica cinematográfica em Truffaut, para além da sua própria memória do cinema, encontra-se em “A Noite americana” (*La nuit américaine*, 1973). Esse filme começa com um *tableaux* de dedicatória as irmãs atrizes pioneiras do cinema mudo, Dorothy e Lilian Gish, em seguida mostra a banda sonora em função da imagem e por toda sua narrativa conta a feitura de um filme. Com Truffaut no papel de diretor e em nossa leitura de armazenador do cinema. Uma comparação curiosa – e que nos parece válida para ilustrar a memória nos filmes de Truffaut – relaciona-se com notável comparação e crítica para a retomada de Walter Benjamin entre os acadêmicos, sobretudo norte-americanos, feita por Beatriz Sarlo... Uma curiosa analogia literalmente cinematográfica.



Figura 32 - “Fahrenheit 451”, (François Truffaut, 1966)  
Fonte: Truffaut, 2011

Para estes leitores de Benjamin, seus textos (se me permitem a comparação) funcionariam como os filmes de Hitchcock para Truffaut. Truffaut dizia que, quando estava filmando e encontrava um problema, recorria a um filme qualquer de Hitchcock, onde invariavelmente aparecia uma solução. O fato de que Hitchcock não tinha previsto esta solução era indiferente ao fato que Truffaut afirmava encontrar em sua obra (SARLO, 2007, p. 73, tradução nossa)<sup>64</sup>.

Pretendemos agir aqui como Truffaut. Essa comparação nos ajuda a pensar não só o cinema, não só a estruturar nosso texto como um filme ao vivo, mas a entender que cinema e memória são faces da mesma moeda artística. Olhar para uma outra obra é pensar a memória coletiva do cinema. E isso Truffaut, Godard e tantos outros cineastas das novas ondas trataram de afirmar.

Apesar de se querer fora da *nouvelle vague*, Alain Resnais pode ser a melhor forma de resumir um cineasta da memória. Pensemos em dois curtas-metragens, em “A canção do estireno” (1957), Resnais nos mostra poeticamente como é produzido um polímero capaz de moldar os objetos e coisas do cotidiano, pensando ali uma memória dos objetos; e em “Toda a memória do mundo” (1956) indica-nos os labirintos que as bibliotecas se tornam. Como narrado no segundo filme: “Graças à sua memória curta, o homem acumula inúmeros lembretes. Diante destas prateleiras lotadas, os homens ficam com medo [...] Sem catálogo esta fortaleza seria como um país sem vias (AISENGART; BORGES; CAMPOS, 2008, p. 117). Resnais já no início da carreira traz a memória como tema.

Na parceria com Robbe Grillet – com quem faz “Ano passado em Marienbad” (*L'année dernière a Marienbad*, 1961) – surge um filme múltiplo, um filme em camadas como o *vjing*, ou em níveis, como observa Deleuze (2005a). Um filme que se passa na memória de um ano que passou e que passa ao mesmo tempo. “*Marienbad* é antes de tudo, uma coleção de fragmentos, fragmentos de memória [...] imagens lembradas e imaginadas” (REISZ; MILLAR; 1968, p. 380, grifo dos autores). Uma história de persuasão, de convencimento do espectador que endossa um caráter vertiginoso, impreciso, vago da memória e da imaginação. A partir de um jogo entre passado, presente e futuro, uma encenação antecipada do real, Resnais brinca com a questão da simultaneidade e de novo e

---

<sup>64</sup> “Para estos lectores de Benjamin, sus textos (si me permite la comparación) funcionarían como los films de Hitchcock para Truffaut. Truffaut decía que, cuando estaba filmando y encontraba un problema, recurría a una película cualquiera de Hitchcock, donde invariavelmente aparecía una solución. El hecho de que Hitchcock no hubiera previsto esta solución, era indiferente al hecho, que Truffaut certificaba, de encontrarla en su obra” (SARLO, 2007, p. 73).

aponta para uma espécie também de textura da memória que antecipa essa memória contemporânea do *live cinema*. No filme de Resnais, “através de repetições, variações e contradições, cada plano, cada incidente remete-nos a pelo menos um e geralmente a vários momentos do filme. É exatamente através da memória do espectador, exposto às lembranças do filme [...] como um jogo de memória a três” (BURCH, 1992, p. 174) que se cria um labirinto mnemônico contado ou tecido por um personagem atemporal ou que incorpora todos os tempos. O passeio por esse labirinto pode ser a duração do filme (o tempo da narrativa) ou o tempo do próprio espectador que é convidado, como nas sessões de *live cinema*, a atravessar a dimensão espaço-temporal inerente ao próprio cinema. “Marienbad” faz isso através de sua disjunção narrativa, o *live cinema* por sua vez radicaliza talvez esse aspecto que faz o cinema ser cinema. “O ano passado em Marienbad” nos faz “embrenhar-nos numa memória que vai além das condições da psicologia, memória a dois, memória de vários, memória-mundo, memória-eras do mundo” (DELEUZE, 2005a, p. 145).

*Pontas de presente* – expressão de Deleuze – ou *textura de memórias* – como observou Maciel (2011), na qualificação dessa tese – tentam sintetizar o trabalho de Resnais e podem se aplicar à cena do *live cinema*. Os performers se articulam a essa memória plural, mundial e temporal tecida pela manipulação, pelo torcer e retorcer da imagem, da imagem cinematográfica que vira vídeo digital, guiada por música e contato com o espectador de forma interativa.

Em seu filme anterior, “*Hiroshima mon amour*” (1959), já se estabelece essa espécie de topografia, de textura e uma cronologia da memória; na memória da juventude de uma atriz francesa sobre a Segunda Grande Guerra. Ou ainda vemos se manifestar essa memória em momento posterior de Resnais, em “Eu te amo, eu te amo” (*Je t’ aime, Jet’ aime*, 1968), explorando a alma do tempo e da memória de um suicida participante de uma experiência científica que mostra fragmentos do seu passado. A obra de Resnais pode ser resumida em Deleuze, como “[...] Uma imagem-tempo não mais na profundidade de campo, mas que se pode definir pela memória, pelas regiões virtuais do passado” (DELEUZE, 2005a, p. 134) ou, na visão do próprio cineasta, por mostrar “histórias como se fossem harmonias” (AISENGART; BORGES; CAMPOS, 2008, p. 147). Influência para vários cineastas que ainda analisaremos, Resnais fez memória com um cinema de memória.

### 2.3.2. Wenders viajante do tempo: o novo cinema alemão

Esse cinema em harmonia com o contar de histórias ecoa em parte na visão de Wim Wenders (que tomamos como principal representante da nova onda na Alemanha), por exemplo, em filmes-memória sobre o cinema como “Um truque de luz” (*A trick of light*, 1996) ou “No decurso do tempo” (*King of the Road*, 1976). No primeiro, uma memória do bioscópio inventado por Max Skladanowsky é contada num filme híbrido de documentário e ficção, cor e p&b, som e ausência de som, digital e analógico, mas único ao pensar a memória do cinema. No segundo, temos a história de um técnico de projetor que viaja pela Alemanha para visitar cinemas desativados. Mas há para o autor também uma perda de confiança nas próprias imagens. Uma desarmonia que faz Wenders pensar a relação com o vídeo, um diálogo dissonante da relação entre cinema e vídeo. Ou, como explora Dubois, o vídeo como meta-cinema: “[...] Wenders, em particular, o exercita a cada ocasião em todo tipo de hotel desde *Chambre 666*” (DUBOIS, 2004, p. 164-165). “Quarto 666” (1982) é um filme sobre o destino incerto do cinema frente às novas tecnologias, realizado em um hotel em que se hospedavam cineastas que participavam do Festival de Cannes. O filme se torna um legado para o cinema, arquivando opiniões distintas de cineastas sobre o cinema em sua relação com a TV, o vídeo e outras possibilidades para a tecnologia. O relato de Antonioni no filme até hoje ecoa entre os estudiosos do cinema. Antecipando o formato digital, Antonioni, em seu depoimento a Wenders, também aponta importantes questões para o *cinema ao vivo*. Uma outra relação com a imagem passeia pelo quarto de Wim Wenders.

Perder a confiança nas imagens é a questão que nos parece aproximar Wenders também da memória. “Nós os realizadores do Novo cinema, sentimos mais vivamente esta perda em nós próprios [...] como órfãos, e nos espectadores”, diz sobre o cinema alemão (WENDERS, 1986, p. 141). Preferindo se dizer mais viajante do que cineasta, o autor se mostra em seus filmes, apesar da desconfiança nas imagens, otimista das novas possibilidades do universo digital. E nostálgico ao rever um filme, como na entrevista publicada em O Globo no dia em que acabo de escrever sobre ele: “[...] Às vezes assistir a um filme antigo pode ser triste. Eles se tornam irrelevantes e a experiência nostálgica. E para mim a nostalgia é perda de tempo” (MIRANDA, 2011b, p. 2).

Se alastrando pelo mundo o novo cinema dos anos 60 atinge a Alemanha com cineastas como Werner Herzog e Alexander Kluge e, nos 70, com Fassbinder e Wenders; e precipita junto com outras manifestações artísticas a lógica do que vivemos com a performance audiovisual no contemporâneo: a busca por imagens e sons que recusam e criticam nossa confiança na imagem. O cineasta brasileiro Gustavo Spolidoro radicaliza essa confiança, em homenagem a Wenders, no seu “De volta ao Quarto 666” (2008). A memória do filme, revisitada pelo próprio Wenders, problematiza a questão do digital. O filme parece muito com a experimentação do *live cinema* em camadas sobre camadas e afirmando a memória da arte cinematográfica. Como parece seguir a lógica do *live cinema* “The Palermo Shooting” (2008), de Wenders, com um cenário de um quarto que mescla projeções e o próprio espaço e “Pina” (2011) – a primeira experiência em 3D do diretor alemão –, revolucionando os filmes sobre performances com dança. Como Vj’s, Wenders e



Figura 33 - Wenders em “De volta ao Quarto 666”  
Fonte: Spolidoro, 2011

o espectador celebram uma memória das performances de Pina Bausch e do próprio espaço cênico do teatro e da dança. Wenders, com uma edição que inverte pontos de vista, se debruça sobre o recurso da terceira dimensão como um Vj ou performer A/v. A tela transforma-se em um espaço outro.

### 2.3.3. O Brasil na lembrança dos novos e dos marginais

O cinema novo e o cinema marginal no Brasil carregam as marcas das mudanças na arte cinematográfica do pós-guerra. Como observa Deleuze, “muitos filmes do Terceiro Mundo invocam a memória, implicitamente ou até nos títulos” (DELEUZE, 2005a, p. 263). No caso brasileiro Glauber Rocha, Nelson Pereira dos Santos, Rogério Sganzerla, mas também os “filmes-conceitos, filmes-proposições, como *Catiti Catiti*, *Eat-me*, *Ours Parents*, *La Nouvelle Creation*, que funcionam expressando, numa colagem-conceitual, questões caras a Lygia Pape e a toda uma geração” (BENTES, 2011, p. 3) são importantes para um dos principais momentos do cinema. Não cabe aqui analisar distinções entre o novo e o marginal e os trabalhos quase cinematográficos de Pape – e a linguagem que ela

faz a partir dos “objetos de sedução”<sup>65</sup> (BENTES, 2011, p. 8) –, mas observar que em terras brasileiras a preocupação com a memória das coisas e dos homens ganha novos contornos. Com Nelson temos, a memória do samba de raiz – em “Rio Zona Norte” (1957) –, já na década de oitenta as “Memórias do cárcere” (1984) e nos anos 90 – arquivando uma memória do melodrama latino-americano – o semidocumentário “Cinema de lágrimas” (1995).

Se referindo a Glauber e ao cinema político moderno, Deleuze observa que...

[...] o diretor de cinema se vê perante um povo duplamente colonizado, do ponto de vista da cultura: colonizado por histórias vindas de outros lugares, mas também por seus próprios mitos, que se tornaram entidades impessoais a serviço do colonizador. O autor não deve portanto fazer-se etnólogo do povo, tampouco inventar ele próprio uma ficção pessoal, como qualquer mito impessoal, está do lado dos “senhores”. É assim que vemos Glauber Rocha destruir de dentro os mitos (DELEUZE, 2005a, p. 264).

Destruindo os mitos, colocando o povo em transe, memória coletiva em transe. Na leitura de Deleuze, Glauber, ao lado do canadense Perrault (1963-1996), atestam a relação entre memória e fábula. Para que “Fabulação seja memória e a memória, invenção de um povo” (DELEUZE, 2005a, p. 265), Glauber desponta como um cineasta da memória. A invenção de um povo, como clama Deleuze, nos parece um trabalho de memória que Glauber tão bem propunha. Sua contribuição para a televisão também é nesse sentido. Glauber arquiva na televisão – no programa “Abertura” (1979) – uma memória do cinema clamando por uma memória coletiva. Memória também dos meios propõe Sganzerla – como uma espécie de Vj, com seu narrador radiofônico e projeções em painéis de *led* – em o “O bandido da luz vermelha” (1968). Já em “Copacabana mon amour” (1970), Sganzerla homenageia Resnais<sup>66</sup> e dialoga com a memória em sua referência à rádio nacional; celebrando a memória do rádio e registrando-a com cinema.

Esses exemplos que pensamos no Brasil nos ajudam a entender um pouco mais a relação entre cinema e memória. O cinema marginal foi objeto de uma sessão ao vivo na Primeira Mostra de *Live cinema*, no Cine Odeon (2007). Filmes marginais de Tonacci e

---

<sup>65</sup> Os *objetos de sedução* aparecem em instalações que derivam de obras como “Eat me” e “*La Nouvelle Creation*”. “Pape usa batons, cílios, pêlos como material das imagens e das exposições como crítica do consumo e apologia da antropofagia” (BENTES, 2011, p. 8).

<sup>66</sup> Como fez recentemente o cineasta Nobuyro Swya, com *The h story*, espécie de *remake* de *Hiroshima mon amour*.

Sganzerla ganharam uma nova leitura com a obra “Marginália 2”, do coletivo de Vj’s Embolex:

[...] remix áudio visual que rouba trechos dos filmes “Bang Bang” de Andréa Tonacci e “A Mulher de Todos” de Rogério Sganzerla, criando um diálogo entre dois personagens que originalmente estão em filmes diferentes. São inseridas cenas inéditas inspiradas nos filmes reforçando esse diálogo a partir da interpretação gerada pela re-edição ao vivo (MOSTRA, 2007).

Mais que influências, esses movimentos do cinema brasileiro são temas para filmes ao vivo, pois lidam – como tentamos mostrar também – com a questão da memória. Uma memória de uma cinematografia antropofágica que o Brasil tão bem processa.



Figura 34 - “Marginália 2” (Coletivo Embolex)  
Fonte: Embolex, 2011.

A vanguarda dos anos 30 no Brasil – que também influencia esses movimentos –, com Mário Peixoto, por exemplo, mostra o cinema brasileiro sempre *atenado* com a discussão sobre a memória. “Limite” (1930) é uma imagem lembrança bem próxima dos trabalhos do *vjing*. No mesmo Festival (2007), esse filme teve uma versão ao vivo chamada “Limite expandido”, de Rodrigo Minelli e Ronaldo

Gino, mostrando o quão vanguardista, novo e marginal permanece o cinema brasileiro.

#### 2.3.4. Esculpindo memórias: Tarkovski

O relato de uma espectadora que escreve uma carta a Tarkovski é conhecido, mas não custa lembrar por aqui... Da cidade de Gorki, Galka escreve dizendo-se “surpresa de encontrar sua própria infância em O espelho, testemunho e testamento do artista. Como pôde o autor *saber* de uma experiência tão pessoal, passada em uma cidade longínqua e dele desconhecida?” (LUZ, 2002, p. 116). Fenômeno exemplar de uma memória coletiva à distância mediada pelo meio cinematográfico. Diz a menina, “[...] Você sabe, no escuro daquele cinema, olhando para aquele pedaço de tela iluminado pelo seu talento, senti pela primeira vez que não estava sozinha...” (TARKOVSKI, 1990, p. 5). “O espelho” (*Zerkalo*, 1974) – e quase toda obra de Tarkovski – é sobre a memória; são esculturas do tempo,

seguindo a conceituação do próprio artista. O dever do cineasta é esculpir o tempo. “O tempo e a memória incorporam-se numa só entidade são como os dois lados de uma medalha. É por demais óbvio que, sem o tempo, a memória também não pode existir” (TARKOVSKI, 1990, p. 64). Tarkovski transporta isso para seu cinema e celebra o filme como espaço de reflexão e lembranças, como espaço de tempos. “A atitude de Tarkovski – delimitação escrupulosa de fronteiras com as artes mais próximas, superioridade do cinema, mais completo, mais imediato, mais sintético – tem o mérito de ser argumentada e de levar em consideração o conjunto das artes” (AUMONT, 2004, p. 141).

Seguindo o lema de Gogol, de que a arte é uma homilia e sua tarefa é “falar através de imagens vivas e não de argumentos” (GOGOL *apud* TARKOVSKI, 1990, p. 55), Tarkovski já parecia fazer *cinema ao vivo*. O também conhecido longo plano no final de “Nostalgia” (*Nostalgia*, 1983) é poderosa ferramenta nas mãos dos performers de *live cinema*. A vela que queima e apaga incessantemente é metáfora para a prática em tempo real das imagens.

Esculpir o tempo com camadas de imagens e sons e numa performance em função do espectador. “Tempo empírico, o do espectador. Vamos para o cinema para encontrar ali o tempo, e fazer a experiência de uma relação com o tempo passado (com a memória) e com o tempo que passa, sendo o primeiro, segundo Tarkovski, determinante para o segundo” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 283).

No *cinema ao vivo* essa lógica nos parece ser enfatizada. Tarkovski nos garantia que a memória deveria ser trabalhada e afastada do sentimento de decepção que a lembrança pode causar. Ocorre ao cineasta a possibilidade de trabalhar um princípio original a partir dessas propriedades da memória. A história das lembranças e sonhos é a tônica de “O espelho” e de outras obras do cineasta e espelha os performers. A necessidade de trabalhar a própria memória como ato, como processo, como ferramenta e desafio. Andrei Tarkovski faz um cinema em que lembrar e esquecer são também dispositivos.

### **2.3.5. Os catálogos de Greenaway: primeira abordagem**

“Sob influência do cineasta Alain Resnais, sua formação de artista plástico, montador, documentarista, passa também pelo cinema experimental”, considera Wilton Garcia (2000, p. 20), sobre Greenaway. É nessa parte experimental – particularmente nos

primeiros curtas, que começam nos anos 60 – que pensamos um artista catalogador, classificador e preocupado com a memória num primeiro momento. Criador de mapas e diagramas, e histórias a partir deles, “Greenaway – movido como Borges pelos excitements of research, collection and collation – vem construindo seu mundo ficcional enquanto um compósito de saberes, metáforas, alegorias, textos e linguagens” (MACIEL, 2004, p. 29). Amante ao mesmo tempo da música de Vivaldi e de John Cage, crítico do cinema que não se pensa através de imagens, Greenaway – depois de sua carreira com curtas e médias-metragens, nos anos 60 e 70 – inova mais ainda a linguagem cinematográfica em outros meios como o vídeo e a TV, em “TvDante” (1983), por exemplo.

Já no primeiro curta uma centelha do *cinema ao vivo* se precipita. “*Intervals*” (1969) é um estudo da repetição, com uma trilha sonora colocada quatro anos depois passando a pontuar as imagens. No início, como um metrônomo desordenado, em seguida com ruído e por fim com Vivaldi, Greenaway categoriza uma outra Veneza; “negando numa perversidade contorcida a característica dominante da água” (GREENAWAY, 2006) na cidade. Em *Windows* (1974), pseudo-documentário de casos de morte por quedas de janela, Greenaway cria um universo ficcional da coleção que marcaria outros filmes como “*H is for House*” (1976), “em que leva aos delimites o ato de catalogar palavras começadas coma letra H e “*Dear phone*” (1975) um inventário inusitado de histórias relacionadas a telefones” (MACIEL, 2004, p. 29). Num jogo com as classificações dentro de “um labirinto incansável, um caos, um sonho” (BORGES, 1999, p. 154), Greenaway é um cineasta que segue outro lema borgiano: “com o tempo, as imaginações de um homem tornam-se lembranças pessoais de muitos outros” (BORGES, 1999, p. 125).

É com um média metragem, “*A walk though H*” (1978) – “sobre a viagem de um ornitologista após a morte, guiada por mapas absurdos” (MACIEL, 2009, p. 60) –, que traços do *live cinema*, do qual hoje Greenaway é um dos principais representantes, começam a se desenhar. Um representante *sui generis* que faz ao vivo releituras de suas obras, criando novos filmes, mais que filmes, criando uma nova linguagem do seu cinema. Retrabalhando traços de um pintor-cineasta-engenheiro de ideias para o audiovisual.

O personagem Tulse Luper é central do trabalho que Greenaway concebeu para ser em parte ao vivo no projeto “*Tulse Luper suitcases*”<sup>67</sup> e já tem sua semente narrativa nesse filme de 1978. Tulse Luper é um ornitologista ficcional concebido como *alter ego* de

---

<sup>67</sup> Projeto que reúne diversas mídias: cinema (três partes: *The Moab story*, *Vaux to the sea*, *From sark to finish*), games, performances ao vivo, website. De acordo com esse último, o projeto é uma autobiografia de um prisioneiro que nos aprisiona com suas narrativas e combinações diversas de histórias.

Greenaway que passeia por alguns de seus filmes anteriores, como “*Vertical feature remake*” (1976) e no primeiro longa-metragem “*The falls*”<sup>68</sup> (1980). O interesse pelo movimento migratório das aves, desse suposto ornitologista é descrito através de mapas. “Cada mapa desbota como o viajante usa, sugerindo que os mapas são exclusivos para o ornitologista e seu caminho irreptível” (GREENAWAY, 2006) – assim como as experiências de *live cinema*. O caráter autoral que é inerente aos filmes de Greenaway ganha uma nova leitura feita pelo artista reafirmado na sua prática como Vj, no momento em que se vale de uma coleção de imagens dele próprio. Remixar sua própria obra é perceber a incompletude da coleção e a percepção de que o arquivo é algo da ordem do vivo e da criação. Em uma próxima abordagem de Greenaway tentaremos compreender o que é reutilizar os próprios filmes, como Greenaway propõe, e como isso de certa forma faz do artista inglês um criador muito especial dessa arte viva.

O caráter enciclopédico de seu cinema se justifica, como aponta Maria Esther Maciel (2009c), na combinatória aberta de princípios para dar conta da desordem do mundo. Uma enciclopédia experimental – como propõe a autora –, um arquivo, filmes-coleções que demonstram uma preocupação com a memória, com a possibilidade de tudo arquivar e de todas as histórias criar, pois a ficção assim nos permite. Greenaway leva isso para seu cinema, para a linguagem que cria já nesses primeiros filmes. O próprio artista nos ajuda nesse sentido:

Os sistemas de nomeação e de identificação de cores, escalas, distâncias, tipos, tamanhos são todos subjetivos [...] Eu também gosto de criar meus próprios sistemas em forma de listas – e creio que as categorias da enciclopédia chinesa borgiana são salutares. Mas meu objetivo principal é usar os códigos numéricos, equações e contagens como alternativa para o modelo dominante. Faço filmes-catálogos (GREENAWAY *apud* MACIEL, 2009, p. 61).

Amante da combinatória, dos números, das classificações e dos inventários, essa primeira abordagem de Greenaway leva em conta um artista que tem uma preocupação em arquivar uma memória das coisas e das histórias. Contra o modelo dominante do cinema – numa proposta mnemônica, que na era digital e até em seus trabalhos analógicos –, o artista não se põe somente a classificar, mas como observa Maciel, “mesclar, amalgamar,

---

<sup>68</sup> Nesse primeiro longa-metragem outra referência a Luper é importante, o filme é um documentário ficcional dividido em 92 partes (mesmo número de malas do personagem), DVD’s e jogos que compõem o projeto “Tulse Luper suitcases”.

interpenetrar, justapor, combinar, imbricar'. Para ele o enciclopedismo no mundo contemporâneo faz sentido enquanto um *cross media Project*, com múltiplas entradas e ramificações imprevisíveis” (2009c, p. 66-67, grifos da autora). Essa postura só poderia voltar-se para o cinema em tempo real. Trabalho de fusão e confusão das mídias. Trabalho de profusão do cinema com a memória e o mundo.

### **2.3.6. *Immemory*: a ‘Imagem-Madeleine’ de Marker**

A questão da memória é tônica da obra de Chris Marker e atinge seu ápice questionador no projeto “*Immemory*” – iniciado em 1997, com um CD-Rom lançado exclusivamente para Macintosh em 2002 e relançado em 2008. A obra deriva de uma exposição e reforça o caráter que Marker assegura em algumas de suas obras, de se voltar e se dobrar sobre sua própria criação. Partindo do pressuposto de desconstruir a ideia de que “tendemos a ver nossa memória como um livro de história” (MARKER, 2008), afirma-se a memória como uma terra de contrastes, um filme em que o espectador pode dar os caminhos para a narrativa e ativar memórias involuntárias – um filme dentro da memória é bastante próximo das experiências do *vjing* e demais experiências em tempo real do cinema. Marker se volta sobre outras criações, como no filme “*Remembrance of things to come*” (2001) feito ao lado de Yannick Bellon. Nesse caso sobre o trabalho da mãe da co-autora do filme, Denise Bellon – fotógrafa que registrou parte do movimento surrealista –, num cinensaio mnemônico que tem em seu título não a ideia de lembrar o que existe, mas a coragem de nos indagar sobre as lembranças do que pode ainda acontecer. Uma partilha do tempo não mais teleológico, mas *virtuológico* por falta de melhor palavra.

A leitura de Rancière (2005) também, sobre uma partilha estética e política do sensível através de um filme de Marker, é nosso ponto de partida para entender o artista mais que como um grande cineasta da memória. Ficcionalizando o real, na fronteira entre realidade e representação, Marker introduz a temática da memória como necessidade para o cinema. Rancière pensa a revogação da linha aristotélica entre duas histórias, a poética e a dos historiadores.

[...] A revolução estética transforma radicalmente as coisas: o testemunho e a ficção pertencem a um mesmo regime de sentido. De um lado, o “empírico” traz as marcas do verdadeiro sob a forma de rastros e

vestígios. [...] Do outro, “o que poderia suceder” não tem mais a forma autônoma e linear da ordenação de ações. O túmulo de Alexandre de Chris Marker [...], ficciona a história da Rússia do tempo dos tsares na época do pós-comunismo através do destino de um cineasta, Alexandre Medvedkeine. Não faz dele um personagem ficcional, não conta histórias inventadas sobre a URSS. Joga com a combinação de diferentes tipos de rastros (entrevistas, rostos significativos, documentos de arquivo, trechos de filmes documentários ou de ficção etc.) pra propor possibilidades de pensar essa história. O real precisa ser ficcionado para ser pensado (RANCIÈRE, 2005, p. 57-58, grifos do autor).

Não um cineasta da história, mas de momentos, de tempos e memórias. Desde “*Les Astronautes*” (1959), sua *animação* ao lado de Walerian Borowczyk, Marker repensa o destino do cineasta que em função da memória pode refazer o mundo do cinema. Rastros, traços, imagens de arquivos, fotografias, trechos, recortes de jornal. Até mesmo um prenúncio de *mapping* aparece em “*Les Astronautes*”. No seu filme mais conhecido, o foto-romance “*La Jetée*” (1962), a memória, o museu (todo homem é um museu é uma tônica no filme), a infância em meio a fotografias (a partir de uma imagem, a da face de uma mulher) celebram lembrança e esquecimento. Em “*Immemory*” (2008):

Marker estará porventura menos interessado na ideia de fluxo temporal do que na ideia de “lugar” menos interessado na ideia de narrativa do que, como ele refere, na ideia de “geografia”. *Immemory* é percurso e desenho, como em toda a geografia, o que quer dizer que a montante, detectamos aí uma “arte da memória que nos lança na sua configuração espacializada e espacializadora [...] o desenho de *Immemory* é, afinal, o de um espaço interior integralmente estruturado por lugares e imagens que se assoviam e se clarificam mutuamente como o faria a mnemotécnica. Tópicas sucedem-se sob nomes diversos: “viagem”, “cinema”, “memórias”, “fotografias”, “guerras”, “poesias”, “X-plugs”. Cada uma desenha uma memória do mundo que é tanto uma descoberta quanto uma invenção (QUINTAIS; PIRES, 2010, p. 217-218, grifos dos autores).

Nessa obra, Marker clama para o cinema os poderes da memória involuntária que Proust reflete em sua obra. Mas também uma memória da imagem, como o filme de Masagão, que discutimos em linhas acima. Tudo o que Marker pode fazer é nos mostrar formas de explorar a imagem, já que tudo está dominado pela arrogância da narrativa clássica e o positivismo da biologia (MARKER, 2008).

Não a lógica exclusiva do banco de dados, mas de um mapa de dados. Não a lógica da imagem modificada digitalmente, biologicamente. Fazer filme como mapas, como na proposta de alguns trabalhos de Greenaway. *Immemory* reivindica uma memória desperta e criativa. Memória criadora e não só reprodutora, apesar de se afirmar como reprodutível. Marker nos traz lembranças de coisas que ainda não aconteceram... O cineasta que compreendeu a questão do visual no contemporâneo de forma visionária.

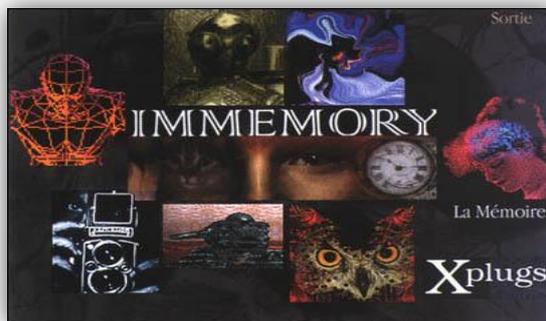


Figura 35 - “Immemory” (Chris Marker, 2008)  
Fonte: Marker, 2011

Chris Marker é uma intensa e seminal figura no campo da cultura visual contemporânea, mas até recentemente um de seus mais bem guardados segredos. Em uma carreira impressionantemente diversificada que agora abrange mais de meio século, Marker incluiu em sua obra escritos, fotografias, filmes, vídeos, instalações, televisão, multimídia com a finalidade de investigar a profunda memória cultural do século XX pelo filtro da sua sensibilidade incondicionalmente distinta, de início erudita e engraçada, carinhosa e incisiva (LUPTON, 2008, p. 7).

Marker parecia mais estar interessado nas interferências, nas camadas de possibilidades que podemos criar junto, co-criar. Ao coadunar uma teoria do cinema com a prática que hoje temos em mãos e mentes de Vj’s, performers A/v, artistas contemporâneos do som e da imagem precisamos entender a investigação mnemônica que Marker propunha em *Immemory*; permitindo ao espectador ser um performer ao navegar em um filme mais do que se é possível em uma sessão convencional. Ao se perguntar qual foi o filme que viu primeiro e deixar essa resposta para o receptor, Marker nos mostra que todo homem pode ser um semionauta, “um artista contemporâneo que inventa trajetórias entre signos” (BOURRIAUD, 2009, p. 151). A brincadeira do título vale o final dessas linhas sobre Marker: dentro da memória (*im* ou *in memory*), mas também eu sou memória (*I’m memory*). “O filme oferece um inventário hipermidiático da memória e da imaginação pela transmutação de Marker de memórias dispersas de uma vida – livros infantis, fotos de família, *postcards*, ilustrações somados ao farto catálogo de seus próprios trabalhos”

(LUPTON, 2008, p. 179). Ao lado de outras instalações como “*Silent movie*” e “*Zapping zone*” (1995) – esta com curadoria de Raymond Bellour para o centro George Pompidou –, essa característica de se debruçar nos próprios trabalhos e de deixar uma obra da obra carrega em tons uma espécie de memória do futuro preconizada por Baudelaire em verso do *Spleen*: “[...] Tenho mais recordações que se tivesse mil anos” (BAUDELAIRE, 2001, p. 87), que Marker no cinema eternizou.

#### 2.4. A MEMÓRIA NO CINEMA CONTEMPORÂNEO

A diversidade como Marker é recebido na cena contemporânea é indício de sua multiplicidade. Seria difícil concordar que razão estética figuras como “Terry Gilliam (que baseou seu filme “Os 12 macacos” em “*La jette*”, Henri Michaux [...] e Jonas Mekas [...])” (ALTER, 2006, p.5) teriam em comum com a obra do artista francês da imagem-memória. Devido a nomes que tentamos apresentar aqui a memória ganha no cinema contemporâneo novas possibilidades. O contemporâneo, ou como propõe Agamben, essa relação singular com o próprio tempo, que se adere a este e, simultaneamente toma distância (2009, p. 59), também pode ser lido, quando associado a temporalidade, como uma “memória do futuro” – como muitos filmes de ficção científica parecem fazer e que o próprio trabalho do *live cinema* enuncia. Essa memória em tempo real remonta filmes e projeta um outro filme ou vários no horizonte das expectativas dos espectadores. Os artistas de *live cinema* – como nos filmes de ficção científica, que tão bem definem o contemporâneo e problematizam a memória<sup>69</sup> – fazem-nos crer em “imagens da cultura e da diversidade, as quais, por sua vez, conteriam a ‘memorização’ de algo experimentado no presente e que ao ser projetado em um futuro” (RIBEIRO, OLIVEIRA, WILKE, 2011, p. 180) acabam ganhando sentido. A temporalidade na cena contemporânea traduzida por nomes como *liveness* ou *real time*, encontra novos desafios no imponderável que cerca a performance. O *ao vivo* ocorre no

---

<sup>69</sup> Lembramos aqui de todos os filmes de ficção científica que lidam com esse futuro-presente. “O Vingador do futuro” (2012), “O exterminador do futuro” (1984) e os que lidam com um passado-presente, como “A origem” (2010), “*Mr. Nobody*” (2008) entre outros. A discussão desses presentes é evidenciada por Huyssen a partir da obra de Koselleck. Huyssen aponta que o futuro-presente foi deslocado na cultura modernista para passados-presentes, como observamos no início desse capítulo. No entanto, o trabalho de *live cinema* e a própria cena contemporânea parecem ainda atestar uma consideração de Koselleck: “[...] Também a expectativa se realiza no hoje, é futuro-presente, voltado para o ainda não, para o não experimentado, para o que apenas pode ser previsto” (KOSELLECK, 2006, p. 310).

presente, mas antecipa um virtual, um futuro e com isso uma memória do futuro que “*La Jetté*” e “Os 12 macacos” tão bem evidenciavam.

Filmes como os de Marker e Gilliam, a obra de artistas bem diferentes como Woody Allen, Christopher Nolan, David Lynch, Michel Gondry, a vocação do documentário atual – e aqui podemos pensar tanto na ênfase do documentário nacional, trazendo memórias da música ou em memórias mais assustadoras, como as fobias lembradas em “*Filmefobia*” (2008), de Kiko Goifman (no qual a única imagem verdadeira é a de um fóbico diante de sua fobia, repete Bernardet ao longo do filme). Ou ainda na recuperação de Glauber, e de um momento do cinema engajado politicamente, pelo olhar da memória de seu filho Eryk Rocha. Como na leitura de “*Rocha que Voa*” (2002), proposta por Andréa França e Patrícia Machado (2010), os intervalos são determinantes para parte do cinema contemporâneo que lida com a memória e para o *live cinema*. Entre hiatos da música, da própria imagem sem uma causalidade explícita, o Vj, videoartista ou performer A/v remonta seu filme, ou refilma seu conto. O espectador complementa com suas memórias esse cinema de lembrança. “Ao assistir o documentário, o espectador se vê imerso em uma reunião caótica de imagens e sons cujas origens não lhe são explicadas, que deslizam e se organizam de maneira inquieta, não linear, fragmentária” (FRANÇA; MACHADO, 2010, p. 139).

Analisar obras, artistas ou filmes específicos seria – como outra metáfora de Borges – pensar um mapa em escala 1:1. Talvez aqui caiba um artifício de Greenaway, listar e fugir do controle do narrativo. O cinema contemporâneo que tentamos aqui articular parece pensar também “na memória atuando como uma potência que auxilia os sujeitos a escapar de certas formas de controle e a se movimentar para além de esquemas sensorio-motores” (FRANÇA; MACHADO, 2010, p. 140).

As experiências de Christopher Nolan em “*Amnésia*” (*Memento*, 2000), “O grande truque” (*The prestige*, 2006) e “A origem” (*Inception*, 2010) atestam filmes de memórias em níveis diferentes. Um marcando o corpo, outro enfatizando o sonho e outro a tecnologia (eletricidade). De “*Memórias*”<sup>70</sup> (*Stardust memories*, 1980) à “*Meia-noite em Paris*” (*Midnight in Paris*, 2011), Woody Allen desafia a questão da lembrança e do esquecimento fazendo de sua arte um eterno relembrar de histórias. Em “*A era do rádio*” (*Radio days*, 1987), por exemplo, contava as memórias do veículo radiofônico a partir de sua leitura enquanto menino. Michel Gondry para justificar seu filme “*Rebobine por favor*” (*Be kind*

---

<sup>70</sup> Homenagem a Federico Fellini e seu filme 8 ½.

*rewind*, 2008), narrando também suas memórias de infância ou a partir do roteiro de Charlie Kaufman aventurando-se no tema do apagamento de memórias em “Brilho eterno de uma mente sem lembranças num filme” (*Eternal sunshine for the spotless mind*, 2004). Lynch e a memória obliterada, nublada de Hollywood em “Cidade dos sonhos” (*Mulholland Drive*, 200). Quantos exemplos no cinema conseguiríamos lembrar e listar?

Ao voltarmos nossos olhos para filmes como “Em algum lugar do passado” (*Somewhere in time*, 1980), onde uma moeda, um objeto, se torna caminho para reviver a lembrança de maneira real vemos quanto a imagem se torna e se dá em função do objeto. E ainda o último filme de Orson Welles, “Verdades e mentiras” (*F for fake*, 1973), um dos filmes mais contemporâneos sobre a arte cinematográfica. Nessa obra, Welles, como uma espécie de Vj, conduz a história sobre falsificações a partir de imagens de arquivo de um filme sobre o falsificador Elmyr de Hory, dando indícios para pensarmos que o Vj ou qualquer manipulador da imagem e do som em tempo real faz da imagem e do som objetos, falsifica filmes e autentica o cinema como memória.

Aproveitamos para evidenciar esse afã da memória no cinema contemporâneo com um tipo de filme – o filme sobre diretores de cinema – e um ícone da cinematografia mundial – Alfred Hitchcock. A tentativa de interpretar e desvendar as histórias por trás da realização de um filme, como o recente “Hitchcock” (2012), que narra o processo de concepção e realização de “Psicose” (1960) ou o filme feito para a TV “*The girl*” (2012), sobre a relação do mestre do suspense com Tippi Hedren são filmes que investigam e inventam memórias sobre um cineasta que levava ao extremo o domínio técnico – ao contrário desses filmes. Vale frisar que não só de filmes estamos tratando, mas de séries de TV como, por exemplo, *Hotel Bates* – que conta a história do relacionamento entre o jovem Norman Bates e sua mãe – e intervenções em vídeo como o já citado “24 hour Psycho”, de Douglas Gordon ou a fotografia “*Illuminated Average #1: Hitchcock's Psycho*” (2000), que comprime para uma única imagem o filme de Hitchcock escaneando todo o material para um único frame. Experiências que passeiam pela memória do cinema e que vem ganhando força como cinema de memória.



Figura 36 - “Illuminated Average - Hitchcock’s Psycho”  
(Jim Campbell)  
Fonte: Campbell, 2000.

Se o cinema contemporâneo é marcado pela diversidade, pelo múltiplo, pelo fronteiro, pelas “potências do falso” (DELEUZE, 2005a, p. 155) e pela exploração das lembranças e histórias envolvidas por figuras e por filmes como as/os de Hitchcock é também porque a memória atravessa o cinema contemporâneo de forma a não se dissociar dele. Esse atravessamento é bem explicitado na força que ganha o documentário na arte contemporânea e na sua relação com a arte contemporânea. Esse estilo documental que passeia pela história do cinema e se redefine no contemporâneo faz esses filmes que mencionamos também serem lidos como documentos. Todo filme acaba sendo documentário, como evidenciam alguns estudiosos. Um documento arquivado que arquiva uma memória do cinema, que faz do falso um poder da criação. Opacidade e transparência de um mesmo lado estendendo os limites do cinema, expandido não pelo contato com as outras artes – como na proposta inicial de Youngblood –, mas no contato consigo mesmo e com suas memórias.

## 2.5. O VÍDEO COMO SUPORTE DE MEMÓRIA E COMO POTÊNCIA PARA NOVOS CINEMAS

Não poderíamos entender essa relação entre cinema e memória se não levássemos em conta o surgimento, a consolidação e as possibilidades que o vídeo trouxe ao cinema. A confluência entre memória e cinema, sobretudo contemporâneo, tem no vídeo mais que um dispositivo tecnológico capaz de reter o cinema em um dispositivo magnético – embora essa função arquivística também nos seja relevante, pois sem ela o *live cinema* não existiria. O vídeo se torna parte de uma estética, de uma forma de sentir o cinema. Por isso, logo de início com Nan June Paik (e seu Portapak da Sony) junto com outros integrantes do grupo Fluxus, o vídeo se torne uma arte própria, antes dos homens de cinema<sup>71</sup> se apropriarem do vídeo para servir justo ao cinema ou para novas aventuras narrativas e/ou visuais dos *videomakers*.

---

<sup>71</sup>As experiências dos grandes cineastas com o vídeo são retratadas por Dubois. De uma videoteleclastia, que marca as origens com o próprio Paik, Wolf Vostell e Averty às experiências de Nicholas Ray, Wenders e Tati – com “Parade”, filme no qual o efeito da captação “ao vivo” torna-se algo a ser montado –, Antonioni (o vídeo tecnicamente doce), Coppola e claro Godard – e suas histórias em vídeo do cinema, seus trabalhos em vídeo para TV –, o vídeo torna-se algo cinefágico, tematizado o cinema como em “Videodrome” ou “Sexo, mentiras e videotape” (2004, p. 120-135)

O Fluxus, concebido por George Maciunas, foi um movimento “entre meios de expressão” que floresceu nos anos 60 e introduziu várias inovações em performance, filme e por fim vídeo. Movimento de caráter internacionalista que pautava as obras a partir do “papel da ideia do acaso na vida e na arte” (RUSH, 2006, p. 18). Sobre a contribuição audiovisual vale mencionar a participação nesse grupo de artistas como Yoko Ono, Peter Moore, Jonh Cage – e sua música concebida como roteiro – e o próprio Paik. O Fluxus funde cinema e vídeo de uma forma essencialista ou elementar, com espírito crítico aguçado e refletindo novas possibilidades para o cinema.

Criado nos anos 60, o vídeo tem sua gramática mais próxima de Eisenstein do que de Griffith, com uma grande diferença da estética do cineasta russo, enquanto a montagem intelectual eisensteiniana é cartesiana e controladora, a expressão do vídeo é da anarquia e da polissemia (MACHADO, 1997)... E por isso processual tal qual a memória.

Numa palavra, a arte do vídeo tende a se configurar mais como processo do que como produto [...] nesse pormenor, aliás, a montagem videográfica se distingue nitidamente da montagem intelectual de Eisenstein, no sentido de que os seus resultados, no plano da significação, são bem menos controlados do que podem ser no cinema (MACHADO, 1997, p. 199).

O vídeo atinge sua quintessência nos anos 90 com a virada do analógico para o digital e seus resultados transbordam em práticas diversas<sup>72</sup> que vão consolidar dois planos

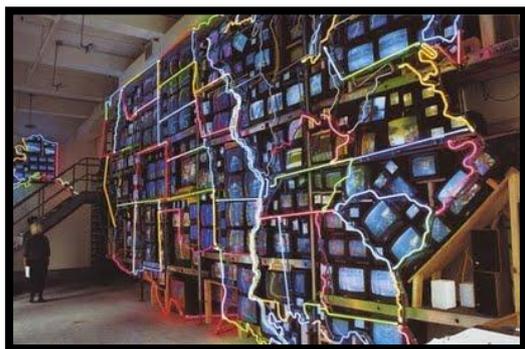


Figura 37 - “Eletronic Superhighway”  
(Nan June Paik)  
Fonte: Paik, 1995

bem definidos para entendê-lo. Um plano técnico (“o vídeo pertence à imagem eletrônica”) e outro estético (“ele esse movimenta entre a ficção e o real, entre o filme e a televisão, entre a arte e a comunicação”) (DUBOIS, 2004, p. 69).

Grande parte das memórias que essa tese discute foram vistas ou revistas graças

<sup>72</sup> Detalharemos a seguir práticas como o videoclipe, a videoarte e as instalações que surgem com o vídeo e se consolidam nesse momento de transição mencionada. Não podemos nos esquecer de outros usos do vídeo que se relacionam com a questão da memória, como os usos artísticos das câmeras de vigilância de Bruce Naumam, na videoinstalação “Videocorridor”: “[...] O espectador caminha pelo corredor para ver os vídeos que na verdade, passam a ser cenas simultâneas da vigilância exercida sobre ele (RUSH, 2006, p. 115) ou da reapropriação de imagens de TV e arquivo como em “Videogramas de uma revolução”, ou a ressignificação de um filme como “A saída dos funcionários da fábrica”, partindo da obra dos Lumière, ambos de Harun Farocki.

ao vídeo. Não custa lembrar com McLuhan que o meio é a mensagem ou com o próprio Paik que o meio é o meio. Seja refletindo o armazenamento possível do cinema através do vídeo, seja fazendo surgir uma nova forma de arte ou, mais ainda, aprofundando a importante relação entre música e imagem – através dos clipes –, o vídeo se torna uma memória eficaz e extrema do cinema. O vídeo torna o cinema (e hoje outras esferas do que se convencionou chamar digital) uma arte dos extremos, aproveitando a conceituação de Christine Mello (2008). O vídeo tem caráter híbrido e...

[...] passa a ter habilidade de recodificar experiências e transitar no âmbito das mais diversas manifestações criativas. Não por acaso, é senso comum, principalmente no circuito da arte, ouvir que ‘tudo é vídeo na contemporaneidade’. Isso equivale a dizer que o vídeo amplia suas funções e passa a ter novas atribuições e abrangências; passa a ser compreendido como um procedimento de interligação midiática e a ser valorizado como produtor de uma rede de conexões entre os mais variados pensamentos e práticas (MELLO, 2008, p. 27).

Nesse sentido, a história do vídeo ainda está por ser narrada. Sua breve memória é uma memória involuntária no sentido proustiano, de algo que irrompe e confunde-nos os sentidos. Essa extremidade do vídeo, apontada por Mello (2008), é de uma trajetória inacabada, em movimento, como vértice criativo de variadas práticas.

Lembramos do vídeo, pois lembramos o cinema. Essa ampliação ou extensão traz ao vídeo nos dias de hoje novos desafios. O *live cinema* é feito com vídeo na maior parte dos casos. Com equipamentos digitais, mas com o suporte que o vídeo ajudou a consolidar. As mídias interligadas foram mais possíveis com as criações em e a partir do vídeo. Suporte de memória, o vídeo torna-se potência para outros e revigorados *cinemas* e recoloca a questão do arquivo para o estudo das imagens, das estéticas e das tecnologias que sempre pautaram o cinema.

### **2.5.1. Ainda sobre as relações entre vídeo e cinema: de novo o arquivo**

Em um livro composto de entrevistas com artistas brasileiros que lidam com a questão do arquivo, Scovino observa que “mapeamentos, ordenamentos e memória viraram palavras de ordem dentro de um circuito brasileiro inchado de artistas e museus” (2009, p. 7). O vídeo como possibilidade arquivística para o cinema também sofre de um inchaço,

mas videolocadoras não sofrem o mesmo processo de inchamento que os museus: fecham uma após a outra. No entanto, belos mapeamentos do vídeo em terras brasileiras como os trabalhos de Machado (1997) e Mello (2008) podem ser lidos como a possibilidade de arquivar o próprio vídeo.

Por outro lado – como lembra Cao Guimarães, em entrevista a Scovino (2009) –, o artista precisa estar pensando no lugar da exibição de sua obra, o filme continua seu fluxo depois da exibição. “As melhores exposições de minhas obras foram as mais inusitadas, seja na pracinha de uma cidade do interior ou na parede de uma igreja... Foram exposições memoráveis com uma interação incrível com o público” (2009, p. 53). Os filmes começavam a deixar o cinema para boa parte do público nos anos 80, as salas de cinema migravam para os videocassetes domésticos e para outras formas de contato com o público. Filmes eram copiados e acervos pessoais que misturavam obras do cinema, filmes de família, gravações da TV compunham parte das novas videotecas caseiras. Uma memória coletiva do cinema se guardava em arquivos pessoais, arquivos imperfeitos – para seguirmos a denominação de Colombo – nos quais toda máquina do cinema do ponto de vista do arquivo “estaria impregnada de uma instância conservativa” (COLOMBO, 1991, p. 54). Essa instância se torna tema de filmes diversos como o horror de “O Chamado” (2002) – *remake* feito por Gore Verbinski – ou a comédia de Michel Gondry “Rebobine por favor” (2008). No primeiro, um iminente esquecimento do VHS (BENSON ALOTT, 2010, p. 115), em tons narrativos, invade a história da tecnologia do suporte magnético. O VHS que mata em “O chamado” é o mesmo que morre e passa a ser esquecido, ou nostalgicamente tratado, em “Rebobine por favor”. Nesse, a memória dos filmes gravada na fita é desmagnetizada e se encenam novamente filmes populares na cultura norte-americana dos anos 80. De toda forma, ambos os filmes lutam por um aspecto de conservação do *vídeo home system*.

O vídeo seria um interessante mecanismo no qual a conservação individual dos filmes se consolidaria; hoje o computador pessoal e as máquinas digitais (ou o vídeo digital) seriam outro. Se há, como aponta Roudinesco, “em toda pessoa apaixonada pelo arquivo uma espécie de culto narcísico do arquivo” (2006, p. 9), a cinefilia com o vídeo – em sua instância conservativa e narcísica – ganhou novas conotações. O cinema arquivado em vídeo ganhou uma nova plataforma e trouxe novos problemas ao meio cinematográfico, que exigiam soluções criativas e não só de mercado. O vídeo traz um evento, ao ser pensado como arquivamento, um acontecimento para o cinema.

O arquivamento eletrônico é portanto antes de tudo, arquivamento do tempo, ou seja, armazenamento do fluir, independente dos seus conteúdos. Como toda representação do tempo, o armazém eletrônico, na condição de arquivo, é naturalmente passível de extravio ou de repetição, porque cada signo (cada imagem ou informação) representa, antes de tudo, não um evento, mas o átimo no qual este se deu, e portanto torna os eventos discerníveis uns dos outros somente por sua específica colocação no eixo do devir (COLOMBO, 1991, p. 62).

O armazém eletrônico, que Colombo menciona, ganha mais profundidade na indagação de Jacques Derrida sobre seu computador: “[...] Como falar de uma comunicação dos arquivos sem tratar primeiramente do arquivo dos meios de comunicação?” (DERRIDA, 2001a, p. 8). Se não há arquivo sem suporte, emerge através do vídeo novamente a ideia de que o vídeo conserva o cinema. Mas como observou Ishaghpour, ao entrevistar Godard, o vídeo vem tornando “possível o armazenamento de todo cinema em arquivos reutilizáveis” (2005, p. 41). Repetição criativa ao arquivar o tempo. Essa repetição se relaciona com o que Derrida chama de “Mal de arquivo”, ou mais ainda com a conceituação de que o arquivo sempre foi um penhor do futuro. No vídeo, assim como na escrita (tema que inicia toda desconstrução derridiana do texto de Yerushalmi sobre Freud ou de *uma impressão freudiana*), na obra “Mal de arquivo” “o sentido arquivável se deixa também, e de antemão, co-determinar pela estrutura arquivante” (DERRIDA, 2001a, p. 31). Essas contaminações entre forma e conteúdo marcam sobremaneira o vídeo. O conteúdo de um meio, como apontou McLuhan, aquilo que no fundo é outro meio, traduz essa tentativa de entender o cinema como algo que o vídeo arquiva; que os computadores arquivam, como aquele de Derrida, o...

[...] pequeno Macintosh portátil no qual comecei a escrever. Pois este não foi unicamente o primeiro suporte a suportar todas estas palavras. Uma bela manhã, na Califórnia, há algumas semanas submeti a mim mesmo uma certa questão entre tantas outras. Sem poder encontrar a resposta, lendo Freud de um lado, Yerushalmi do outro eu dedilhava meu computador. Perguntava-me qual era o momento *próprio* do arquivo, se é que há um, o instante do arquivamento *stricto sensu*, que [...] não é a chamada memória viva [...] mas uma certa hipomnésica e protética do suporte técnico ( DERRIDA, 2001a, p. 39).

Derrida parece, com esse preâmbulo, indagar coisas parecidas com as que queremos fazer na relação entre vídeo e cinema sob o ponto de vista do arquivo. Que

momento próprio é esse do vídeo, que hupómnema<sup>73</sup> e prótese são os trabalhos em vídeo, por exemplo, de um Godard na videoescrita de “História(s) do cinema”. Sempre um “lugar exterior, lugar exterior que assegure a possibilidade de memorização, da repetição, da reprodução e da reimpressão” (2001a, p. 22). Não à toa e de forma muito sinestésica, “Videodrome” é o filme mais sampleado pela música industrial da história (REED, 2013, p. 115); e “História(s) do cinema”, um vídeo que Didi-Huberman se pergunta sobre a possível “culpabilidade do cinema em geral aquilo que Godard tenta redimir com o seu imenso labor de montagem mnemotécnica” (2012, p. 210).

O vídeo não é o único suporte a suportar e a memorizar tecnicamente o cinema... Assim foram os diversos tipos de película, assim é hoje o DVD (*digital versatile disc* ou vídeo digital versátil) e o Blu-Ray ou as memórias dos HD's; mas mais que um suporte que suporta, há um suporte que cria então uma dimensão poética do arquivo, aquela “através da qual ele pode vincular-se à memória das gerações futuras” (LISSOVSKY, 2003, p. 47).

### **2.5.2. Videoarte/Videoinstalação/videoclipe: a memória da videoesfera**

Essa poética do arquivo, agora da experimentação em tempo real, das mídias e memórias do futuro no contemporâneo devem-se em muito a ideia de expansão dos próprios suportes e de uma estrutura ou esfera em torno destes. Como observado por Gene Youngblood, para cunhar a expressão cinema expandido,

[...] O termo ‘videoesfera’ é valioso como ferramenta conceitual para indicar o largo escopo e a influência da televisão em uma escala global em vários campos simultâneos de extensão dos sentidos. Como o computador, a televisão é uma poderosa extensão do sistema nervoso central. Como o sistema nervoso humano é análogo ao cérebro, a televisão em simbiose com o computador se torna análogo a uma totalidade de cérebros pelo mundo. Estende nossa visão as estrelas mais longe e ao fundo do mar. Permite-nos ver a nós mesmo e por fibras óticas ver dentro de nós mesmos. A videoesfera transcende a telepatia (YOUNGBLOOD, 1970, p. 260, tradução nossa)<sup>74</sup>.

---

<sup>73</sup> O arquivo para Derrida é hupómnema, documental, monumental, representante da memória e ao mesmo tempo exterior a memória (DERRIDA, 2001a).

<sup>74</sup> The term “videosphere” valuable as a conceptual tool to indicate the vast scope and influence of television on a global scale in many simultaneous fields of sense-extension. Like the computer, television is a powerful extension of man’s central nervous system. Just as the human nervous system is the analogue of the brain, television is symbiosis with the computer becomes the analogue of the total brain of world man. It extends

Essa videoesfera transcendental é composta pela relação entre TV e computador e gera novas estéticas para o audiovisual como a videoarte, as instalações em vídeo, o videoclipe e, hoje, o universo das imagens e sons manipulados em tempo real e o audiovisual para a web. “Embora a arte da instalação em geral e a videoarte particularmente tenham nascido no ambiente contestatório antimuseus dos anos 1960 e 1970, ironicamente os museus e galerias avidamente absorveram esse tipo de arte” (SANTAELLA, 2003, p. 266); talvez também, como ironia à televisão, tenham se tornado parte da videoesfera os clipes musicais.

A videoarte é atravessada ainda pela questão das narrativas pessoais, como em Bill Viola, que em sua arte começou sua investigação do *eu* físico e espiritual com vídeos *single channel* nos anos 70 e 80 (RUSH, 2006, p. 101), culminado em 1979 com “The swimming pool” – um grande exercício para a memória em forma de vídeo para a consciência cinematográfica do mundo. Uma piscina que reflete imagens (uma nova tela para o cinema) e uma edição que ao congelar o mergulho de um homem nessa piscina nos evoca uma memória da própria montagem cinematográfica. De caráter extremamente pessoal – como um jovem pintor experimentando a textura de diversas tintas sobre a tela – Viola penetra na sua própria memória, nessa textura ou poética para tentar compreender o *eu* e o *não eu* do misticismo oriental que há muito lhe interessa (RUSH, 2006, p. 103).

As narrativas pessoais também passeiam em Leticia Parente, seja em seu vídeo “Marca registrada” (1975) – onde em seu próprio corpo arquiva-se uma memória do período turbulento da ditadura e da economia, costurando a expressão *Made in Brasil* na sola de seu pé<sup>75</sup> – ou pela memória de suas próprias relações familiares em “Quem piscou primeiro” (1978) – onde seus filhos André e Ângela Parente se apresentam para o vídeo.

Letícia Parente foi uma das pioneiras da arte do vídeo no Brasil. Em seus trabalhos, executava uma ação solitária (Preparação I, Marca Registrada, In, Nordeste) ou atuava como mais uma participante (quem piscou primeiro, Especular, tarefa i, Carimbo). A câmera servia de dispositivo de registro e arquivamento de ações físicas, que teatralizavam o cotidiano e desviavam e deslocavam a generalidade sufocante dos hábitos comuns do dia-a-dia, devolvendo-os após o olhar aturdido do espectador (COSTA, 2009, p. 308).

---

our vision to the farthest star and the bottom of the sea. Tit allow us to see ourselves and, through fiber optics, to see inside ourselves. The videosphere transcends telepathy (YOUNGBLOOD, 1970, p. 260).

<sup>75</sup> Essa obra foi transformada pelo artista Luiz Duva ao vivo. No capítulo 5, ela retornará em nossas linhas.

Esse olhar cerca a videoinstalação teatralizando o cotidiano no museu, na galeria de arte, explorando o cotidiano do tempo e propondo que artisticamente imagem e som podem ser manipulados através de novos espaços e tendo o vídeo como suporte. Videoinstalações que utilizam multimídia surgiram praticamente junto com a videoarte. Wolf Vostell, Paik e Shigeo Kubota radicalizam suas experiências com o Fluxus unindo escultura e vídeo. Alguns dos principais nomes das videoinstalações como Bruce Nauman e Gary Hill atestam as instalações interativas em vídeo afirmando o uso dos multimeios na arte do vídeo. “As videoinstalações assumiram o papel ativo de energizar os próprios espectadores, os artistas engajavam-nos intencionalmente de forma bastante direta, às vezes até o ponto de fúria ou choque. Ainda mais, o espectador tornava-se um artista performático” (RUSH, 2006, p. 117-118). Dessa ideia de choque podemos pensar a própria realimentação do vídeo dentro de circuitos abertos ou fechados de transmissão de si mesmo – muito usado na videoarte de Dan Graham e Peter Campus – que opera na imagem um curto circuito dela própria, faz do vídeo uma arte do caleidoscópio com elos coma memória.

Como mostra Aline Couri, “[...] A videoinstalação vem sendo um meio muito explorado por diversos artistas. Sua peculiaridade é articular dispositivos eletrônicos com espaço, tempo, arquitetura e corpo, envolvendo o observador-visitante espacialmente” (2012, p. 89); essa junção pressupõe que uma memória coletiva também se faz presente. O espectador se conecta com o artista para juntos embarcarem por lembranças e esquecimentos da imagem e do som que os cercam. Vejamos, como exemplo, uma descrição de uma obra de Lucas Bambozzi:

[...] A instalação *O tempo não recuperado* é formada por cinco vídeos projetados em formas irregulares e adjacentes com suas fronteiras superpostas, e o som dos dois vídeos das extremidades audíveis nas duas pontas do trabalho, enquanto o som dos outros três se distribuem em três pares de fones de ouvido. Esse formato repassa para nós, espectadores, a maneira aleatória de revirar guardados; o espaço-tempo registrado de nossa memória, retratado com imagens de caixas de vídeo empilhadas sendo buscadas, que vira e mexe, aparece em alguns dos vídeos. Quando reviramos nossas lembranças, algum tipo de ordenação passa a encadeá-las e formar sequências (CANETTI, 2009, p. 350).

Revirar lembranças parece ser tônica das videoinstalações, pois lidam com espaço e tempo, com percepções e sensorialidades. Apresentada em 2004, no evento “Inventário do tempo”, a videoinstalação “Experiência de Cinema”, de Rosângela Rennó, parece evocar

memórias semelhantes as da instalação de Bambozzi. Trata-se de uma obra de arte que nos remete a questão das múltiplas possibilidades do uso da imagem de arquivos, onde se reproduzem 4 DVD-Rs com 31 fotos cada programado em *loop*, e que trata de temas como crimes, guerras, família e o amor projetadas em cortina de fumaça advinda de um dispositivo que faz a imagem se formar numa nuvem sem definição para logo desaparecer. Também como Rosângela Rennó formamos sequências de imagens a medida que permitimos a nossa memória atuar em obras em vídeo como essa.

Diferentes tendências de estilo e conceitos contribuíram não só para a videoarte e para as instalações, mas para a própria reinvenção do videoclipe<sup>76</sup> – como propõe Machado (2000) –, e para sua própria afirmação na cena da arte contemporânea. Historicamente, se toma como o ponto de partida para a os videoclipes o lançamento da MTV nos EUA, em 1981. Devido a uma exibição sistemática os predecessores dos clipes, os curtas musicais, os filmes para jukeboxes ou *soundies* (nos Estados Unidos) e *scopitones* (na França) mostram uma arte que se relaciona à memória do audiovisual uma vez que é pautada por referências artísticas – “um modo de estimular a curiosidade e o aumento do conhecimento dos espectadores” (BARRETO, 2009, p. 172).

O flerte de clipes musicais com a televisão ao vivo, nos primórdios da invenção do videoclipe, e posteriormente com o cinema como no épico “*Thriller*” (1982) – dirigido pelo cineasta Jonh Landis – ou “*Owner of a lonely heart*” (1983) – da banda de rock progressivo Yes –, convive com a cena dos clubes. Através de Paik, também com o “clipes dançantes”, e hoje com as tecnologias digitais e a performance ao vivo, o videoclipe se lança em novos desafios. Assim como observa Aufderheide, com a ideia de que os videoclipes romperam a barreira da TV, “invadindo as salas de exibição, tomando conta de paredes de shopping centers e lojas de departamentos e se fazendo presente até mesmo nas performances ao vivo e na cena dos clubes” (1986, p. 111). Engessados por um certo tempo, antes dessa reinvenção que Machado (2000) menciona, uma espécie de esquecimento da própria pesquisa com vídeo foi limitada pelos clipes.

O vídeo viu suas invenções técnicas perderem toda a sua potência criativa e se diluírem em uma espécie de grande magma do fluxo das imagens televisivas. Hoje, qualquer abertura de filme, qualquer publicidade, qualquer jornal usa e abusa cotidianamente das trucagens, incrustações, alusões narrativas e outros [...]. O “clipe” cumpriu um papel terrível neste

---

<sup>76</sup> Lembramos aqui o que tratamos no primeiro capítulo, que Eisenstein pode ser tido como um dos responsáveis pela invenção dos clipes como “*Romance Sentimental*” (1930).

sentido, apagando totalmente o trabalho de uma parte de pesquisa videográfica (DUBOIS, 2004, p. 170-171).

No entanto, a partir dos anos 90 e com o trabalho de artistas como Michel Gondry, Chris Cunningham, Spike Jonze dentre outros o vídeo muda. “Em lugar de uma galeria de retratos animados de astros e estrelas do mercado fonográfico, o videoclipe passa agora a ser encarado como uma forma autônoma, na qual se podem praticar exercícios audiovisuais mais ousados” (MACHADO, 2000, p. 176). Essa ousadia leva a fenômenos interessantes, que misturam música e imagem e, mais ainda, que buscam nas artes como o cinema não só referências, mas seus rastros.

### **2.5.3. O vídeo e a web: entre transmitir e registrar**

As relações entre meios sempre foram marcadas pela rivalidade. A fotografia como resposta a pintura, o filme como rival do livro (MCLUHAN, 1964), os impactos das tecnologias digitais para o mundo analógico... No caso do cinema com o vídeo,

[...] O resultado dessa mútua hostilidade entre cineastas e *videomakers* foi, de um lado, a desqualificação do vídeo, visto como mero suporte, incapaz de desenvolver uma linguagem própria, apresentando como novidades processos e experiências que o cinema já teria experimentado com maior radicalidade. Por outro lado, uma desqualificação do “cinematográfico” como sinônimo de uma linguagem em desaparecimento, signo de um século e de uma modernidade que se esgotava. Hoje, a percepção da hibridação entre os meios é dominante, assim como sua dupla potencialização. É essa linha de continuidade que nos interessa. O vídeo aparecendo como potencializador do cinema e vice-versa (BENTES, 2003, p. 120).

Desqualificar o vídeo agora na web é uma postura adotada por muitos. Da videoarte ao Youtube, do videoclipe ao Vimeo, suportes e estéticas se fundem na cena atual. Cena que, por vezes, desmerece a cultura participativa que o audiovisual na web desponta. Se a querela entre cineastas e *videomakers* se mostrou desnecessária e a descontinuidade foi reendereçada graças ao hibridismo e a mistura de referências e reverências, o vídeo e a web devem mostrar que mais e mais navegar (agora na rede) é preciso. A web é meio e mensagem para Vj's e demais artistas de *live cinema*, repotencializa o vídeo, o cinema, hibridiza linguagens acentua o caráter pessoal – o lema do Youtube é *Broadcast yourself*,

“Transmita você mesmo”, mas também transmita a si mesmo. Essa personalidade, o caráter doméstico, que vem sendo alvo de críticas de autores como Andre Keen (2009), afirmando que com a web o amadorismo dá as cartas, nos soa problemática. Para nossa articulação entre cinema e memória o amadorismo tem outras conotações. Nesse sentido, e também contrariando um especialista em vídeo, ao pensarmos na cena do *ao vivo* que fundamenta nossa proposta de tese:

[...] Um vídeo doméstico pode nos dar a versão praticamente “real” de uma festa ou de um passeio, mas essa versão pode perder insidiosamente todo o sentido dos aspectos que apenas à memória pode preservar: odores e sabores, sentimentos pessoais. Marcel Proust (1979:145) formulou uma crítica à fotografia por ela oferecer meramente sensações imediatas em lugar de uma realidade que abrange “uma certa ligação entre essas sensações imediatas e as memórias que simultaneamente nos envolvem com elas” (essa crítica aplica-se com intensidade ainda maior aos meios mais recentes) (ARMES, 1998, p. 15).

A relação entre imagem e memória ganha possibilidades na ambiência virtual. Novas memórias e sensorialidades são despertadas em uma miríade de exemplos na rede. Brassai indica uma outra leitura: a de que Proust pode, ao contrário de criticar a fotografia, como aponta Armes, talvez tenha previsto o fenômeno das imagens na rede. A relação imagem e memória parece-nos beirar um acesso ao *Youtube*.

Domínio desconhecido, ateliê do passado, abarrotado de campanários, rostos de raparigas, flores murchas, mil outras formas em que toda vida está morta. Logo a memória é para Proust ora uma imensa biblioteca, arquivos “tão vastos de que grande parte nunca iria examinar”, ora um tesouro desconhecido escondido bem ao nosso alcance, porém quase inacessível. (BRÄSSAI, 2005, p. 155-156).

A problemática de que com uma câmera qualquer homem se torna finalmente um produtor de conteúdo – do mais vasto conteúdo, seja da sua lembrança ou do seu esquecimento –, e também participante ativo no processo de fazer arte, de fazer circular a arte nos leva a ideia de que os vídeos no *Youtube* são também performances.

Propor com Proust que as imagens na rede são além de arquivos, tesouros, é passear por um mundo novo de conceitos e técnicas. Por exemplo, o site [www.youtubevj.com](http://www.youtubevj.com) já é mais uma ferramenta para o trabalho dos VJ's. No site, há um universo de imagens para o exercício do *cinema ao vivo*. Um grande cenário conceitual para se cogitar um diálogo com

criativas formas de se pensar a imagem passa por um método que filtre o passageiro daquilo que fica em nossa memória.

Mais ainda ao hibridizarmos as tecnologias do vídeo e da web algumas categorias emergem enfatizando mais e mais a relação entre cinema e memória. Na análise de Burgess e Green, “em muitos dos vídeos mais populares criados havia um foco perceptível no vídeo enquanto tecnologia [...]. Havia um grande número de vídeos com trucagens – usando tecnologias como tela verde (*chroma-key*), telas subdivididas ou filmagem reversa” (2009, p. 77). Técnicas de cinema e vídeo são incorporadas no tecido da memória da rede.

Outro bom exemplo desse fascínio pelas capacidades tecnológicas da edição de vídeo digital é a categoria de vídeos batizada por seus produtores como Youtube Poop (“retalhos do Youtube”). [...] vídeos geralmente frenéticos juntam trechos de diversas filmagens de televisão em montagem de filmes irreverentes [...], desenhos animados [...] e comerciais de televisão [...]. O resultado frequentemente abre mão da narrativa e remete a algo mais parecido com paródia ou videoarte (BURGUESS; GREEN, 2009, p. 77-78, grifos dos autores).

Vídeos em retalhos são como puídos nas roupas. Como observou Stallybrass, os puídos nos cotovelos de uma jaqueta ou numa manga eram chamados de “memórias”. Esses puídos lembravam o corpo que tinha habitado a vestimenta (2008, p. 65-66). Os retalhos, que fenômenos como os sites de compartilhamento nos legam, fazem o cinema adquirir uma outra memória de si, assim como acreditamos que também fazem os performers do audiovisual em tempo real.

De uma certa forma, transmitir a si mesmo, e não só registrar, é característica dos *vlogs* (videoblogs) ou videoconfessionais<sup>77</sup> feitos por webcams geralmente. Esses videologs são mais um campo de possibilidades para os vídeos na web, nos quais mais uma vez a performance e o gesto de postar e circular – os *vlogs* são muitas vezes linkados em blogs – fazem da vida cotidiana objeto do audiovisual. Fazem da memória e do registro dessa memória pela rede uma característica da cultura contemporânea. Veremos no próximo capítulo como a performance é parte decisiva nessa nova configuração cinematográfica. Arte da espontaneidade por natureza, do efêmero, do instante, a memória também pode ser performática, além de cinematográfica?

---

<sup>77</sup> Quando os videologs começam a se afirmar na rede alguns filmes como “Distrito 9” (2009) e “Cloverfield-Monstro” (2008) e séries como “The Good wife” (2009 -) se apropriam para tecer suas narrativas em função dessa nova transmissão de si mesmo que a rede criou.

### 3. ENTRE PERFORMANCE, IMAGEM E SOM

**O essencial é que a arte da performance e a body art vão,  
provavelmente, engajar a imaginação de um número  
maior de artistas, por um tempo maior, para a arte do futuro,  
que qualquer outras forma de arte de nosso tempo**

(Gregory Battcock, 1984).

**Exploding Plastic Inevitable é um show sem tréguas [...].  
A experiência é brutal,  
e a verdade é exposta sem critérios.  
Chega uma hora que o eco em seus ouvidos cessa.  
Mas o que você fará com o que ficou em seu cérebro?  
O futuro não será nunca mais como já foi um dia**  
(Chicago Daily News , 1968).

Performance, arte do efêmero por excelência e conceitual por natureza. Memória, construção em processo relacionada à duração e ao esquecimento, de natureza conceitual polissêmica. Polos tensionados ao extremo no contemporâneo a ponto de entendermos que a memória é performática e a performance um trabalho poético da memória. O *cinema ao vivo*, essa arte que combina elementos performáticos ao mesmo tempo em que arquiva, inventaria e coleciona, estabelece uma memória do cinema e é exemplo da possibilidade de relação que dá título a esse capítulo. Se terminamos o anterior abordando o vídeo como suporte da memória do cinema sem mencionar as vídeo-performances, lembrá-las na apresentação dessa nova etapa é tarefa fundamental.

A vídeo-performance pode ser sintetizada como uma atuação na qual o vídeo tem maior especificidade, evidenciando o seu uso simultâneo com o corpo do performer. Julio Plaza amplia tal definição enfatizando a combinação de dois ou mais

[...] canais a partir de uma matriz de invenção, ou a montagem de vários meios pode fazer surgir um outro, que é a soma qualitativa daqueles que o constituem. Nesse caso a hibridação produz um dado inusitado, que é a criação de um novo meio antes inexistente. Uma segunda possibilidade é sobrepor diversas tecnologias sem que a soma, entretanto, resolva o conflito. Nesse caso, os múltiplos meios não chegam a realizar uma síntese qualitativa, resultando uma espécie de colagem que se conhece como multimídia. (PLAZA, 1987, p. 65).

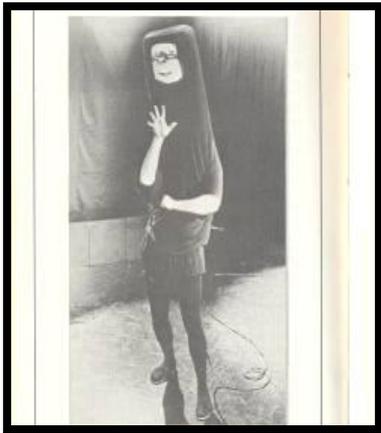


Figura 38 - “Videocriatura”, de Donasci  
Fonte: ALMEIDA, 1985, p. 53.

Essa colagem de meios tem um exemplo curioso nas videocriaturas de Donasci, um híbrido que não é nem o vídeo, nem o performer, mas um outro inusitado e inexistente até então. Nessa performance “Vídeo-teatro: A máscara eletrônica” (1984), temos um vídeo conectado a cabeça de um ator que na sua apresentação reproduzia feições pré-gravadas. O experimento de Donasci migrou como outras performances de ambientes abertos para “pequenas temporadas em teatro” (ALMEIDA, 1985, p.54) e pode ser considerado uma das primeiras experiências de um vídeo em performance no Brasil.

Esse experimento remete a ideia de um *cinema ao vivo* que tem o próprio corpo<sup>78</sup> como suporte para a exibição, embora um *corpo cinema* já se tenha figurado através de trabalhos anteriores nos quais a aproximação cinema e performance são evidentes como as projeções de Jeffrey Shaw em pessoas dentro de domos nas quais o “tempo do filme projetado se superpunha ao tempo da performance material” (SANTAELLA, 2003, p. 262) e, antes ainda, nos *screen tests*, os filmes silenciosos onde os rostos de qualquer artista de fato ou em potencial eram retratados por Andy Warhol em 16mm. O artista pop no seu estudo da projeção em trabalho com a banda *The Velvet underground* levava ao extremo o corpo como suporte. O projeto “*Exploding plastic inevitable*” (1966-67) “incluía três a cinco projetores, movidos a mão para que as imagens varressem o auditório”<sup>79</sup> (JOSEPH, 2009, p.71, tradução nossa) em uma performance envolvendo música do Velvet, dança, pop art e imagens, evidentemente. O cinema de Warhol já dando prenúncios de uma performance combinando arte e projeções ao vivo. Nessa performance, uma massa de camadas de sons e imagens levava o espectador aos encontros com a memória que o *liveness* tecnológico dos Vj’s, por exemplo, hoje nos possibilita.

A vídeo-performance antecede o *live cinema* e ao mesmo tempo nos conecta com momentos do cinema nos quais a performance era mais que uma atuação para a tela. As performances “centraram-se no corpo como material estético, como uma superfície de projeção, e como um indicador de estados mentais” (MARTIN, 2013, p.13). Se Fernando

<sup>78</sup> A *body art* é a maior expressão artística que retrata o corpo como suporte. Embora não seja objeto de nossa pesquisa, os trabalhos de projeção nos corpos tangenciam elementos desse projeto artístico.

<sup>79</sup> “Exploding plastic inevitable inevitable included three to five film projectors [...] movable by hand so that their images swept the auditorium” (JOSEPH, 2009, p.71).

Salis hoje fala de uma “imagem-performance” para referir-se ao *cinema ao vivo* e a esse retorno ao corpo, e que “desse apresentar a singularidade do corpo, revelar o furo dos discursos, afirmar sua abertura fundamental, sua possibilidade de, a um só tempo, repetir-se e renovar-se, eis os desafios da performance, dos Vjs” (SALIS, 2009, p.221), voltar a performance antes de sua modalidade audiovisual ao vivo nos coloca no centro de nossa discussão.

No fundo o esforço desse capítulo é refletir sobre a performance associada aos dispositivos da imagem e do som e como essas levam em conta a dinâmica do cinema e do vídeo e da combinação destes com as possibilidades físicas e mentais da própria performance. Do cinema de atrações ao cinema expandido e deste ao fenômeno do *live cinema*, a performance atrelada à imagem passeia pelos *media* e a partir do anos 50, da associação do expressionismo abstrato aos variados eventos performáticos, ela assume muitas formas e quase sempre se associa ao universo das imagens e ao hibridismo entre arte e tecnologia. É a partir dessa fertilização<sup>80</sup> que podemos observar com mais destaque a emergência de artistas do grupo Fluxus; de filmes como “*Lives of performers*” (Yvone Rainer, 1972) exibido ao vivo pela primeira vez levando em conta a subjetividade como elemento das performances; de trabalhos de artistas visuais nacionais como Neville de Almeida, Helio Oiticica<sup>81</sup>, Lygia Pape e internacionais como Vito Acconci, Robert Rauschenberg e Yves Klein e do fenômeno da arte pop, sintetizada em seu ícone Andy Warhol.

A performance pensada como um mapa, um posicionamento congelado no tempo e no espaço e que nas manifestações ao vivo se cola no presente do espectador uma vez que ao vivo “o trabalho, uma vez ‘*performado*’, desaparece para sempre”. A memória que “alguém pode preservar é a do espectador mais ou menos distraído em sua percepção”<sup>82</sup> (PAVIS, 1992, p.67, grifos nossos, tradução nossa).

---

<sup>80</sup> Evidentemente já nas atrações essa mistura ocorria, seja nos truques e mágicas de Méliès ou na máquina de lutas de Edison, o cinema dialoga com outras artes. Nas vanguardas dos anos 20 em figuras já mencionadas como Léger e Vertov e nos anos 40 em trabalhos como os de Maya Daren essas hibridações se fazem também presentes.

<sup>81</sup> A expressão *quasi cinema* para se referir as obras de Oiticica de certa maneira mostra esse destino performático do audiovisual. Ampliando a discussão Kátia Maciel observa que essa *quasi* em latim, “quer dizer *como* ou do *mesmo modo que*, mas as experiências de cinema pensadas por Hélio Oiticica e Neville de Almeida inventaram uma forma *além do cinema*” (2009a, p.281, grifos da autora). Exorbitar o cinema, encontrar outros espaços e performances além da tela, do palco italiano e de um espectador entre um projetor e uma superfície de projeção.

<sup>82</sup> “The work, once performed, disappears for ever. The only memory which one can preserve is that of the spectator’s more or less distracted perception” (PAVIS, 1992, p.67).

Outros aspectos abordados nesse capítulo dizem respeito mais propriamente as injunções entre percepções envolvendo o som e a imagem. Nesse sentido, a ideia de performance em sua característica evidenciada pelo *liveness*, pela presença, pelo tempo real dos concertos e shows é propícia. No período silencioso do cinema, o som era apresentado ao vivo, seja em termos de música ou de efeitos sonoros. Esse é o momento de lembrarmos algumas experimentações visuais atribuídas aos músicos no século XX. A imagem não como algo acessório dos concertos, mas shows concebidos visualmente como no fenômeno das bandas de rock progressivo nos anos 1960/70 que traziam para grandes plateias artistas que complementavam as músicas com imagens. Esse fenômeno migra do rock e pop em geral e para a música eletrônica. De fato, o Dj é um projetor de sons como vamos discutir.

Lidar com o projetor associado à performance, enfatizando o caráter tecnológico que tem sua quintessência nas projeções de *live cinema*, é enveredar por uma memória maquínica do cinema que pensa o papel dos objetos e entende que o “humano é o vestígio que o homem deixa nas coisas, é a obra, seja ela obra-prima ilustre ou produto anônimo de uma época” (CALVINO, 2010, p.123). O cinema pode ser a grande arte a lidar com essa delicada equação e na sua versão ao vivo igualar objeto e sujeito sem muitos dilemas.

### 3.1. CINEMA E PERFORMANCE: CAMINHOS E MAPAS

Originária da noção de *assemblage* cunhada por Dubuffet “denotativo de obras de arte elaborados a partir de fragmentos de materiais naturais ou fabricados” (CHILVERS, 2007, p.32) e da de *happening* de Allan Kaprow, acontecimento artístico pautado pela espontaneidade, a performance, “esse termo tão genérico quanto as situações nas quais é utilizado” (MELIM, 2008, p.7) é “forma de arte que combina elementos do teatro, da música e das artes visuais. Tem relação com o happening [...] mas difere deste por ser em geral mais cuidadosamente planejada” (CHILVERS, 2007, p.204). O termo esteve algumas vezes relacionado mais diretamente ao cinema. Dessa forma, a performance entendida como linguagem e “como arte de fronteira que rompe convenções, formas e estéticas, num movimento que é ao mesmo tempo de quebra e de aglutinação” (COHEN, 2004, p.27) aponta para um novo horizonte associada ao cinema em tempo real. Pensamos duas possibilidades entremeadas para aprofundar a relação híbrida entre cinema e performance. Os caminhos do corpo e do gênero musical e os mapas em escala 1:1 no sentido borgeano (1999).

Algo desde o início era desempenhado para câmera já nas primeiras vistas animadas, mesmo se os Lumière não dessem tanta atenção ao aspecto mais teatral. O fato das pessoas aparecerem para a câmera e se verem mais tarde retratadas no cinematógrafo já endereça a associação aqui proposta. Podemos dizer que um dos primeiros filmes a mostrar isso é uma paródia aos Lumière já em seu primeiro plano. *The countryman and the cinematograph* (R.W. Paul, 1901) mostrava uma performance de um homem do campo assistindo a um trem chegando a uma estação e se assustando com isso. Muito do mito do espanto causado pelo filme dos irmãos franceses (GUNNING, 1995) pode ser também pensado em função do filme de Paul e da performance cômica desse personagem campestre diante do cinematógrafo. Na verdade, sobre esse espanto, o próprio Gunning diz não se ter muitos relatos oficiais em relação a primeira exibição pública de “A chegada do trem o estação de Ciotat”.

Na performance cinematográfica “mais do que nunca o corpo é um instrumento de comunicação tão profundo como a linguagem” (GOLDBERG, 2011, p.238). Desde os primórdios até gêneros performáticos por excelência como o musical, a atuação caracteriza o cinema de ficção. O corpo do homem de fora da cidade no filme de Paul comunica o assombro que homens da literatura também sentiram. Gorki, por exemplo, ao afirmar: “vocês não sabem como foi estranho estar lá” (*apud* GUNNING, 1996, p.21) denota uma questão do espectador, mas também da performance. Participar de um ritual que mostra alguém assombrado, desempenhando um papel é já afirmar que o cinema se pauta por uma performance que abre “uma janela para os espectadores” (MARTIN, 2006, p.13).



Figura 39 - The countryman and the cinematograph (R.W. Paul, 1901)  
Fonte: Cinematograph, 2014

A vida cinza dos filmes e aquilo que era apresentando através de uma performance híbrida de teatro, atração, literatura levou Gorki a dizer que numa sessão acaba se esquecendo onde se está. Para que isso não ocorra uma das possibilidades é pensar a performance de fato como um mapa, um desenho que delimita espaços e tempos e não só como *mise en scene*. Um filme é “uma sucessão de pedaços de tempo e de pedaços de espaço” (BURCH, 1992, p.24) ou blocos de tempo-movimento. A partir de Deleuze e Guattari, Shaviro observa que filmes e vídeos musicais são máquinas geradoras de afetos e mapas que desempenham algo no espaço.

Mapas não são representações estáticas, mas ferramentas de negociação e de intervenção no espaço social. Um mapa não somente replica a forma de um território; ao contrário ele ativamente flexiona e trabalha sobre o território. Filmes e vídeos musicais [...] são melhor considerados como mapas afetivos, que não passivamente representam ou marcam, mas ativamente constroem e performam relações sociais, fluxos e sentimentos que eles são ostensivamente “sobre” (SHAVIRO, 2009, p. 5, tradução nossa)<sup>83</sup>.

Mapas afetivos ou cinemapas como articulado também por Pierre Lévy para entender a performance dos internautas são formas de investigar a performance na sua ligação com o cinema para além da tela.

Um intelectual coletivo entrega-se a navegações em um universo informacional móvel: um cinemapa surge dessa interação. No cinemapa, o universo informacional (ou o banco de dados) não é estruturado *a priori* [...] Não é regulado tampouco por médias ou distribuições estatísticas à maneira mercantil. O cinemapa desenvolve o espaço qualitativamente diferenciado dos atributos de todos os objetos do universo informacional. (LÉVY, 2007, p. 163-164).

A técnica de cinema ao vivo do vídeomapeamento – ou *videomapping* – que lê o espaço arquitetônico como tela faz das superfícies um mapa projetando imagens acompanhadas de som que seguem ou sugerem o ritmo das projeções, estabelecendo uma performance em tempo real de cinema é um dos exemplos que vamos investigar no nosso último capítulo. Um novo universo informacional cinemapeado, performático. No *live cinema* a imagem dança, segue ritmos, perscruta expressões e sentidos. Se antes isolada do cinema

[...] a noção de performance traduz uma maneira de se dar vida, expressão a conceitos e formas, geralmente tendo o próprio corpo como suporte material e essencial da expressão. O uso de gestos, por exemplo, sempre ao vivo, ainda é uma arma eficaz de oposição às convenções das artes mais tradicionais e consagradas (VIEIRA, 1996, p. 338).

---

<sup>83</sup> “[...] maps are not static representations, but tools for negotiating, and intervening in, social space. A map does not just replicate the shape of a territory; rather it actively *inflects* and *works over* the territory. Films and music videos [...] are best regarded as affective maps, which do not just passively trace or represent, but actively construct and perform, the social relations, flows, and feelings that they are ostensibly ‘about’” (SHAVIRO, 2009, p. 5).

A performance lida originariamente como origem de todas as artes ou como o “corpo em ação” (GOLDBERG, 2011, p. 142) ganha com o cinema uma outra noção que encontrou o seu melhor representante no gênero do musical. Além do corpo, nesse gênero a câmera se transforma totalmente em performer. O musical inclui as performances da plateia. “São inúmeras as seqüências que buscam um efeito de tempo real, de uma experiência vivida. A performance ganha com isso, pois se transforma, assim, numa experiência compartilhada” (VIEIRA, 1996, p. 339). Com o musical, ela se estabelece dentro e fora do filme.

O cinema sempre foi feito para um público ao vivo e de início demandava a presença do som. Mesmo se o mutismo das imagens impressionasse (TOULLET, 1988), a ambiência e música do projetor (e do próprio silêncio) já eram indícios de uma aproximação necessária entre som e imagem. Um gênero, e não poderia ser outro, nos ajuda a entender a relação proposta.

O musical celebra a performance ao vivo, ao passar, sempre a sensação de um espetáculo que parece falar mais diretamente ao espectador. É claro que existe sempre uma diferença entre uma performance ao vivo e a ilusão de uma performance, mas no musical de Hollywood [...] a consciência dessa diferença tende a se apagar. [...] Parece existir, inerente ao musical, uma espécie de eterna nostalgia pela presença imediata de uma platéia de teatro, remanescente de um período onde o cinema, enquanto exibição, por co-habitar o mesmo espaço destinado a espetáculos ao vivo, compartilhava, em muito, da presença de números musicais ao vivo, entre as projeções. O musical também, mais do que qualquer outro gênero, naturaliza a platéia do cinema e faz dessa platéia uma platéia viva, o que inclui muitas vezes os aplausos, corporificando no celulóide a subjetividade dos espectadores da sala de cinema (VIEIRA, 1996, p. 340-341).

Hoje falamos em *cinema ao vivo* e em uma consciência/memória que tende a se inserir no momento da apresentação. Se no musical hollywoodiano celebrava-se uma performance ao vivo atualmente se celebra um cinema ao vivo sempre musical, dançante, pulsante, corporificando no espectador mais que aplausos, mas outras ações, outras subjetividades e memórias. Na maior parte das vezes sem celulóide, mas com arquivo digital, as performances de *live cinema* são como musicais em movimento não só na tela, mas em todo o novo ambiente citadino em que se faz e se usa cinema.

### 3.1.1. O cinema nunca foi mudo

Essa é uma pequena provocação no sentido de entender como outras performances que acontecem no interior da tela para ser mais exato dividem com as demais a arte cinematográfica. Justamente por ser uma arte que lida com a performance, o cinema sempre teve o som ao seu lado. Os aspectos sonoros que serão estudados por parte da história do cinema como uma distinção de épocas passeavam pelas atrações do cinema. Um rompimento que filmes bastante performáticos da afirmação do cinema sonoro e de gêneros diferentes como “Cantando na chuva” (*Singin’ in the rain*, 1952) e “Crepúsculo dos deuses” (*Sunset Boulevard*, 1950) vão tratar com brilhantismo, atestando que o “cinema mudo só foi denominado assim com o aparecimento do cinema sonoro, a partir de 1930” (JOURNOT, 2005, p. 105) Arte visual, ampliadora basicamente do sentido da visão como lembrava McLuhan (1964), o cinema logo demandaria o som; a tela sempre se quis sonora. Os ruídos para complementar a imagem, a música como pano de fundo, como tema condutor das narrativas pequenas do primeiro cinema e das grandes histórias a partir dos anos 1910. “Os cinemas que haviam sido barracas de pano tornavam-se teatros” nessa época e a encenação evoluía. “O fonógrafo substituía a orquestra e um apregoador comentava os filmes” (SADOUL, 1963, p.66), esses elementos marcam uma arte que nunca foi muda, que sempre esteve em constante relação com outros performers. O sonoplasta era um deles que ao lado do projetor garantia uma atmosfera sonora as primeiras “sessões”.

A imitação dos ruídos (sonoplastia) é uma técnica tradicional que o cinema toma do teatro. O sonoplasta se coloca atrás da tela com um material heteróclito reunido numa “mesa de ruídos” e acompanha a projeção. Derramar arroz numa placa de zinco para imitar a geada, agitar uma folha de metal para reproduzir o trovão, esfregar escovas metálicas. Todas as fases do movimento do trem, apito de partida, jatos de vapor, aceleração, frenagem – são acompanhadas dos respectivos ruídos (TOULLET, 1988, p. 50).

Atrás da tela o operador dos ruídos se transformou ao longo da história do cinema. Quando instrumentos começam a acompanhar os filmes, os performers dividem com a tela muitas vezes a atenção. O operador da mesa de ruídos e depois do fonógrafo, o apregoador, o mestre de cerimônias que apresentava os filmes dividiam com o projetor o papel de performer nesse cinema que além de eternamente sonoro, sempre foi *live*. Apresentado ao

vivo, experimentado ao vivo. Já nos idos do cinema pré-falado ocorria uma performance multisensorial, repetida, ensaiada, encenada também fora da tela.

Balaban e Katz empregaram uma filosofia de “performance contínua” – fornecendo um entretenimento de qualidade por um baixo preço [...] os shows aconteciam sucessivamente começando pela manhã e incluíam filmes, curtas ou cinejornais, shows ao vivo e entretenimento musical com bandas de jazz, orquestras e números musicais com grandes figurinos. Além disso, muitos cinemas eram equipados com os grandes órgãos Wurlitzer, usados entre as sessões. [...] Os shows ao vivo eram trocados semanalmente [...] levavam de oito minutos a uma hora. Nunca se tinha um momento chato nos palácios cinematográficos de Balaban e Katz (BALABAN, 2006, p. 97, tradução nossa)<sup>84</sup>!

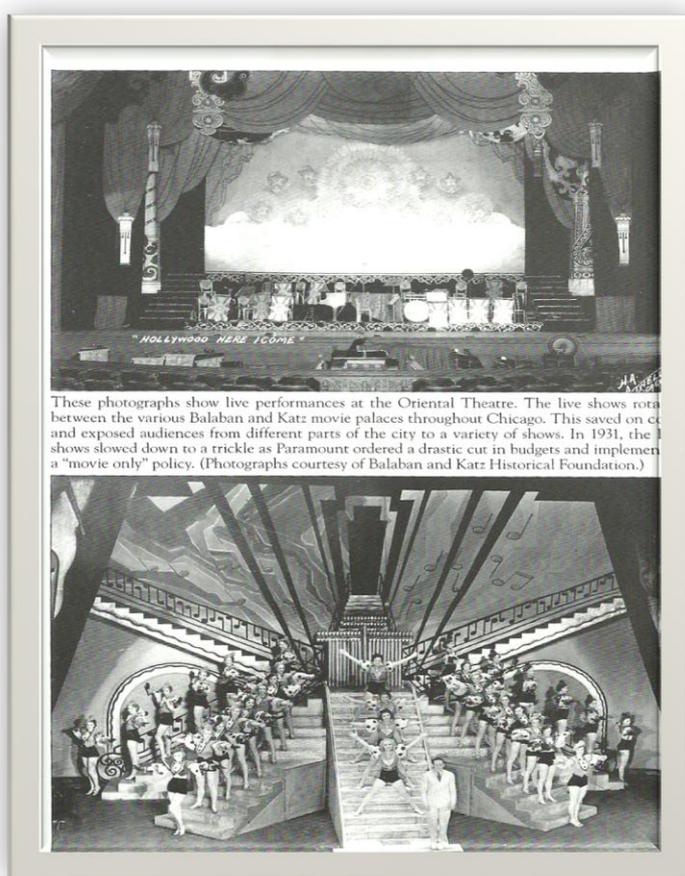


Figura 40 - Performances em Chicago  
Fonte: BALABAN, 2006, p.99

Os patronos do cinema em Chicago Balaban e Katz levavam para seus palácios os órgãos wurlitzer<sup>85</sup> que acompanharam os filmes dos primórdios do cinema ao apogeu clássico-narrativo. Se uma transformação ou abalo ocorre com a chegada da fala ao cinema, o som já trazia abalos sensoriais e performáticos há mais tempo. Um som que se adequava aos figurinos e atrações sonoras que ocorriam nos primeiros palácios cinematográficos.

Vincent Minelli era

<sup>84</sup> “Balaban e Katz employed a ‘continuous performance’ philosophy – providing the finest ongoing entertainment for one low cost [...] The shows ran in succession, beginning in the morning, and included movies, short subjects or newsreel, live shows, and musical entertainment such as jazz bands, orchestra, and fully costumed dance revues. In addition, many of the early theaters had grand Wurlitzer organs, which were played in between shows. [...] The live shows changed once a week [...] from eight minutes to the better part of an hour. There was never a dull moment at the Balaban e Katz movie palace!” (BALABAN, 2006, p. 97).

<sup>85</sup> Até hoje em palácios como o Chicago Theatre um órgão dessa marca é objeto de atração em visitas guiadas pelo cinema.

responsável pelos figurinos nas apresentações cinematográficas dos palácios de Chicago. A natureza paisagística dos filmes do cinema mudo tinha nas grandes salas em diferentes atrações um lugar que dava início ao show no cinema. O lugar do cinema mudo nesses palácios carregava toda uma ambiência, paisagem sonora ou *soundscape* para usarmos o termo de R. Murray Schafer (2011) que começava a ecoar pelas salas. “A paisagem sonora é qualquer campo de estudo acústico. Podemos referir-nos a uma composição musical, a um programa de rádio ou mesmo a um ambiente acústico” (SCHAFER, 2011, p. 23). Pelas salas de cinema essa paisagem se delimitou com os sons das mesas de ruído, da plateia, dos projetores. Algo começava a tomar forma de imagem e som nos primeiros filmes edificando um corpo vibrátil do cinema. Um ambiente cheio de sons com filmes mudos e cenografias, com barulhos dos projetores a confundir-se com sombras na tela.

O cinema mudo carregava toda uma ambiência sonora que ecoava pelas salas. Por isso pensamos que o cinema não tinha som articulado à imagem, banda sonora, mas corpo ou ambiência sonora. E por isso nunca mudo, apenas mais alto ou mais baixo. Apresentado ao vivo em contato com o público e com as memórias de artistas e espectadores.

Os espetáculos nos cinemas americanos, os shows intermitentes ou performances contínuas demarcam uma sonoridade atrelada à imagem cinematográfica e as imagens que adornavam os espetáculos que se consolidava nessas salas. Hoje salas como Chicago Theatre ou Oriental Theatre se tornaram casas de shows que por vezes passam filmes, mas que lidam com a questão da imagem em telão de muitas formas, fenômeno pelo qual vários palácios atravessaram. O *live cinema* invadiu um grande cinema no Rio de Janeiro em 2007 por ocasião de um festival de cinema e de lá para cá no Brasil se tornou uma prática audiovisual de destaque na cena contemporânea. Cinema que é feito por performers diversos, músicos, videoartistas que entendem o cinema como híbrido, como atração e como expansão de suas possibilidades.

### **3.1.2. Do cinema de atrações ao cinema expandido**

Tom Gunning elaborou um conceito que traz luz as sombras dos primórdios da arte cinematográfica. O conceito de cinema de atrações também aponta para uma leitura sobre o presente e o futuro dessa arte associada mais e mais a performance, ao tempo instantâneo das redes, a releitura dos objetos e das coleções, ao destino tecnológico da arte na atualidade e *a fortiori* a memória.

Alguém disse uma vez (talvez tenha sido eu mesmo) que historiadores começam estudando a história e acabam se tornando parte dela. Tendo em conta que o esquecimento permanece o destino final de todos os escritos (e até mesmo aqueles publicados), e com esperança evitando uma perspectiva arrogante, eu gostaria de lembrar que meu conceito de cinema de atrações, ou pelo menos a escrita dos artigos que o lançou, em um contexto histórico, são baseados em grande parte em minha memória pessoal (GUNNING, 2006, p. 31).

O conceito que revisitamos para compreender um pouco mais a cena de filmes ou outros materiais audiovisuais editados, remontados, ressignificados em performance em tempo real tem parte de sua elaboração além de embasada pela memória de Gunning<sup>86</sup> em um outro conceito. Trata-se da noção de *montagem de atrações* de Eisenstein, que por sua vez vem do termo atração proveniente do aparato teatral, da performance e de sua relação com o público e que foi pensado no cinema do artista russo como

[...] todo aspecto agressivo do teatro, ou seja, todo elemento que submete o espectador a uma ação sensorial ou psicológica, experimentalmente verificada e matematicamente calculada, com o propósito de nele produzir certos choques emocionais que, por sua vez, determinem em seu conjunto precisamente a possibilidade do espectador perceber o aspecto ideológico que foi exposto, sua conclusão ideológica final. (O processo do conhecimento – “através do jogo vivo das paixões” – específico ao teatro) (EISENSTEIN, 1983, p. 189- 190, grifos do autor).

De certa forma esse jogo vivo cabe perfeitamente nas formulações de Gunning e nos primórdios do cinema e interessa aos estudos envolvendo performances em tempo real na atualidade por colocar lado a lado elementos cênicos e espetatoriais com os choques sensoriais próprios a uma modernidade que talvez não tenha acabado. O historiador observa em entrevista de 1994 que Eisenstein e ele tiram o conceito do mesmo lugar, do teatro, das festas populares, do carnaval, enfim do estímulo a audiência. A diferença é que Eisenstein articula uma lógica das coisas que se combinavam de forma cuidadosamente pensada, enquanto no conceito de Gunning as atrações, devido a sua matriz e motor popular são como um conglomerado (GUNNING, 1994) mais caótico que levava em conta

---

<sup>86</sup> Em entrevista realizada em 26 de junho de 2012 por ocasião do doutorado sanduíche PDSE/Capes com supervisão de Gunning na Universidade de Chicago pudemos notar que a memória do cinema de Gunning é impressionante, seja ela da história salas de projeção, das diversas cinematografias ou dos filmes em si. Na mesma entrevista vale também frisar que Gunning observa que o termo “cinema de atrações” foi elaborado em parceria com Andre Gauderault, que se aproximou do historiador para pensar os filmes dos primórdios, basicamente do período que vai de 1894 a 1908, antes do início do cinema narrativo, muito embora o próprio Gunning observe que as atrações não acabam com a consolidação dos filmes clássico-narrativos. (GUNNING, 2012).

todo o ambiente de performance que as variedades do final do século XIX traziam, incluindo aí o cinematógrafo e outras máquinas de visão.

O próprio Gunning é responsável por uma espécie de universalização do conceito quando afirma em seu ensaio básico: “Na verdade o *Cinema de Atrações* não desaparece com o domínio da narrativa, mas sim permanece subterrâneo, em certas práticas de vanguarda e como componente de filmes narrativos, mais evidente em alguns gêneros (o musical, por exemplo) que em outros.” Ou ainda: “Claramente, de uma certa forma, o recente cinema do espetáculo reafirmou suas origens [...] no que poderia ser chamado de cinema de efeitos de Spielberg-Lucas-Coppola” (STRAUVEN, 2006, p. 20, tradução nossa, grifos da autora)<sup>87</sup>.

Esse cinema de espetáculo tem nas performances que envolvem imagem e som ao vivo um outro componente. As atrações não são os efeitos fantásticos, exagerados na tela como nos filmes herdeiros de Lucas/Spielberg, mas as possibilidades de tecnologias com



Figura 41 - “Cinema das atrações” (Raimo Benedetti, 2013)  
Fonte: OLIVEIRA FILHO, 2013.

software aberto, baixas tecnologias e um uso mais envolvente da imagem e do som ao espectador. Esse componente esteve presente na performance “Cinema das atrações” (2013) de Raimo Benedetti na VI Mostra de Live Cinema. Uma “traquitana” inventada por Raimo interfere na projeção de filmes enquanto na performance-conferência, o artista conta a história dos primórdios do cinema. Interagindo com as imagens, as memórias, os artefatos<sup>88</sup> e os sons – seja cantando em parte do espetáculo, seja re-sonorizando os primeiros filmes – Raimo Benedetti em sua performance nos convida a

software aberto, baixas tecnologias e um uso mais envolvente da imagem e do som ao espectador. Esse componente esteve presente na performance “Cinema das atrações” (2013) de Raimo Benedetti na VI Mostra de Live Cinema. Uma “traquitana” inventada por Raimo interfere na projeção de filmes enquanto na



Figura 42 - Detalhe (Manivela)  
Fonte: OLIVEIRA FILHO, 2013.

<sup>87</sup> “Gunning himself is responsible for such a universalization of the concept by starting in his seminal essay: ‘in fact the *Cinema of attractions* does not disappear with the dominance of the narrative, but rather goes underground, both into certain avant-garde practices and as a component of narrative films, more evident in some genres (e.g. the musical) than in others’. Or again: ‘Clearly in some sense recent spectacle cinema has reaffirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects’” (STRAUVEN, 2006, p. 20).

<sup>88</sup> Uma espécie de alavanca adaptada por Raimo ligada em um computador que recria as manivelas dos primeiros projetores

voltarmos no cinema antes de sua primazia narrativa. “Benedetti trabalha com ciclos” (MORAN, 2009, p.84) e esse retorno constante nesse caso aos primórdios via *live cinema* nos parece mais um indício disso.

Os recursos tecnológicos situam esse cinema de atrações no que Gene Youngblood (1970) chamou de cinema expandido. O uso de filmes em vídeo dentro de um computador, fotografia, texto, performance marcam esse cinema hoje feito na frente do espectador.

O rótulo cinema expandido aparece num filme homônimo de 1965 de Jonas Mekas, popularizando a expressão que aparece no manifesto “Culture: Intercom and expanded cinema” de Van der Beek<sup>89</sup> e o livro de Gene Youngblood *Expanded cinema* (1970). Traduz-se, às vezes, por “cinema expandido” a expressão americana *expanded cinema*, que designa formas de espetáculo cinematográfico nas quais acontece algo a mais do que somente a projeção de um filme: dança, ações diversas, “*happenings*” etc. (AUMONT; MARIE, 2003). A performance ao vivo de Raimo Benedetti reúne esses fenômenos à lógica do *live cinema*.

Na visão de Youngblood e na performance de Raimo, o cinema tem uma história atrelada à experimentação tecnológica. Essa relação entre cinema e tecnologia é bem enfatizada por Marshall McLuhan – lido e citado por Beek e Youngblood – que parecia já em 1964 antever fenômenos como o *live cinema* em sua vocação informacional, performática e arquivística:

Em termos de estudo dos meios, torna-se patente que o poder do cinema em armazenar informação sob forma acessível não sofre concorrência. A fita gravada e o vídeo-tape viriam a superar o filme como armazenamento de informação, mas o filme continua a ser uma fonte informacional de primeira grandeza [...] Nos dias atuais, o cinema como que ainda está em sua fase manuscrita; sob a pressão da TV, logo mais, atingirá a fase portátil e acessível do livro impresso. Todo mundo poderá ter seu pequeno projetor barato, para cartuchos sonorizados de 8 mm, cujos filmes serão projetados como num vídeo. Este tipo de desenvolvimento faz parte de nossa atual implosão tecnológica (MCLUHAN, 1964, p. 327).

Não devemos aqui esquecer que o universo da videoarte, dessa grande implosão da tecnologia do cinema em outro meio, está contida nesse cinema em expansão, devendo ser

---

<sup>89</sup> Além do manifesto e de uma série de obras que levavam a alcunha de cinema expandido, incluindo trabalhos como a performer Yvone Rainer e uma obra audiovisual de Beek, “*Moviedrome*” (1963) baseia-se na construção de um teatro semi-esférico, no qual multiprojeções em nesse semicírculo eram apresentadas para as pessoas deitadas. O performer era o próprio espectador.

distinguida “dos usos de vídeo, mesmo os executados de modo artístico em documentários, notícias e outros campos significativos, ou seja, adaptados” (RUSH, 2006, p. 77). Projetar cinema através do vídeo se efetua não com projetores de 8mm –embora trabalhos como a performance audiovisual “Despeço”<sup>90</sup> (2013) de Gustavo Torres e Felipe Norkus utilize esse tipo de projetores – mas quase sempre com tecnologias digitais.

Essa expansão mais recente do cinema em sua forma ao vivo tem na videoarte – no cinema cósmico de Jordan Belson<sup>91</sup>, nas múltiplas projeções, no cinema videográfico – exemplos de cinema expandido como sua origem. Pela criação de meios de expressão inovadores que eram também usados por outros artistas, *videomakers*, por exemplo, por um conceito (evidentemente sob forte influência da arte conceitual e do minimalismo) e pela performance, “grande parte da videoarte inicial pode de fato, ser vista como a gravação de uma performance” (RUSH, 2006, p. 87), o cinema expandido alcança a intermídia cinematográfica.

A distinção que Younblood faz entre cinema e teatro para compreender a noção de cinema intermídia é importante para entender a totalidade do conceito de cinema expandido.

No cinema intermídia, as tradicionais distinções entre o que é genuinamente teatral como oposição ao que é puramente cinemático não são mais questões. Embora cinema intermediático venha individualmente do teatro e do cinema ele não é em uma última análise nenhum dos dois. Qualquer divisão existente entre os dois meios foram não necessariamente construídas, mas orquestradas como oposições harmoniosas numa experiência sensorial maior. [...] não é uma peça ou um filme; e ao mesmo tempo tem elementos dos dois [...] a experiência fílmica não é necessariamente uma projeção de luz e sombras numa tela no final da sala, nem uma experiência teatral contendo um prosscênio ou dependente de atores atuando para uma audiência (YOUNGBLOOD, 1970, p. 365).

Jeffrey Shaw avança essa discussão já falando de um “cinema digitalmente expandido”, intermediático por excelência, pensando novos contextos e exemplos como a realidade virtual, os games locativos e ao nosso ver o *live cinema*. “Esses novos contextos parecem estar estabelecendo uma plataforma apropriada para outros desenvolvimentos das

---

<sup>90</sup> Despeço também foi apresentada na VI Mostra de Live Cinema em dezembro de 2013. O evento aconteceu entre 12 e 15/12.

<sup>91</sup> Para o autor de *Expanded cinema*, Belson é o mais puro dos *filmmakers*, aquele que mais captou a essência do cinema com o movimento dinâmico das cores e formas, o cineasta cósmico. (YOUNGBLOOD, 1970).

tradições do cinema experimental e expandido”. (SHAW, 2005, p.355). Intermídia, entre meios, mutante.

### 3.1.3. A trilha de Warhol

“A aura de Warhol é a do simulacro incondicional. Para mim, Warhol é um mutante” (BAUDRILLARD, 1997, p. 179). Andy Warhol, esse ser em mutação - ao lado de nomes do cinema experimental como Agnès Varda e Paul Morrissey entre outros - se destaca pela ideia de que no seu cinema “os corpos não se encadeiam mais conforme a situação sensório-motora, tampouco suas propriedades abstratas, geométricas ou sensitivas” (PARENTE, 2000, p. 105). André Parente classifica a partir de Gilles Deleuze o cinema desse artista como um “cinema do corpo”.

As imagens de Warhol com a banda The Velvet underground, as projeções sobre a banda ou sobre os espectadores fazem esse cinema do corpo cintilar em Warhol. Seguindo um ensinamento vital para se compreender o que é a música nos filmes, a ideia de que “representar música no cinema é representar o que a música representa” (GOLDMARCH, KRAMER; LEPPERT, 2007, p. 6), entendemos a parceria de Warhol com músicos como Lou Reed e seu The Velvet underground. O artista pop dá imagens as melodias, ruídos, canções e distorções na obra. Ao vivo com “*Exploding Plastic Inevitable*”, as experimentações de Warhol levavam ao extremo a arte das projeções com música associada.

Influenciado por John Cage, Warhol dirigiu o filme e produziu o disco da banda de Lou Reed em parceria com a cantora Nico. Em “The Velvet underground e Nico” (1967) não há projeções sobre a banda, são pelos reflexos de alguns planos numa superfície atrás da *performance* que uma centelha do trabalho de *live cinema* é identificada. Warhol era uma espécie de Vj, um *bricoleur* em sua arte mutante. Híbrido de cineasta, artista visual e produtor musical. Ao trabalhar com músicos sentimos a essência de um artista que entende as relações entre imagem e som.

Mais que um *corpo cinema* mencionando no início desse capítulo, esse cinema também desnaturaliza os corpos. Warhol ao trabalhar com bandas como The Kinks em Vinyl<sup>92</sup> (1965) e o próprio Velvet underground, o artista passa a usar a superfície dos

---

<sup>92</sup> Nessa adaptação livre de Laranja Mecânica a banda não aparece, mas é mais que uma trilha para a saga de Alex, o vilão malvado do livro de Burgess. Essa adaptação é de alguns anos antes da versão mundialmente conhecida e também genial de Stanley Kubrick. No filme de Kubrick o espaço da música é diegético, conta

corpos como tela em suas performances. Nesse “cinema do corpo”, “os corpos são afetados pelo tempo, pela duração (presente vivo) de tal maneira que exprimem uma pluralidade de maneiras de ser no presente” (PARENTE, 2000, p. 105). Esse presente ao vivo nas performances do Velvet Underground parece hoje uma tônica no trabalho de *live cinema*. Parente (2000, p. 106) observa ainda que os corpos tornam-se “imagens óticas e sonoras puras indeterminadas”. Nas mais de seis horas de um filme como *Sleep* (1963) de Warhol, mostra-se esse corpo cotidiano enquanto “The Velvet underground e Nico” mostra o corpo de uma banda. De uma curiosa banda que no limite do ruído com a melodia testava-se nas lentes e projetores de Warhol no limite do som com a imagem. Limite que acaba com uma intervenção – ao que nos parece real – da polícia, chamada por vizinhos que reclamavam do barulho.

O primeiro plano sobre o rosto de Nico termina com algumas alternâncias de foco para que o Velvet Underground finalmente apareça. O final em tons muito escuros e depois da catarse sonora do Velvet sob o olhar de Warhol também nos lembra *performances* de cinema ao vivo. Nesse sentido Baudrillard complementa refletindo que

[...] pelas imagens e particularmente pelas imagens de Warhol, é que o mundo impõe sua descontinuidade, sua fragmentação, sua ampliação, seu artificial instantâneo. Por isso é que Warhol não faz parte da história da arte; ela faz parte do estado do mundo simplesmente – o nosso. E ela não o representa, é tão-somente um fragmento, um fragmento em estado puro (BAUDRILLARD, 1997, p. 197).

Se três T’s segundo alguns Vj’s<sup>93</sup> fundamentam o trabalho do *cinema ao vivo*: tempo, temperatura e tema, Warhol nesse trabalho de 1967 previa o *live cinema*. Um cinema descontínuo como nos filmes de planos ininterruptos ou nos *screen tests* é marca do cinema de Warhol e nos legou uma trilha ou um rastro sentido nas performances ao vivo. A captura do fragmento da imagem descontínua e ampliada por excelência é exemplar em Warhol e levada ao extremo com técnicas como o *Vjing*. Temperatura das imagens, tempo dos músicos e desconstrução musical como tema.

Como alerta Costa, os projetos envolvendo as projeções são sintetizados muitas vezes pelos trabalhos de Warhol ao serem “transferidos aos corpos dos espectadores, esses registros e filmes agiam diretamente como força de ruptura nas festas, baladas e shows com o grupo musical Velvet Underground” (COSTA, 2008, p. 33). *Cinema ao vivo* de uma

---

parte da história de Alex. Em “Vinyl”, a música é ponto de partida, diagonal e ao mesmo tempo tema. Daí tentarmos brevemente associar esse filme a arte das performances de cinema ao vivo.

<sup>93</sup> Mais especificamente essa foi uma observação feita pelo Vj Spetto na IV Mostra de Live Cinema (2011).

*performance* sonora ao vivo fazia Warhol. Para Baudrillard, a essência do artista era a evidência da “máquina Warhol, desta extraordinária máquina de filtrar o mundo na sua evidência material” (BAUDRILLARD, 1997, p. 198). Essa acompanhada por outra, a de fazer sons do Velvet, criava uma maquinaria avassaladora que constitui referência importante para um musical enquanto gênero, mas uma sensação musical do cinema.

Pode-se dizer que a arte de Warhol com suas imagens em movimento atravessa sua simples concepção de tempo “o que faz um filme ser rápido é o assisti-lo” ou de espaço. O artista dizia acreditar que “todos deveriam viver em um espaço imenso vazio” (WARHOL, 1975, p. 116; p. 144). Essas são questões igualmente simples e importantes para o cinema em sua manifestação *live*. As estrelas de Warhol, Mary Wornov ou Edgie Sesgwick são fragmentos para seguirmos a interpretação de Baudrillard. São corpos-projeção como Nico no filme com o *The Velvet underground*.

A mágica de Warhol era a de capturar o instante dos sons de Lou Reed e transformá-los como recriador em uma outra atmosfera sonora. Da música ou da paisagem sonora, ou de uma definição muito própria de música como “nada mais que uma coleção dos mais excitantes sons concebidos e produzidos pelas sucessivas operações de pessoas que têm bons ouvidos” (SCHAFER, 2011, p. 175). A trilha de sons que Warhol transforma em imagem seja com bandas de rock, seja nos silêncios dos seus longos filmes legitimam-



Figura 43 - “The Velvet underground”  
Fonte: Aquarium, 2008.

no como um colecionador na arte. Como hoje colecionam sons a partir de imagens, e vice-versa os performers e artistas de *live cinema*. Warhol em sua constante mutação ao trazer um sentido e um sentimento de

*liveness* parece ter compreendido que a

“performance não pode ser considerada como uma expressão isolada e, sim, como uma manifestação dentro de um movimento maior que à falta de um nome consagrado estamos chamando de *live art* (COHEN, 2004, p. 158). Seus trabalhos nos testes para tela, com músicos como Lou Reed e em seus filmes, um acontecimento maior surge para além da arte. Andu Warhol é para nós um mutante em movimento.

### 3.2. MEMÓRIA PERFORMÁTICA, PATRIMÔNIO PERFORMÁTICO?

Evidenciar como a performance e seu imediatismo pode se relacionar a temas como a memória e o patrimônio é uma questão necessária para se compreender as mutações que o cinema em sua manifestação em tempo real nos convida a discutir. Warhol é um dos nomes que experimentalmente tinha a proposta de uma memória performática do cinema. Ao não priorizar o corte, o seu cinema pode ter patrimonializado a noção de plano cinematográfico, por exemplo. Ao migrar das salas de cinema para os salões dos museus e das galerias de arte, ou ainda para uma outra cena como a dos clubes musicais como a Factory, Warhol e outros artistas experimentais colocaram o cinema em novos lugares para ser observado, cuidado, patrimonializado, mas em atividade.

Para além de um patrimônio do cinema cada vez mais discutido em função dos acervos públicos ou cinematecas, destacando-se no dizer de Jacques Aumont ao observar que o cinema “é o último dispositivo que diz: ‘olhe’” (2010, p. 173), acreditamos que performances de cinema como a que essa tese se refere patrimonializam a arte cinematográfica dando ferramentas para discutirmos como a efemeridade se relaciona com a memória. Uma memória do instante (da performance) que se articula com uma memória mais profunda (de todo o universo da imagem). Esse item tem em uma colocação sobre o cinema e suas distâncias – que tocam sempre na questão da memória – de Jaques Rancière seu ponto de partida:

[...] Na verdade, o cinema é uma multidão de coisas. É o lugar material onde vamos nos divertir com o espetáculo de sombras, na expectativa de que essas sombras nos tragam uma emoção mais secreta do que a expressada pela condescendente palavra “diversão”. É também o que se acumula e se sedimenta em nós dessas presenças à medida que sua realidade se desfaz e se altera: aquele outro cinema que é recomposto por nossas lembranças e com nossas palavras até diferir muitíssimo do que a projeção apresentou [...] o cinema é também uma utopia: aquela escrita do movimento que foi celebrada na década de 1920 como a grande sinfonia universal, a manifestação exemplar de uma energia que anima ao mesmo tempo a arte, o trabalho e a coletividade (2012, p. 14).

Lugar material traduzido naquilo que se acumula; lugar imaterial que povoa nossas lembranças. Acreditamos que uma nova percepção advém com as camadas audiovisuais criadas pelas performances de *live cinema*. A reprodução e a experiência se misturam no *cinema ao vivo* e em novas produções do cinema contemporâneo que se pautam pela presença. E como adverte Gumbrecht (2010, p. 115) essa presença versa “sobre penetrar

coisas e corpos [...] constitui um segundo tipo de apropriação-de-mundo, no qual a fusão de corpos com outros corpos ou com coisas inanimadas é sempre transitória e por isso abre necessariamente um espaço [...] à reflexão”. Reflexão que o fenômeno da memória como tema dos filmes hoje em dia pode ser indicativa. Embora cineastas como Dziga Vertov nos anos 1920 e Alain Resnais depois nos anos 60 já tenham nos ensinado isso. “O cinema se revela assim [...] o objeto atualmente mais importante daquela ciência da percepção que os gregos chamavam de estética” (BENJAMIN, 1994, p. 194). O cinema como objeto estético.

Quem sabe com um novo uso do cinema com as *performances* ao vivo essa estética seja uma estética da memória? Quem sabe essas coleções não catalogadas do *live cinema* sejam objeto de uma patrimonialização do cinema? Como “o patrimônio, antes restrito ao excepcional, aproximou-se cada vez mais, das ações quotidianas, em sua imensa e riquíssima heterogeneidade” (FUNARI; PELEGRINI, 2008, p. 30) entendemos que o legado, a salvaguarda, a preservação – independente da nomenclatura – do cinema, através de seus novos usos seja fundamental. Um patrimônio material e imaterial que como nos mostra Mario Chagas não se dissociam.

Do ponto de vista museológico haveria uma relação indissociável entre o visível e o invisível, entre o fixo e o volátil, e de que o amálgama dessa relação deveria ser procurado na imaginação museal. [...] fui levado a admitir também a inseparabilidade entre o denominado patrimônio tangível e o intangível (CHAGAS, 2009, p. 21).

Chagas refletindo os museus nos ajuda com questões importantes para pensarmos o audiovisual em sua relação com a performance e memória. Com a noção de *imaginação museal* que confere a tangibilidade do intangível e vice-versa se relaciona a outros suportes de memória<sup>94</sup>, Chagas tangencia a questão do híbrido. O cinema é uma hibridação técnica e estética entre suporte e imaginação<sup>95</sup>.

O *live cinema* por seguir uma consideração benjaminiana de que “a arte contemporânea será tanto mais eficaz quanto mais se orientar em função da reprodutibilidade e, portanto, quanto menos colocar em seu centro a obra original” (BENJAMIN, 1994, p. 180) nos coloca diante de uma *imaginação cinematográfica*. Com o *cinema ao vivo* um outro momento na arte contemporânea se dá. A obra original não está

---

<sup>94</sup> É inegável como vimos no capítulo anterior, por exemplo, o papel do vídeo na sua forma de patrimonializar o cinema.

<sup>95</sup> É importante salientar que o cinema logo se torna um campo de observação do imaginário tecnológico.

mais no centro, desloca-se vetorialmente para novos espaços, para novas materialidades e imaterialidades.

Destarte a obra original se torna, fluxo, acontecimento, obra aberta ou *work in progress*, o trabalho que se dá a medida em que acontece. Um patrimônio vivo, uma memória ativa. Uma *live art* autorecyclável (COHEN, 2004) e que por isso só pode ser pensado como algo a ser patrimonializável. Na efemeridade da performance, um mundo de memórias, momentos e monumentos se erguem.

Aqui vale frisar que não estamos levando em conta termos como performatividade<sup>96</sup>, não se trata de enunciados ou desdobramentos de enunciados pensando o gênero como performatividade. Nos afastamos de questões assim, pois nossa proposta é mais simples: uma memória performática está em uma apresentação de *cinema ao vivo*. Uma ativação da memória, uma apropriação de mundo e suas referências em que os agentes não sentem mais o “receio de se tornar objetos” (GUMBRECHT, 2010, p. 114), pois um filme como objeto e também como patrimônio tende a produzir um efeito de ativação da

[...] memória, nos dando essa sensação confusa de (re)viver situações que foram registradas ao longo da vida. São filmes de memória que fugindo da narrativa ficcional, procuram criar uma narração própria pautada, muitas vezes, em um período histórico, uma questão política, na vida de uma testemunha/personagem ou mesmo de um lugar qualquer, um bairro, uma cidade (PEIXOTO, 2001, p. 173).

Se o cinema ainda diz olhe como evidenciado por Aumont (2010), “a performance é o único modo vivo de comunicação poética” (ZUMTHOR, 2000, p. 39-40), de certa forma ela ainda nos diz: ouça. Aqui um cruzamento com a memória e a oralidade se faz sentir.

Memória, na tradição oral, em estado de pura oralidade ou vertida para o texto escrito, é palavra viva [...]. É o elemento de coerência da escritura dada pela própria coerência do homem alicerçada na voz poética. A escritura, grau de performance quase zero, pelo olho inscreve a voz poética, a traduz para o ouvido e a liberta através da performance do corpo e, depois, a devolve transformada, outra vez, para a tradição. Essa voz não tem autoria individual. É coletiva. São vozes sobrepostas, aglutinadas através do tempo e do espaço (MACHADO, 2006, p. 114).

---

<sup>96</sup> Enquanto a performance é a singular execução de um trabalho, “performatividade é um aspecto da palavra – ou trabalho – que diz o que faz” (BAL, 2009, p. 168)

A performance ainda se pauta por uma voz poética e imbricadora dos sentidos. Assim se relaciona a memória. Auslander (2008) propõe dois percursos para entender a relação entre performance e registro que aqui ampliamos para patrimônio: o documental e o teatral. Mais ainda, compartilhamos de uma indagação sobre as performances ao



Figura 44 - A tela no desfile da Unidos da Tijuca.  
Fonte: Unidos da Tijuca, 2011.

vivo numa cultura midiaticizada. Se “o filme é representado como o domínio da memória, repetição e deslocamento no tempo [...] por contraste a TV como a visão humana direta (e como no teatro) ocorre somente no agora”<sup>97</sup> (AUSLANDER, 2008, p. 15, tradução nossa). O cinema já teria uma vocação patrimonial, que se amplia com sua associação a performance ao vivo. Quando eventos como os desfiles de carnaval, *liveness* por excelência, para seguirmos a conceituação de Auslander, se fazem cinematográficos, o cinema se estabelece como patrimônio.

Lugar de imaginação, a avenida do Samba no desfile de algumas escolas tornou-se cinema como em 2011. Compreender como esse espaço a céu aberto exemplificado nos desfiles e em outras manifestações nos levam a pensar o cinema como um patrimônio nos parece ser uma boa forma de entender essa memória performática. Não só de *pedra e cal*, mas de sonho, de imagineação, o cinema como prática das imagens e sons em movimento pode ser pensado como patrimônio intangível e as projeções parte de um patrimônio performático, vivo, efêmero e longo ao mesmo tempo.

Ao projetar imagens de cinema e/ou de filmes, as escolas de samba captam mais do que antigos dispositivos técnicos, transportam as imagens de um lugar para o outro. O espectador, além de ser “projetado no mundo proposto pelo filme” vai reconhecer nesse universo ficcional ou mesmo imaginário “alguma coisa de sua própria existência vivida” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 244). Um mundo patrimonializado representa-se num outro universo – de emoções e saberes – que se desdobra magicamente em camadas de artefatos, de lembranças, de lugares e de práticas que sofrem (OLIVEIRA FILHO; RIBEIRO; SOUSA, 2011).

---

<sup>97</sup> “Here, film is represented as the realm of memory, repetition, and displacement of time. By contrast, television, like direct human vision (and also like theatre) [...] occurs only on the now” (AUSLANDER, 2008, p. 15).

Benjamim ao pensar que as passagens “são casas ou corredores que não têm o lado exterior – como o sonho” (BENJAMIN, 2006, p. 450) ou McLuhan posteriormente ao garantir que “a audiência aceita tudo que a câmara quer mostrar. Somos transportados para outro mundo” (MCLUHAN, 1964, p. 321) previram uma contaminação do cinema em outras atividades que nos ajudam a entender essa memória performática. Projetando sonhos na avenida, as agremiações fazem mais do que evocarem o cinema. Essas escolas, com seus sambas-enredos, se apropriam de diversas maneiras de outras formas narrativas e materiais que vão incluir desde a parafernália técnica até os discursos patrimonialistas reapropriados (OLIVEIRA FILHO; RIBEIRO; SOUSA, 2011).

Nos desfiles que usam projeções, uma memória performática se desenha reapropriada como no *live cinema*. Aliás, evidentemente, projeções em qualquer performance podem ser pensadas como parte do *cinema ao vivo*. Passemos a algumas delas em outras performances visuais e sonoras.

### 3.3. ALGUNS ENCONTROS ENTRE MÚSICA E IMAGEM: “O CINEMA É A MÚSICA DA LUZ”

Juntos Gilles Deleuze e Félix Guattari escreveram que os músicos criam uma diagonal, algo fora de coordenadas e localizações “para fazer flutuar um bloco sonoro numa linha liberada, criada e soltar esse espaço móvel e mutante, uma hecceidade (por exemplo, o cromatismo, os agregados e notas complexas, mas já todos os recursos e possibilidades de polifonia)” (1997, p. 96). Perguntamos-nos que diagonal os Vj’s e demais performers de imagem em tempo real tentam criar com seus trabalhos e, mais inocentemente, nos perguntamos que diagonal formou os trabalhos dos Vj’s e de seus antecessores, os *disk jockeys*. Ficaremos aqui com uma breve discussão em torno de algumas obras que envolvem imagem e performances ao vivo. Sobre as possibilidades sonoras no cinema, Deleuze parecia ler Godard mais como um performer do que um diretor.

Tudo se passa, com efeito, como se o contínuo sonoro não parasse de se diferenciar em duas direções, uma contendo antes ruídos e atos de fala interativos, a outra, os atos de fala reflexivos e a música. Acontece a Godard dizer que é preciso ter duas pistas sonoras porque temos duas mãos, e o cinema é uma arte manual e tátil. E é verdade que o som tem uma relação privilegiada com o tato, bater nas coisas, nos corpos, como no início de Carmem (DELEUZE, 2005a, p. 280).

O trabalho tátil de Godard escorre para as mãos dos performers de *live cinema*. As performances sonoras que mesclam imagem e música nos parecem importantes exemplos para o cinema e cruciais para o entendimento do *cinema ao vivo*, além de constituírem parte da coleção de muitos performers *live*. A relação música/imagem é questionada.

A grande questão hoje, depois de todos os choques e crises que acometeram não apenas a música, mas todas as formas canônicas de arte no final do século XX é saber se a exclusão da imagem é realmente um fato que diz respeito a uma natureza ou especificidade da música, ou apenas um interdito datado historicamente (MACHADO, 2000, p. 155).

Se optarmos por essa natureza ou especificidade a que se refere Machado o trabalho dos Vj's e as versões que tentaremos analisar nos fornecem novas possibilidades. Os Vj's atestam a provocação do cineasta Abel Gance (1990) e tratam o cinema como “música de luz”. Dão continuidade aos *light shows* dos anos 1960, projeções visuais em concertos de rock ou happenings nos quais “colocava-se óleo nos vidros e misturava-se com água; [...] placas de vidro pintadas à mão eram submetidas a múltiplas exposições e projetadas através de movimentos giratórios”. Obtinha-se os resultados eram caleidoscópicos, alucinatórios e sensacionais” (SHAUGHNESSY, 2009 p. 73).

Um trabalho recente também a partir da obra do genial Lou Reed, “Berlin” (Julian Schnabel, 2007) aposta nessa ideia dos *light shows* atualizando com as novas tecnologias e obtendo resultados visuais incríveis, trazendo o *liveness* das músicas de Reed. Mais uma vez com o minimalismo do músico, um exemplo recente e relevante para o *live cinema* pode ser essa espécie de continuação da proposta de Warhol. “Berlin” é um disco obscuro de 1973 que ficou esquecido até o cineasta Julian Schnabel convidar o músico para uma *performance* para um filme homônimo. “Berlin” foi lançado para o público em 2008.

O filme é composto por um filme dentro do show estrelando a atriz Emanuelle Seigner como Caroline, a heroína trágica que conduz a história. É composto também por imagens diversas projetadas atrás da banda e sobre ela. A ópera rock composta por Lou Reed é transformada por Schnabel em um espetáculo sensorial em que a própria banda por vezes parece se surpreender. O disco nunca tinha sido apresentado ao vivo e somente 33 anos depois – já com o *cinema ao vivo* em pleno vapor – a apresentação se dá. A divisão da cidade de Berlin nem mais existe, mas era parte do tema de Reed. Há uma espacialidade na *performance* musical, uma paisagem sonora no ambiente criado por Schnabel para contar a história das irmãs do amor: o ciúme, a fúria e a perda.

Destacamos em nossa breve análise dois trechos. O primeiro é a abertura altamente cinematográfica quando imagens e o título Berlin são projetados sobre as cabeças da audiência após o agradecimento de Schnabel a Reed e sua família. O diretor no palco apresenta a performance e atua como um mestre de cerimônias.

Nesse momento uma memória do disco através de Schnabel parece se manifestar. A apresentação começa com as primeiras notas de “*Sad song*” (1973). Em seguida começa o filme dentro do show, o show dentro do filme. A imagem dentro da música, a música dentro da imagem. A memória dentro da dança da lembrança e do esquecimento. Do passado e da lembrança de Schnabel quanto ao esquecimento dessa obra de Reed. Como aponta Gagnebin: “Ouvir o apelo do passado significa também estar atento a esse apelo de felicidade e, portanto de transformação do presente, mesmo quando ele parece estar sufocado e ressoar de maneira quase inaudível” (GAGNEBIN, 2006, p. 12). Schnabel transforma um disco do passado em um registro singular da memória misturada ao cinema, da música e da performance.

O segundo trecho é da destruição do quarto de Caroline em “*The bed*” (1973). Os escombros passeiam pela tela enquanto o rosto de Reed em *close up* lamenta com os lamentos “Oh oh oh oh oh... What a feeling” e o coral de meninas entoando o som da perda. Em meio a escombros, a afinação do coro é modelada. Schnabel aproveita para tratar a imagem como um caleidoscópio. As projeções se multiplicam, se metamorfoseiam, se mesclam com o som e o quarto destruído invade o palco de forma visual e sonora. Som e imagem que essa *performance* que o diretor e Lou Reed conseguem captar e dar novo sentido. Reed nos lembra na apresentação dessa canção a figura do *chifonnier*, o sucateiro e poeta de Baudelaire realçado por Benjamin (GAGNEBIN, 2006). A música no olhar de um artista recolhe o quarto destruído e numa performance recria-se som e imagem .

A relação da banda irlandesa U2 com a imagem sempre foi também da ordem da recriação. Dos primeiros videoclipes ao vivo aos clipes com o videoartista Kevin Godley (“Numb”, “The sweetest thing”) ou com o diretor de cinema Wim Wenders (“Stay”, “Night and Day”) passando pelo filme de Phil Joanou, “U2: Rattle and hum” (1988) e pelas aparições do vocalista Bono Vox em filmes como *Across the universe* (2007) a imagem da banda e as imagens com a banda fazem do U2 um conjunto visual, audiovisual.

O U2 participou da primeira transmissão ao vivo para o canal de vídeos da *web* Youtube. O show foi transmitido no dia 25 de outubro de 2009. O guitarrista da banda, The

Edge declarou que era um “show como nenhum outro”<sup>98</sup>. Dando voz ao lema do Youtube de transmissão de si (*Broadcast Yourself*), o U2 de novo inovou no contato som e imagem.

*Performances* relacionadas a transmissões ao vivo foram tema da turnê ZooTv (1992-1993). Nela o vocalista Bono atuava como Vj no palco zapeando canais diversos e transmitindo fragmentos de imagens. A crítica ao poder da mídia era assunto de um dos shows mais bem produzidos da História. Telas por todos os lados, câmeras em capacetes e até uma rede de televisão foram montadas na turnê. Construído não como um filme, mas como um programa de TV, ZooTv parecia-nos premonitório da explosão dos *reality shows*, mas também do *live cinema*. A turnê do disco “*Achtung Baby*” ocorreu em 1992 e 1993 e era um grande evento multimídia.

Ao lado de Brian Eno, a apresentação tinha influências da literatura *cyberpunk* de Willian Gibson, contava com 18 projetores, câmeras betacam e video8 espalhadas não só pelo público, mas controladas pela própria banda. Antes do show e durante os intervalos um Dj era encarregado de dar sentido a apresentação.

A abertura do vídeo do show de Sydney de 27 de novembro de 1993 é uma boa síntese. Depois de uma locução de rádio, uma corneta e tambores até que as imagens diversas começam a ser percebidas ao lado da nona de Beethoven, um Bono meio projetado entre imagens se desenha aos primeiros acordes de *Zoo Station*. Uma sessão de *cinema ao vivo* em seus primórdios, uma *performance* sonora literalmente “antenada” com os ditames da mídia e criadora de novas possibilidades para o audiovisual. Nos créditos de uma canção tocada ao vivo são projetadas para o público algumas frases que culminam com “*Art is manipulation*”. Os Vj’s parecem ter compreendido essa afirmação que as duas horas de ZooTv insistiam em nos querer mostrar.

Pete Townshend ao conceber o personagem Tommy da ópera-rock (1969) homônima que virou filme em 1975 observa que o personagem cego, surdo e mudo “está vendo as coisas basicamente como vibrações, as quais traduzimos como músicas” (LEVY; WENNER, 2008, p.21). Os exemplos por aqui brevemente recortados na tentativa de compreender um pouco mais do *cinema ao vivo* parecem com a forma como Tommy se relacionava com o mundo. Podemos sentir um mundo audiovisual nos trabalhos dos Vj’s. Daí a íntima relação que acreditamos ter as performances sonoras com a memória projetada pelas apresentações de cinema ao vivo.

---

<sup>98</sup> Essa declaração está em um vídeo na página do Youtube da banda (U2 OFICIAL, 2012).

Nesse sentido e pensando a versão de “Tommy” (1995) na Broadway, Rush observa que o musical “mostrava várias projeções de vídeo em torno do proscênio do teatro” (RUSH, 2006, p. 68). Mesmo antes como vimos a projeção ocupa lugar de destaque nos shows. “Agora quase todo show de rock apresenta projeção de vídeo ao vivo dos artistas, expandindo o campo de visão para grandes multidões, além de aumentar a sensação de um evento ‘significativo’, hipercinético, que ocorre no palco” (RUSH, 2006, p. 68, grifos do autor). Essa busca por um movimento ampliado e pela expansão do campo de visão já tinha nas operas rock uma fonte interessante. Na versão para o cinema de “Tommy” (Ken Russel, 1975), o uso do *chroma-key* e as fusões do mundo dos games com o cinema era prenuncio de uma música que se aproximava da imagem.

Os registros de bandas de rock progressivo em seu shows ou filmes a exemplo de grupos como Pink Floyd, os telões do show da turnê “Pulse” (1995) e ainda antes com o filme *Pink Floyd: Live at Pompeii* (Adrian Maben, 1972) de uma performance da banda nas ruínas da cidade de Pompeia são alguns exemplos a serem também ao menos mencionados.

Fenômenos da musica pop atualmente concebem suas turnês em função de imagens projetadas. A banda inglesa Muse manipula imagens em seus shows através dos instrumentos que também se tornam telas. A guitarra do *band leader* Matthew Bellamy se torna superfície de imagens. Técnicas como *motion tracking* ou *motion capture* ou *motion sensing* “usadas por vários designers, artistas e engenheiros descrevem sistemas nos quais câmeras de vídeo são conectadas a computadores” (WECHSLER, 2011, p. 61) dividem com fenômenos da projeção as possibilidades do instantâneo da imagem em eventos musicais.

No Brasil, artistas tão diferentes como Marisa Monte e a banda de heavy metal Sepultura com auxílio de artistas performers da imagem concebem seus espetáculos. Marisa Monte teve seu corpo como superfície de projeção na turnê “Verdade de uma ilusão” em 2012/13. O Vj Spetto foi o responsável pelas imagens na apresentação do Sepultura no Rock in Rio 2013. Performances de bandas do underground da cena do metal pesado como a banda carioca Dreadnox<sup>99</sup> também são produzidas em função das imagens. “E mesmo que o uso dos movimentos humanos em performances para controlar sons (por exemplo música) seja tão antigo quanto o próprio teatro” ou quando “Robert Rauschenberg

---

<sup>99</sup> Ao lado algumas vezes do Vj Marcelo Vieira, mais conhecido por Marcelo Track, e por vezes sozinho fui o responsável pelas projeções na turnê do disco “Dance of Ignorance” (2011) da banda Dreadnox em 2012.

e outros começaram a desempenhar sua arte fazendo uso de acessórios moveis e funcionais de todos os tipos” (WECHSLER, 2011, p. 60) o atual cenário da música e suas interfaces tecnológicas mostra que imagem e som se fundem recombinando, hibridizando seus elementos e linguagens. Melodias da imagem, montagens de ritmos.

#### 3.4. BREVE HISTÓRIA DA PROJEÇÃO ENQUANTO PERFORMANCE E CIÊNCIA

Por favor, desliguem as luzes. Já que vamos falar sobre filmes, podemos perfeitamente fazê-lo no escuro. Todos nós estivemos aqui antes. Aos dezoito anos, dizem os estatísticos, já estivemos aqui umas 500 vezes. Não, não exatamente nesta sala, mas nesse escuro genérico, o único lugar em nossa cultura inteiramente destinado ao exercício concentrado de um ou, no máximo, dois dos nossos sentidos. Estamos, pode-se dizer, confortavelmente sentados. [...] Ficamos suspensos assim num espaço nulo, trazendo conosco um certo hábito de afetos. [...]. O projetor é ligado. Alguns tantos watts de energia espalhados sobre uma pequena área de tela uniforme e branca em forma de retângulo cuidadosamente padronizado, três medidas de altura por quatro de largura. A execução é impecável. O executante é uma máquina de precisão. Ele fica atrás de nós, em geral fora do campo de visão. Seu raio de ação pode ser limitado, mas dentro desses limites, é infalível – como um animal. Ele lê, por assim dizer, uma partitura, que é, ao mesmo tempo, a notação e a substância da obra. Ele pode repetir a performance e a repete, ao infinito, com absoluta exatidão. [...] Assim, parece que um filme é, em primeiro lugar, um espaço delimitado no qual você e eu, um monte de gente, fixamos o olhar. À palavra ‘vermelho’, um filtro vermelho é colocado em frente da lente. Se estivéssemos vendo um filme que é vermelho, se fosse apenas um filme da cor vermelha, não estaríamos vendo mais. Não. Um filme vermelho subtrairia verde e azul à luz branca do nosso retângulo. [...] O filtro vermelho é retirado. Nosso retângulo não é “absolutamente nada”. É, de fato, no final das contas, tudo o que temos. Esse é um dos limites da arte do filme. Se quisermos ver o que chamamos de mais, que na verdade é menos, temos que inventar meios de subtrair, de tirar uma coisa ou outra, de nosso retângulo branco. O retângulo é gerado por nosso executante, o projetor; logo, o que quer que inventemos vai ter que caber nele. Então a arte de fazer filmes consiste em inventar coisas para pôr no nosso projetor. A coisa mais simples de se inventar, apesar de não ser talvez a mais fácil, é absolutamente nada, o que cabe perfeitamente na máquina. Tal é o filme que estamos vendo agora [...] Tirando isso, temos que concordar que, de um ponto de vista estético, este é incomparavelmente superior à grande parte de todos os filmes já feitos. Mas decidimos que queremos ver menos que isso. [...] O projetor acelera as pequenas imagens até o movimento. As imagens isoladas, ou fotogramas, são invisíveis a nossa visão falha e nada do que acontece em cada uma delas irá fisgar nosso olhar. [...] Agora suponha que projetamos todos os filmes. Sobre o que eles são, em sua multiplicidade. Em diversos momentos teremos visto, como pensamos, muitas e muitas coisas. Mas apenas uma coisa ficou sempre no projetor. Filme (FRAMPTON, 2013).



Figura 45 – Holis Frampton  
Fonte: Critical, 2010.

Uma longa citação e uma imagem de Holis Frampton; uma breve introdução a uma meditação sobre a projeção no cinema. Uma também longa história que remonta equipamentos e experimentalismos, máquinas e mentes que antecedem a invenção dos primeiros projetores no final do século XIX. Uma

história tecnocientífica que se relaciona a energia mecânica e elétrica. Uma memória do cinema passeia pelas máquinas de projeção até hoje quando “projetores se multiplicam e se movimentam ao mesmo tempo que histórias se bifurcam, como estruturas abertas à participação do espectador, para o qual a projeção passa a funcionar como uma interface ativa” (MACIEL, 2009a, p. 15).

Essa interface bem sintetizada na performance “Uma conferencia” de Holis Frampton (2013), da qual extraímos em parte a enigmática citação anterior, foi narrada pelo artista e amigo de Frampton, Michael Snow. Para simular uma máquina a voz de Snow foi metalizada com efeitos sonoros nesse filme sem filme, pura performance sobre o cinema – e seu dispositivo que é elo entre artista e espectador. Um experimento que evidenciava o *medium*, a tecnologia.

O que resta é o projetor e o filme fotográfico. Não importa muito o que se coloque no meio, não há busca por uma totalidade artística wagneriana, uma *gesamtkunstwerk* que incluiria todas as fases da arte, consumindo-as. Mesmo que se mude os filtros, as histórias, os atores, o que fica é de ordem material, algo superior a todos os filmes. Fica arte em sua acepção grega: *techné*. Ao comentar essa performance, Frampton observa em um dvd de sua coletânea Holis Frampton Odissey<sup>100</sup> (1966-1979) que o projetor tem algumas vontades, o “projetor é uma performer”. Nossa tentativa a seguir é acender as luzes e lembrar o projetor e algumas dessas performances. A de Holis Frampton ocorreu em uma sala de cinema. No entanto, sabemos que a história das projeções de imagens passeou e passeia por outros lugares hoje em dia com os trabalhos de *live cinema*, e as ruas, os clubes, os parques se tornam mais ainda lugares para projetar.

---

<sup>100</sup> Esse comentário em particular foi dado aos arquivos do Chicago Art Institut.

O lugar como um todo do cinema é atravessado por outras práticas e por novos ambientes. Se a sala de cinema se instituiu como o lugar do filme e como as salas desse *cinema de rua*<sup>101</sup> cedem lugar ao cinema nos *shoppings centers*, novas manifestações audiovisuais encampam o cinema, o lugar do cinema como a experiência do cinema transforma-se. Antes a sala do *cinema de rua* dividia com exposições itinerantes, *drive ins* e outros espaços os *loci* do cinema. Depois de um tempo, o cinema ganha cada vez mais espaço em museus, galerias e centros culturais. Lugar de projeções: “Essa presença do cinema no museu fez com que fosse apreendido o seguinte: o cinema é primordialmente, uma projeção [...]. O cinema se projeta e se expõe também” (AUMONT, 2008, p. 84).

O *live cinema* ao reeditar e ressignificar imagens e sons em uma performance ao vivo afirma o cinema como arte das projeções. Ou seria melhor dizer, volta a afirmar. O cinema como arte das projeções tem suas origens nos jogos de luz e sombras das lanternas mágicas, nos dispositivos óticos. Os espaços visuais fabricados que nos mostra Crary ou o “design feito com auxílio do computador, a holografia, os simuladores de voo, a animação computadorizada, o reconhecimento automático de imagens, o rastreamento de raios, o mapeamento de texturas” (2012, p. 11) que deslocam a visão para além do olho humano, operando mais uma mudança nos modos de ver ou indicando cada vez mais o campo da visão como um “sítio de uma escavação arqueológica” (VIRILIO *apud* CRARY, 2012, p. 11) tem nos novos projetores digitais e nos novos projetores-performers de *live cinema* mais uma camada a ser desbravada em meio as camadas de som e imagens que modificam um pouco mais o cinema tornando possível o sonho de um cineasta próximo a Frampton, Stan Brakhage: o projetor desponta como instrumento criativo, “e a exibição do filme se torna uma performance” (1983, p. 350). O espectador de *live*, observador com técnica refinada, compreende isso.

Nesse momento consciente de que o trabalho de Crary parte para o esboço de alguns pontos de emergência de uma cultura da visão forjada na modernidade, tomamos também o seminal trabalho “A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema” (2003), de Laurent Mannoni – não esquecendo a importância de “*The Emergence of cinema*” (1990) de Charles Musser – para refletirmos o papel do projetor e sua nuance performática. Esses trabalhos nos servem para estabelecer o que no estudo da projeção pode ser destacado como performático.

---

<sup>101</sup> Estabelecimentos ou salas de projeções cinematográficas erguidas no espaço urbano em meio às construções habituais: comércios, serviços, residências dentre outros (SOUSA, 2013).

Em virtude das múltiplas possibilidades que a projeção no interior dos filmes – como veremos a seguir – e para além deles como veremos agora nos obriga a tomarmos antes de avançarmos nos trabalhos citados a definição de Aumont e Marie para projeção como referência. Para os autores o verbete projeção significa e divide-se assim:

[...] A projeção é a um só tempo, “o fenômeno luminoso do transporte de uma imagem de um lugar para outro, a natureza da imagem assim realizada, as conseqüências imaginárias e ficcionais desse [ato] físico” (Païni, 1997).

1- A projeção como técnica O projetor de cinema é o herdeiro da lanterna mágica e de dispositivos análogos inventados desde o Renascimento (Kircher); a parte óptica, em seu princípio não mudou desde seus antigos aparelhos e trata-se ainda de iluminar por transparência uma imagem que será assim “transportada” para uma tela, depois de ter atravessado um conjunto de lentes que realizam seu aumento. O que o projetor acrescenta é a realização do movimento da imagem [...]

2- A geometria projetiva. A imagem de filme resulta da tomada de vistas em um aparelho cuja óptica é construída de tal maneira que ela respeita, automaticamente, as leis da perspectiva centrada. Não é por acaso que, em geometria, se chama de “projeção” uma operação que faz passar de uma figura à outra segundo leis análogas (homotéticas). [...] “A projeção é, no Ocidente, a condição do que se chama ‘representação’” (Hubert Damisch).

3- A “projeção do mundo”. Com base nisso foram elaboradas metáforas de ordem psicológica e ontológica: [...] esse próprio mundo é uma representação por projeção, globalmente, de um mundo real, uma “projeção do mundo” (Cavell) (AUMONT ; MARIE, 2003, p. 243-244).

Representação e técnica marcam o entendimento da projeção. Ao refletir o projetor como algo performático, Frampton amplia a definição. De mero fenômeno luminoso, a projeção se torna também algo a ser desempenhado, apresentado, acontecido. Se as lanternas mágicas de Kircher se adaptam na fantasmagoria, esse tipo “específico de lanterna mágica da década de 1790 e nos primeiros anos do século XIX que usava a retroprojeção para que o público não percebesse as lanternas” (CRARY, 2012, p. 130), enfatizando a figura do “projeccionista-charlatão que joga com a incredulidade do espectador, e suas fantasmagorias produzem resultados específicos” (MANNONI, 2003, p.38), com o cinema hoje se esconde, camufla-se em cabines a figura do projetor e do projeccionista... Mas a imagem transportando-se mediada por esses não. Hoje em dia até os menores projetores carregam memórias em si podendo guardar arquivos digitais. Mais que um mediador, o projetor se torna parte do filme.

### 3.4.1. O projetor performático

O projetorista-charlatão performático por excelência faz parte da história das imagens em movimento. A câmara obscura do século XIII ou das “origens da prática de projetar” (MUSSER, 1990, p. 16) encontrada nos variados gabinetes de curiosidades no século XVII que “reuniam numa sala, ou sobre um móvel grande, raridades naturais [...], instrumentos de física e de óptica, moedas antigas, gravuras dos grandes mestres, em síntese, tudo o que espicaçava a ‘curiosidade’” (MANNONI, 2003, p. 43) de um observador que é apenas efeito da construção de um outro tipo de sujeito (CRARY, 2012, p. 23). Sujeito ou indivíduo que no século XIX se transformará em um homem das ciências, do progresso e das instituições.

A ciência das projeções luminosas permaneceu ao mesmo tempo engenhosa, muito complexa e extremamente primitiva até meados do século XVII. O espírito humano, seguindo sua inclinação natural, ansiava por aprimorar essas imagens vagas e fugitivas. Foi ao longo do século XVII que se inventaram aparelhos de importância fundamental para a materialização futura do cinema, quando mecanismos científicos vieram substituir os velhos métodos naturais, forçosamente limitados (MANNONI, 2003, p. 51).

A sombra desse homem, um homem de sombras assiste a inventos e possibilidades diversas para projetá-las. Foucault observava que “o projeto das ‘magias naturais’ que ocupa um amplo lugar do século XIX não é um efeito residual na consciência europeia [...] A forma mágica era inerente à maneira de conhecer” (FOUCAULT, 1992, p. 49) de outros tempos.<sup>102</sup> A ciência era um dos gêneros das lanternas mágicas.

O cinema como um mecanismo pedagógico que as atrações já prenunciavam invade a sala de aula<sup>103</sup> assim como invade as novas tecnologias da informação na web, por exemplo. Com o lema “a projeção feita homem”, Alfred Molteni foi a principal referência dos irmãos Lumière para o desenvolvimento do cinematógrafo. “Molteni abastecia escolas, liceus, faculdades e chegava a se deslocar pessoalmente para garantir a projeção nas conferências feitas pelos grandes cientistas” (MANNONI, 2003, p. 287).

---

<sup>102</sup> Hoje, ao usarmos um equipamento de projeção em sala de aula, ao nos tornamos um projetorista-performer em meio a *power points*, vídeos, fotos e sons, unimos o conhecimento tecnológico midiático com velhas formas de conhecer.

<sup>103</sup> Vale lembrar a frase do engenheiro Dussau a pedido de Charles Pathé: “O cinema é o jornal, a escola e o teatro de amanhã” (SADOUL, 1963a, p. 50).

Tiago Baptista ao indagar se o youtube não é o novo cinema de atrações, tendo a rede de vídeos na *web* a “força como instrumento transformador de todas as imagens em movimento, independentemente do medium e do modo de exibição que os gerou, em atrações” (BAPTISTA, 2010, p. 152) lança mão de uma importante questão das máquinas de visão que temos em casa hoje. Assim como Aumont ao perguntar qual o destino do cinema frente ao videogame – e cada vez mais os consoles são munidos de projetores e câmeras – nos situa numa importante reflexão sobre a projeção de imagens e sons atualmente.

Do século XVII com as lanternas mágicas se espalhando pelo mundo não demorou muito para que uma nova profissão surgisse, as projeções criaram um ofício novo que por sua vez faria surgir a figura que conhecemos do projetorista de cinema. Mannoni observa o ofício dos lanternistas ambulantes como incerto, errante, nômade. “Esse profissional ia de vilarejo em vilarejo com suas caixas amarradas às costas, por vezes acompanhados de um macaco ou de uma ‘marmota viva’. Erravam pelas ruas gritando o programa: Curiosidade: a cidade de Constantinopla” (2003, p. 97). Vale apontar que a origem itinerante dos projetoristas de cinema no século XX também se pautava por um destino incerto, por uma atividade arriscada, enquanto as salas de cinema se estabeleciam como lugar para assistir a filmes.

Com esses antigos exibidores de sombras e luminosas imagens, a lanterna e as ilusões ópticas percorreram cantos escondidos da Europa. Com suas caixas ópticas, as performances dos ambulantes fascinaram homens do século XVIII como Rousseau que encomendou uma dessas caixas em meados de 1760. Efeitos que fascinariam o cinema por mais de um século e meio como o *fade in* e *fade out* eram obtidos abrindo ou fechando vagarosamente as caixas pelos lanternistas ambulantes assim como os projetoristas até hoje cortam pedaços de filmes quando necessário. Mesmo com a preocupação dos lanternistas com a “fiel duplicação da realidade” (MUSSER, 1990, p. 38), as placas animadas faziam sucesso e o lanternista certamente “agradava a seu público, ao exibir efeitos de imagens animadas como substituições, desaparecimentos, aparições bruscas. Movimentos contínuos” (MANNONI, 2003, p. 131).

Movimentos, física dos corpos e das luzes que Robertson, um dos maiores nomes da fantasmagoria sempre lidou. Como nos mostra Gunning sua descoberta do galvanismo, técnica que antecede a eletricidade, não era somente uma força da física, “mas um poder

que governou um novo mundo estranho de efeitos visuais”<sup>104</sup> (GUNNING, 2009, p. 25, tradução nossa) que podia ser usado, “perfeito” para *outram*. No início do século XIX as salas de projeção para essas performances se multiplicam e a fantasmagoria se aperfeiçoa.

As máquinas de projeção se aperfeiçoam. O performer ou “cientista-ventríloquo Louis Comte (1788-1859), que oferecia, desde junho de 1809, espetáculos de entretenimento científico com uma fantasmagoria histórica e animada” (MANNONI, 2003, p. 183) influenciará parte do universo das projeções nos EUA e Inglaterra. “A óptica fisiológica que dominou os debates científicos e filosóficos sobre a visão no século XIX” (CRARY, 2012, p. 25) permite novos espetáculos de fantasmagoria frequentes na Royal Polytechnic Institution. “O microscópio de projeção [...] também obtinha grande sucesso, e o fisioscópio [...] atraía a atenção, projetando como o nome sugere, rostos humanos verdadeiros” (MANNONI, 2003, p. 268). O projetor/performer se dissemina, patentes e mais patentes são registradas.

Em meados do século XIX o poder transformador de um novo meio, o fotográfico ganha o mundo das projeções, as lanternas mágicas projetam fotografias através de vidros na invenção dos irmãos Langenheim. Mas mesmo com o avanço da fotografia os projetoristas ou “lanternistas não tiveram acesso imediato a projeção de imagens fotográficas” (MUSSER, 1990, p. 29). Esse acesso se dá nas duas últimas décadas do século XIX.

Duboscq em 1850 “lançou a lanterna fotogênica, provavelmente o melhor projetor do século XIX” ao lado do fenascópio de Platteau. Gomes Santa Maria é outro projetor desconhecido de destaque antes dos projetoristas cinematográficos que mais conhecemos. Gomes e seu dinascópio que continha disco obturador ou diafragma móvel, uniu as performances visuais a música antes de Edison, “incorporando uma caixa de música ao seu dispositivo imagético” (MANNONI, 2003, p. 233; p. 236).

O praxinoscópio (práxis=ação; scopeo=olhar), máquina estereoscópica<sup>105</sup> de Emile Renaud de 1877 divide com os equipamentos criados por Eadweard Muybridge a atenção das caixas ópticas aperfeiçoadas. Com animações projetadas ao vivo o teatro óptico usa o

---

<sup>104</sup> “[...] but a power that ruled a strange new world with visible effects” (GUNNING, 2009, p. 25).

<sup>105</sup> Estereoscopia é uma técnica usada para se obter informações do espaço tridimensional. As máquinas de visão que antecedem os projetores cinematográficos. O cérebro funde duas imagens projetadas em pontos separados minimamente na retina. Segundo Crary (2012, p.25) é “a forma dominante de consumo das imagens fotográficas durante mais de meio século, foi desenvolvida pela primeira vez no contexto do esforço de quantificar e formalizar a operação fisiológica binocular”.

praxinoscópio de projeção, e se aperfeiçoa nas pantomimas luminosas do museu Grévin que tentou explorar anteriormente as cronofotografias de Étienne-Jules Marey. O teatro óptico “não é mais um brinquedo de uso privado, mas um verdadeiro espetáculo que atrai multidões ao Museu Grévin, a partir de 1892. Essas iluminuras modernas se revelam muito frágeis: a gelatina racha, o calor altera as cores, os furos se rasgam” (TOULLET, 1988, p. 71).

Um novo tipo de projeção com os inventores da fotografia desencadearia em projetores como o cinematógrafo e o bioscópio. É graças aos avanços na indústria da película, dos filmes fotográficos da sociedade *Lumière et ses fils* e ao estímulo dos laboratórios *Levallois Perret* e também nas parcerias de Edison com Muybridge que as máquinas de cinema surgem.

Vale lembrar que o equipamento de Edison não era um projetor. “Em 1891, o kinetoscope está pronto: uma grande caixa de madeira com uma ocular pela qual se vê uma cena animada gravada num filme em loop. Portanto é um aparelho de visão individual que não permite a projeção numa tela” (TOULLET, 1988, p. 35). Essa importante ferramenta do *live cinema*, o *loop* tem seu início não em uma máquina de projeção, mas numa experiência de uma cabine (o quinetoscópio) e de atrações como os *nickelodeons*.

Muitas histórias entre esses empreendedores, performers das máquinas e dos avanços do cinema marcam essa projeção-performance que tentamos lidar. Na última década do século XIX, a modernidade assistiu o nascimento de uma técnica de projeção que ainda sobrevive nos dias de hoje.

A concepção do cinematógrafo Lumière está envolta em uma grande confusão. Os dois irmãos contaram, mais tarde, tantas versões diferentes – misturando relatos e datas, cada qual se atribuindo os méritos do invento – que a verdade se tornou completamente obscura, o que não deixa de ser uma ironia em se tratando de inventores cujo nome significa “luz”. A memória dos pioneiros era frequentemente falha, e eles também tinham a tendência a exagerar ou pré-datar seus trabalhos: é o caso de Edison, dos Lumière, de George Méliès, de Raoul Grimoin-Samson (MANNONI, 2003, p. 410-411).

Um misto de câmera/projetor, o cinematógrafo Lumière e sua patente marcam a invenção do cinema. Quem opera essa máquina são performers que os Lumière espalham pelo mundo achando que em pouco tempo o público abandonaria aquela invenção. Mas as projeções ganharam vida nos próprios filmes. Talvez num exagero de nossa parte. O

Teatro Grévin que mencionamos antes foi o mesmo lugar que Méliès começa a encantar o público com essa vida com suas projeções/performances e a consolidar a arte cinematográfica. Suas trucagens são a quintessência de uma história que começa com os lanternistas performers.

### **3.4.2. As projeções nos filmes: rumo ao *live cinema***

O uso das projeções nos filmes nos possibilita uma espécie de classificação do papel dessas no interior de algumas obras. Méliès era o artista emblemático por coadunar as ilusões óticas da magia ao mundo novo dos projetores de fotogramas. A projeção cinematográfica entrava em cena.

Em alguns filmes a projeção ou a situação de uma projeção aparece literalmente como “Cidade dos sonhos” (2000) em outras há uma espécie de poética da projeção – poética que pode ser desdobrada tanto em termos narrativos como em “A rosa púrpura do Cairo” (1985) ou em filmes nacionais bem diferentes como “A dama do Cine Shangai” (1987) e “Cinema de lágrimas” (1995) como em termos mais experimentais e/ou técnicos como em “Um homem com uma câmera” (1929) e “Um truque de luz” (1996). Em outros momentos como nos tão diferentes “Bastardos Inglórios” (2009) e “Gremlins” (1984) narrativa e técnica se fundem e confundem. De certo essas categorias não podem ser vistas de forma isolada e estanque. A proposta aqui é de nossa memória de alguns filmes refletir o papel das projeções como uma ferramenta para os performers de cinema em tempo real.

Não nos debruçaremos, lembremos mais uma vez, sobre uma análise fílmica formal. Não pretendemos “situar o filme em uma história das formas fílmicas” (VANOYE; LÉTÉ, 2005, p. 23), mas sim partindo de uma leitura das projeções situar o filme como suporte de outros filmes na prática do *live cinema*. Propomos mais uma cartografia de filmes que parecem em determinados momentos estarem próximos ao objeto das performances de cinema em tempo real. São filmes de diversas etapas e escolas, produtos da indústria ou “filmes de arte”.

A contribuição de Vertov como já esboçamos para o *live cinema* é ímpar. Os conceitos de cine-olho<sup>106</sup> e rádio-olho captam bem a ideia de que a câmera e o projetor vão além de uma extensão do olho humano e de outra possibilidade sonora, ou talvez, ‘mcluhanianamente’ falando audiotátil. Sobre o rádio-olho, ele “anularia a distância entre as pessoas, permitiria aos trabalhadores de todo o mundo não apenas se verem, mas

---

<sup>106</sup> Esboçado em capítulo anterior.

ouvirem-se mutuamente” (VERTOV, 1983, p. 266). O cinema de Vertov nos vê e nos ouve. As projeções usadas por Vertov a todo tempo em “O homem com a câmera” são lições para o *live cinema*. O filme circular de Vertov se inicia e termina com uma projeção. A câmera que passeia pela cidade precisa de um lugar para mostrar o funcionamento desta. Esse lugar é calmamente mostrado no início do filme com pessoas chegando a uma sessão de cinema. O cinema é vasculhado para no final tornar o espectador mais adaptado à sua própria lógica. Ao final desse grande círculo a projeção do que foi filmado é exibido e a câmera se liberta dando lugar ao projetor. Uma animação mostra a transformação da câmera que de um único sentido se liberta para os outros. O projetor se torna um performer, livre da mão e do olho humanos.

Em “A rosa púrpura do Cairo”, de Woody Allen, uma das mais curiosas definições para o cinema de autoria de Marshall McLuhan parece ser plenamente satisfeita. “Uma cidade fantasma povoada por falsos semblantes” (MCLUHAN *apud* RAMONET, 2002, p. 7). “A rosa púrpura do Cairo” extrapola o desejo vertoviano e a projeção se torna interativa. O filme trabalha com a ideia do entrar e sair da tela – de cinema – tentando de forma lúdica explicitar o homem que deriva ou se estende dos meios. O rompimento da tela que as projeções dos Vj’s hoje nos possibilita é preconizada na obra de Allen. Do diretor ao Vj caminha a história da arte cinematográfica. Entrar e sair da tela, ser mais que o que está projetado são questões que o *live cinema* não esquece ou não deve esquecer.

Com a aceleração informacional causada pelas novas tecnologias, não mais o encantamento como no filme de Allen poderia dar conta desse recorte que a tela ganha, mas sim outra relação entre homem e técnica, presente também em filmes de David Cronenberg e em outros como “O chamado”<sup>107</sup> (*The Ring*, 2002). “A projeção que demanda uma resposta, uma atividade nos filmes aqui mencionados, se assemelha com o estereocópio – que dependia ‘claramente de um envolvimento físico com o dispositivo’” (CRARY, 2012, p.130) – e não era um equipamento projetivo como as TV’s de “O Chamado” (2002) e “*Videodrome*” (1983). “Bastardos Inglórios” (2009) e “Cidade dos sonhos” (2000) são dois filmes que de certa forma captam bem a consideração da *nouvelle vague* sobre a visão de que o cinema deve também exprimir uma concepção do próprio

---

<sup>107</sup> Esse filme *remake* do japonês “Ringu” me levou ao projeto de mestrado realizado na UFRJ entre 2004 e 2006 e que se transformou no livro “Desconstruindo McLuhan: o homem como (possível extensão dos meios)” (2009) A ideia era a desconstrução da máxima de McLuhan que preconizava os meios como extensões do homem. Nesse terror, a mídia é responsável pela morte. Uma profusão de tecnologias digitais, web, fotografia, televisão tecem a narrativa de “O Chamado” e mostram que com essas tecnologias o homem estende-se também do meio.

cinema. Mas não pedem respostas, numa suposta interação como nos filmes anteriores, abrem uma intercessão curiosa, permitindo ao espectador não encontrar soluções, mas recolocar problemas de seu papel em uma exibição cinematográfica.

No filme de Quentin Tarantino a projeção de um filme torna-se o motivo para um assassinato de Hitler e Goebbels dentro de um cinema. O cinema é explodido ocasionando a morte dos comandantes nazistas. Na fábula de Tarantino, a sala de projeção é um lugar de orquestração. O filme projetado é modificado ao vivo pela vingança da personagem Shosanna Dreyfus perseguida pelos nazistas. As características físicas do filme em nitrato são exploradas e explicadas para o público, mas é na projeção mostrada com detalhes por Tarantino que entendemos que se trata de uma referência à práxis do cinema. A projeção ali é uma forma de mostrar as imposições da visão, e a um só tempo a projeção como condição da representação e projeção de mundo. Os diferentes ângulos e enquadramentos,



Figura 46 - “Bastados Inglórios”  
(Quentin Tarantino, 2009)  
Fonte: Filmmakers. 2013.

incluindo os que estão atrás da tela são elementos importantes que Tarantino parece oferecer ao exercício do *live cinema*.

Já em “Cidade dos sonhos” a sequência do Clube Silêncio marcada pela repetição da frase “No hay banda. Is all an illusion” é também uma

referência importante para pensarmos a

projeção e o *cinema ao vivo* mesmo que não haja nada na projeção. O cenário é de um palácio cinematográfico, mas a única projeção é de uma luz. A ação se dá no palco, em interpretações que são reais e se mostram falsas por controle de um mestre de cerimônias que nos lembra um performer de *live cinema* sem suas ferramentas computacionais. Mesmo que essa seja só uma ilusão promovida pelos estúdios de *Mulholland drive*, a “projeção” no Clube Silêncio<sup>108</sup> é uma performance que a todo tempo interroga-se sobre a verdade e a ilusão. Do transe da personagem vivida pela atriz Naomi Watts ao medo e

<sup>108</sup> Recentemente, inspirado nessa locação, o próprio Lynch criou uma boate em Paris, “um cinema e uma palco de apresentações” (BERLINCK, 2011, p.4) fazem parte do clube que nasceu de um filme para o bairro de Montmartre.

alegria que o *vaudeville* proporciona é a luz por trás das cabeças atestando o dispositivo<sup>109</sup> e a situação<sup>110</sup> cinema que marcam o trecho do filme de David Lynch.

A luz que emana do projetor é importante para a proposta de Lynch<sup>111</sup>. Mesmo sem uma imagem de projeção *strictu sensu* sendo mostrada, o efeito do cinema é sentido. A performance que é tão importante para o *cinema ao vivo* parece ser problematizada por Lynch. A repetição, tanto literal da ideia de que tudo é uma ilusão a repetição do compositor favorito do diretor – música de Roy Orbison, “Crying” em espanhol – o cinema é objeto da reflexão do filme. Queremos crer que esse cinema sintetizado na passagem sem projetores do Clube Silêncio em “Cidade dos sonhos” é no fundo uma forma de *cinema ao vivo*<sup>112</sup>.

Embora “*Gremlins*” (1984) faça uma referencia ao cinema 3D podemos pensar como a projeção – que logo de início faz os gremlins aparecerem em uma sala de aula em que o professor projetava um filme para os alunos – já antecipava o cinema *live*. As projeções antecipam um pouco o *liveness* que passa a arte contemporânea e não necessariamente remontam a temática da morte do cinema. Se a morte é também tema desses filmes, no fundo as projeções revelam a vida que nasce nas telas. Os Vj’s apostam nessa ideia. Os gremlins



Figura 47- Gremlins (Joe Dante,1984)  
Fonte: Scifinow, 2013.

<sup>109</sup> Por dispositivo Aumont e Marie (2003, p. 83-84) entendem que é “antes de tudo, uma organização material: os espectadores percebem em uma sala escura sombras projetadas por um aparelho colocado, no mais das vezes atrás de suas cabeças”.

<sup>110</sup> Termo cunhado por Hugo Mauerhofer e hoje experimentado nas “instalações contemporâneas, uma espécie de pensamento do dispositivo cinematográfico” (MACIEL, 2009a, p. 19). O termo aperfeiçoado por Baudry assinalava a situação do espectador de cinema, unindo a da experiência da sala de projeção.

<sup>111</sup> Em Absurda, curta da obra “Cada um com seu cinema” (2007) a projeção é tema também trabalhado por Lynch. O cineasta opera com uma tesoura a tela do cinema fazendo uma apologia do digital.

<sup>112</sup> Performers como Muep Etmo e Mirella Brandi às vezes dispensam projetores em suas práticas ao vivo. Os artistas trabalham em obras como com fumaças, jogos de luzes e sons. “Cinza” (2012), por exemplo, é uma performance audiovisual realizada ao vivo, que explora caminhos de imagem através da luz; suportes de projeção etéreos e uma ambientação sonora manipulada para gerar percursos narrativos. Mirella e Muep têm por princípio, subverter o uso convencional de equipamentos de áudio e luz para novos propósitos audiovisuais e propõem nesta nova performance, um jogo imersivo que se apropria do roteiro somado ao instante do imprevisto, para transformar seus percursos constantemente, alterando caminhos e conexões que se concluem na experiência individual de cada espectador” (V MOSTRA Live cinema, 2012).

inquieta dançando e cantando durante a projeção no cinema que será explodido e exterminará a praga<sup>113</sup> que se alastrava pela cidade são como o público de uma sessão de *live cinema* que se origina nos clubes e *raves*. A projeção como uma recriação e reprodução ao mesmo tempo.

Fizemos questão de trabalhar com filmes diversos que vão de uma porção mais clássica e popular do cinema até filmes mais experimentais, porém também tolerados pela indústria para pensarmos que do radicalismo de Frampton (2013) aos fenômenos mais claros de uma ainda indústria cultural vigorosa, sabemos que o que resta é um filme projetado, um meio.

As imagens cinematográficas são projetadas, imagens cinematográficas são guardadas. A natureza material de sua existência é em ambos os casos diferente, incompatível. O problema da imagem de arquivo hoje é indissociável de questões que pressionem o conceito de meio e materialidade no que foi descrito como era pós-mídia (DOANE, 2009, p. 151).

Sons também são projetados e guardados e enfrentam o dilema da materialidade e da imaterialidade. Levados a público com performances e lidam com as questões midiáticas que brevemente tratamos. Se os projetoristas podem ser tidos como performers, os *disc jockeys* radicalizaram a performance na música. Duvidas a parte sobre serem ou não músicos, Dj's projetam sons mudando a configuração da música.

### 3.4.3. Dj: projetor fonográfico

Mesmo se tratando de dois meios diferentes que a rubrica audiovisual vem há alguns anos unindo, o fonógrafo e o cinema possuem traços em comum. O performer de sons convive com o de imagens e já nas origens dos inventos Thomas Edison em entrevista observava: “[...] Estou experimentando sobre um instrumento que faz para os olhos o que o fonógrafo faz para o ouvido, que é a gravação e reprodução de coisas em movimento, e de certa forma como ser ao mesmo tempo barato prático e conveniente” (EDISON *apud* MUSSER, 1990, p. 64, tradução nossa)<sup>114</sup>. Meios diferentes levaram Marshall McLuhan a

---

<sup>113</sup> A explosão do cinema no filme *Gremlins* nos parece ter sido a inspiração de Tarantino. Cineasta pautado pela mistura de referências que vão de Godard aos filmes de artes marciais chineses, dos filmes b australianos aos fenômenos da cultura pop norte-americana.

<sup>114</sup> “I am experimenting upon an instrument which does for the eye what the phonograph does for the ear, which is the recording and reproduction of things in motion, and in such a form as to be both Cheap practical and convenient” (EDISON *apud* MUSSER, 1990, p. 64).

provocar-nos com a ideia de que “a mensagem de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas” (1964, p. 22). Uma mudança de escala nos meios sonoros deve levar em conta esse posição midiática que entendia que o fonógrafo...

[...] deve a sua origem ao telégrafo e ao telefone elétricos, não tornou manifestas sua forma e sua função basicamente elétricas, enquanto o gravador de fita não o liberou de seus acessórios mecânicos. O mundo do som é, essencialmente, um campo unificado de relações imediatas, o que o torna semelhante ao mundo das ondas eletromagnéticas. Foi isto que aproximou o fonógrafo e rádio (MCLUHAN, 1964, p. 309).

Um performer que operava esses diferentes meios, seja ele o operador da mesa de ruídos e depois dos fonógrafos ou o acompanhante musical das sessões de cinema, se transformou numa figura especializada e não estamos aqui querendo enveredar pelo mundo das trilhas sonoras, edição de som ou do *sound design*<sup>115</sup> na arte cinematográfica. Estamos pensando o Dj como um projetor de sons dentro de nossa leitura sinestésica e híbrida.

Os gêneros musicais com o avanço tecnológico se transformaram em função dos *media*. Um exemplo filmico é “Christine - O carro assassino” (1983) de John Carpenter que como filme de horror é sobre um carro que mata, mas como filme-mídia é sobre um gênero musical: o rock n’ roll. Sempre que o carro começa sua carnificina uma música de Little Richard é tocada, sintonizada na rádio. A música é que está condenando aquele jovem possuído pela tecnologia do carro.

A partir do exercício tecnológico dos *disc jockeys* que repaginaram a música em sua relação com a mídia tentamos por fim compreender uma nova situação da imagem em seu vínculo com o som no contemporâneo e no vivo ambiente cinematográfico. A imagem foi incorporada de fato como ferramenta da música. A confluência dos meios passa pela chegada do som ao cinema nos anos 20 e pelo experimentalismo dos meios nos anos 60. Por meio seguimos a conceituação de Muniz Sodré.

Médium entenda-se bem, não é o dispositivo técnico. Um exemplo comparativo: o gênero musical conhecido como “rock n’roll” é, na verdade, o negro rythm’n blues, acoplado à então novidade técnica do disco de vinil em 33 rotações por minuto e socialmente produzido por

---

<sup>115</sup> Diferente de ser “possível esperar-se que exista por parte dos editores de som dos anos 70,80 e 90, uma ênfase nas tecnologias emergentes recorrendo muitas vezes ao efeito simplesmente pelo efeito” (MANZANO, 2003, p.161), acreditamos que nos filmes o som estará sempre a serviço da narrativa, enquanto para o *live cinema* o som está associado às potências criativas ao lado da imagem.

rádio (disc jockey) e mercado. Da mesma maneira médium é o fluxo comunicacional, acoplado a um dispositivo técnico (à base de tinta e papel, espectro hertziano, cabo, computação etc.) e socialmente produzido pelo mercado capitalista, em tal extensão que o código produtivo pode tornar-se “ambiência” existencial. (SODRÉ, 2006, p. 20, grifo do autor).

O exemplo nos serve para pensarmos o *live cinema* não somente no novo uso de um dispositivo técnico, mas que por uma nova construção por intermédio de antigas mídias faz crescer uma nova ambiência ou estágio técnico. Muniz Sodré como atento leitor de McLuhan compreende a ideia de um novo ambiente que o rock n’ roll, por exemplo, criou. “O rock é indutor de cultura: gostar de rock, gostar mais de tal tipo de rock do que de outro é também uma maneira de viver, uma forma de reagir: é todo um conjunto de gestos e atitudes” (FOUCAULT, 2006a, p. 393). Nos dias de hoje com uma mais íntima relação entre música e imagem pautada por gestos e atitudes acreditamos que a influência do pensamento sobre os meios é decisiva para a cultura, incluindo a cultura cinematográfica. Não foi o rock que abraçou inicialmente o *live cinema*, mas a música eletrônica. A figura que socialmente produz a música que Muniz Sodré observa fica conhecida como *disc jockey*. O avanço do meio radiofônico gera um performer que de início ocupa só o próprio rádio, mas que logo migra para outros locais (até a *web*) num processo parecido com o que



Figura 48- Jukebox  
Fonte: Jukeboxes, 2013.

acontece com o projetorista. O Dj de rádio tocava qualquer gênero, incluindo o rock n’ roll, a mudança no cenário musical a partir dos anos 60 com máquinas como Jukebox e as “práticas sociais de dançar com discos afetaram o modelo das gravações em si” (THORNTON,1996, p. 58).

Com o surgimento da música eletrônica, o Dj deixa de ser um apresentador para ser um performer um “meio aberto sem fim com variáveis infindáveis” (GOLDBERG, 2011, p. 9). O mestre de cerimônias ou Dj pessoal cedem lugar aos profissionais que vão “modelar gostos musicais” (THORNTON,1996, p. 62). Com o novo ambiente das *club cultures* e a eclosão de um novo tipo de música e público chegamos ao cenário que conflui novas visualidades e sonoridades. Sobre essa nova ambiência sonora

[...] entendemos música eletrônica como a música feita para dançar, tocada por Djs e produzida em estúdio, pensada como track (faixa) e não song (canção). Música explorada em termos de timbres, texturas, espacialidade, ritmo e repetição, como um componente de um sistema, que deve funcionar dentro do ambiente das festas, buscando levar as pessoas ao êxtase através da alteração e intensificação de sensações físico-corpóreas – a batida do coração, os reflexos musculares, o equilíbrio, a percepção do ambiente, dentre outras (SÁ, 2003, p. 7-8).

A intensificação dos sentidos que os Dj's trazem sempre exaltou a visão, pois os clubes em seu ambiente *dark* eram preparados visualmente com iluminação, jogos de luzes coloridas e hoje em dia *lasers*. A imagem em movimento que os Dj's começam a explorar antes do *Vjing* era tímida, mas servia para aturdir os sentidos. Da mesma forma que acreditamos que o Vj não escolhe só imagens. O Dj refaz músicas, estabelece colagens sonoras, usa técnicas como o *scratching* – arranhando e recriando a música – parando, acelerando passagens e lendo a dinâmica do público interage com ele.

Djing não é escolher algumas músicas. É gerar humores compartilhados. É entender os sentimentos de um grupo de pessoas e dirigi-los para um lugar melhor. Nas mãos de um mestre de discos se tornam ferramentas para rituais de comunhão do espírito que para muitas pessoas são os mais poderosos eventos de suas vidas<sup>116</sup> (BREWSTER; BROUGHTON, 2000, p. 5, tradução nossa).

Esse aspecto do ritual que os Dj's preparam com suas performances para a prática de *live cinema* também foi absorvido pelo mercado da música pop. A geração compartilhada de afetos que os *disc jockeys* trouxeram a cena musical é tônica da nova articulação entre som e imagem atual. Hoje Dj's se apresentam como bandas em meio a festivais, fazem parceria com músicos que tocam instrumentos orgânicos, trilhas para filmes e são parte do cenário da música como mais que um estilo. Os Dj's ampliam seus instrumentos; antes as *pickups*, hoje os sintetizadores. Instrumentos digitais como o *sampler*, ferramenta do Dj são “uma ruptura comparável à da invenção da notação ou ao surgimento do disco” (LÉVY, 1993, p. 106).

Dj Spooky, aquele mesmo responsável pelo remix de “O nascimento de uma nação” conceitua sua atividade como uma ciência do ritmo. Spooky é o nome artístico de

---

<sup>116</sup> “Djing is not just about choosing a few tunes. It is about generating moods; it's about understanding the feelings of a group of people and directing them to a better place. In the hands of a master, records become the tool for rituals of spiritual communion that for many people are the most powerful events in their lives” (BREWSTER; BROUGHTON, 2000, p. 5).

Paul D. Miller, autor que pensa vetorialmente o papel do som em sua ambiência, polissemia e tecnologia. Ao trabalhar também com imagens é um projetor de sons, exemplo de uma nova configuração que não mais separa som de imagem.

Ciência do ritmo. Ciência do mito. Um catálogo de momentos não decididos na beira de meu processo de pensamento [...] uma investigação do som como um vetor de uma linguagem codificada que vai do físico ao informacional e retorna. Ciência do ritmo. Tempo das rimas. [...] Som é o produto de muitos ambientes diferentes de edição, um resultado final de uma interface arquitetônica que gira e roda em camadas de sequências com slogans, estatísticas, vetores, marcas [...] Som. Pense nisso como uma dança de neologismos, um cinema anêmico [...] no qual signos e símbolos, palavras e significados migraram para ao sônico maelstrom. [...] Rotacionar, reconfigurar, editar, renderizar a forma. A composição de sons contemporânea é uma máquina involuída<sup>117</sup> (MILLER, 2004, p. 4-5, tradução nossa).

Uma outra ciência, um outro saber advém com a música contemporânea ao propormos uma análise do cinema agora ao vivo que parece surgir ao assistirmos as imagens também com os ouvidos. Lembramos, por fim uma performance que pode ser associada ao trabalho dos Dj's, "Eletroperformance" (1983) de Guto Lacaz, multimidiático ao unir cinema/vídeo, artes plásticas, cibernética, neon, "mostrando as várias possibilidades de utilização dos objetos elétricos" (COHEN, 2004, p. 80), tinha o rádio e a música como personagens centrais. Nessa vídeo-performance, o rádio ao mesmo tempo que informava e piscava e se movimentava, encaixado em um trilho como uma câmera em uma grua, o rádio representava por si só todo o aparato dos Dj's, ao mesmo tempo máquina e performer.

Se Morrissey ao lado de sua banda The Smiths ironicamente pedia para enforcar os Dj's em sua canção "Panic" dos anos 1980, ainda nos é necessário dar muita corda e lugares aos Vj's. Objetos e espaços nessa máquina-mundo performática.

---

<sup>117</sup> "Rhythm science. Mith science. A catalog of undecided moments at the edge of my thinking process [...] investigation of sound as a vector of a coded language that goes from the physical to the informational and back again. Rhythm science. Rhyme time [...] Sound is a product of many different editing environments, an end result of an interface that twists and turns in sequences overlaid with slogans, statistics, vectors, labels and grids. [...] Sound. Think of it as a dance of neologisms, an anemic cinema, [...] where sign and symbol, word and meaning all drift into the sonic maelstrom [...] Rotate, reconfigure, edit, render the form. Contemporary sound composition is an involution engine" (MILLER, 2004, p. 4-5).

#### 4. O LUGAR DOS OBJETOS, MEMÓRIA DAS COISAS: UMA TEORIA DO CINEMA A PARTIR DOS OBJETOS

O cinema tem que virar instrumento  
(Hélio Oiticica, 1973).

Se um outro cinema se atesta em suas manifestações ao vivo como uma arte que lida ao mesmo tempo com a memória e com a performance, as velhas questões levantadas *a priori* por Kant na maneira de conhecer o tempo e o espaço se fazem presentes de forma inversa no conhecimento das artes. Não mais categorias que antecedem o conhecimento ou um idealismo que visa entender a possibilidade do nosso entendimento dos objetos.

Na arte, ao contrário, a finitude do material sensível torna-se um suporte de uma produção de afetos e perceptos que tenderá cada vez mais a se excentrar em relação aos quadros e coordenadas pré-formadas. Marcel Duchamp declarava: “a arte é um caminho que leva para regiões que o tempo e o espaço não regem”. Os diferentes campos do pensamento, da ação, da sensibilidade posicionam de modo dessemelhante seu movimento do infinito ao longo do tempo, ou melhor, ao longo das épocas que, aliás, podem sempre voltar ou cruzar-se entre si (GUATTARI, 2000, p. 129-130).

O *cinema ao vivo* faz-nos voltar a um estudo do cinema que verse sobre essa finitude material. Dentro do espírito de *antiarte*, de um grupo como Fluxus<sup>118</sup>, “principalmente contra a arte exclusiva de museus e colecionadores”, esse caminho da arte se desenha. O grupo fez “críticas à sociedade do alto modernismo e tentou seguindo Duchamp afirmar que os fluxistas consideravam ser um vínculo essencial entre objetos cotidianos, eventos e arte” (RUSH, 2006, p. 18). Esse vínculo, pensado através do cinema, pode recolocar em cena o papel dos objetos para a arte das imagens e sons em movimento. Disso esse capítulo tenta brevemente, e recorrendo a imaginação, dar conta.

Acreditamos que alguns fatores podem ser recobrados aqui para entendermos novos caminhos para o tempo em seu diálogo com a memória, próximo de temas como a exotopia – a atividade criadora em geral proposta por Bakhtin –, a heterotopia – estudada por Foucault – e a própria teoria da relatividade einsteiniana – que reflete o tempo como uma quarta dimensão do espaço ou o tempo como algo a ser materializado (MACHADO, 1993, p. 100). A saber, elencamos esses fatores: 1) a situação do ao vivo enfatizada pela

---

<sup>118</sup> Ver capítulo 2.

questão da presença na performance – como vimos no nosso esboço anterior – de uma memória performática, ou a preocupação de Auslander com a “situação das performances ao vivo dentro de um ambiente midiaticizado” (2008, p.10); 2) a ideia de Tarkovski de que o cinema é uma arte de esculpir tempos; 3) o diálogo com Bergson e o fenômeno virtual/atual. Uma quarta possibilidade nos é evidenciada na original proposta de Laura Marks de pensar uma memória das coisas no cinema transnacional, os fetiches e fósseis da vida e do cinema transnacionalizado através da análise de

[...] filmes e vídeos que desvendam memórias de objetos. Movimentos através do espaço e do tempo podem ser lidos na imagem; movimento entre culturas, como a passagem do tempo, cria imagens disjuntivas, ilegíveis. Essas imagens são todas de um tipo particular de imagem-recordação, que no meio aqui objeto-recordação: um objeto irredutivelmente material que codifica memória coletiva (2010, p. 309-310).

Também sobre o espaço, sobre essa delimitação física, material esse capítulo tenta se debruçar. Aqui entra em questão um diálogo explícito do cinema com o mundo das coisas, das possibilidades que os objetos trazem ao cinema. Valorizar as coisas no espaço cênico, uma vez que cena designa originalmente “no teatro grego, uma construção em madeira, a *skêné*, no meio da área de encenação” (AUMONT, MARIE, 2003, p. 45). Por extensão um espaço maior, o palco, mas também a profundidade do quadro, enfatizando que a *mise en scene* guarda o valor espacial da cena e é nela que circulam não só atores, mas objetos. Há uma espécie de “memória como trajetória” (WATERSON, 2007), que se evidencia nos labirintos dos cenários e paisagens (ou passagens) do cinema atestando a memória social através do ambiente cinema, que por sua vez se faz em um ambiente quase sempre artificializado, preparado para tal, e como “as memórias não podem se tornar sociais até que se articulem, em qualquer meio de comunicação, e assim tornem-se disponíveis para serem compartilhadas” (2007, p. 66). Os espaços do filme e fora do filme são também espaços de memória.

Os limites do quadro que se desdobram em noções como *fora de campo*, *antecampo*, mas também no próprio espaço físico que o filme está sendo projetado são questões importantes de serem pensadas no diálogo que propomos com a memória. Os objetos continuam mesmo quando não estão na tela, mas no fora de quadro; e se avançarmos para o mundo físico os adornos da sala de cinema ou dos ambientes em que se

projetam imagens também se costumam às nossas memórias em uma sessão. Na prática do *live cinema* isso parece mais e mais evidente. Quando se projeta numa fachada, uma espécie de memória do próprio prédio confunde-se com a projeção. Da mesma forma, o teto de um cinema e seus adornos durante uma exibição demarcam uma memória como trajetória inusitada para os estudos de cinema. Os estudos das memórias das salas de cinema, como a pesquisa sobre os *palácios cinematográficos* (SOUSA, 2013), atestam essa memória social do *locus* do cinema.

Também uma teoria do cinema a partir de objetos dentro e fora da tela se evidencia nesse capítulo com a obra de Peter Greenaway. Mais uma vez se torna este um artista importante por criar mundos dentro de suas telas, por pintar um cinema com telas dentro de telas, cenários dentro de cenários e por se apresentar ao vivo levando em conta outros lugares de projeção. Os lugares de memória de Greenaway são espaços híbridos de objetos e coisas que sua vocação de colecionador ou enciclopedista, evidenciada anteriormente<sup>119</sup>, já parecia nos avisar.

Sendo assim, devemos deixar claro a proposta de refletir sobre os objetos em dois planos que não se sobrepõem, mas se encaixam... Que se completam. Os objetos cênicos, as coisas que circulam pelos filmes como figurinos e a problemática em torno dos cenários, dos lugares, o mundo dos objetos cênicos, dos fundos falsos e da própria sala de projeção – talvez estejamos mais interessados ainda nos objetos sem valor e nos espaços escondidos, como uma coleção de miniaturas de peças de relógios e uma porta em uma obra de Hitchcock. Sem valor aparente devemos frisar. Daí nosso flerte com o colecionismo. O cinema coleciona objetos como, hoje em dia, o performer A/v ou o Vj coleciona as imagens e sons do próprio cinema. Nesse *topos*, aqui aproveitando o sentido barthesiano de lugar e discurso, o cinema não é mais somente uma arte da encenação humana, mas um estado de coisas.

Material por excelência, o suporte (mesmo no universo digital) do cinema é um objeto, nesse sentido o cinema é inclassificável ou atopus, não apenas o que não se confina em um lugar, mas também o que “resiste à descrição, à definição” (MACIEL, 2009, p. 14), pois o cinema é lugar e não-lugar onde os objetos, coisas, cidades, meios de comunicação, roupas, janelas e portas passeiam, vagam. O cinema arquiva esses objetos e os torna inclassificáveis. Seria interessante pensar com Eco (2010) uma lista poética das janelas que aparecem no cinema, nos objetos cortantes que vão da navalha de “Um cão andaluz”

---

<sup>119</sup> Ver capítulo um.

(1929) aos macabros instrumentos de David Cronenberg. O que propomos aqui continua de certa forma negando uma leitura fílmica, outrossim privilegia um pensamento além da análise e das ferramentas desta no nível do plano, da sequência e do filme (JULLIER, MARIE, 2009, p. 21). Os objetos, queremos crer, nos permitem – como no romance de Paul Auster (2008) – pensar que constituem em certa medida a linguagem do cinema.

Nesse capítulo, articulamos três momentos – a partir de reflexões propostas por artistas de expressões diferentes – para entender um cinema dos objetos. A primeira parte é guiada pela observação de Paul Klee, que diz que agora nós somos percebidos pelos objetos. Nesse momento discutimos como na imagem, o papel dos objetos se relaciona a uma nova percepção e temporalidade e por extensão a uma memória. No segundo item, a partir da leitura de Paul Auster – e por vezes de Perec – tentamos desvendar essa provocação feita em “Homem no escuro” (AUSTER, 2008), de que os objetos traduzem uma verdadeira linguagem do cinema. Não a linguagem que se dá com o corte das cenas – pela justaposição de imagens concebidas ou pela ideia que facilmente se associa à linguagem cinematográfica, com “todo tipo de expressão pictórica teatral ou meramente social que vive de memórias reconhecidas ou não reconhecidas [...] e que o cinema fez uso pródigo de tudo que veio antes dele” (CARRIÈRE, 2006, p. 22) para se estruturar enquanto linguagem –, mas sim que o que marcaria de fato o cinema seria uma linguagem secreta. Para nós esse segredo é uma das apostas que Auster levanta com a curiosa ideia de que objetos inanimados representam emoções na arte cinematográfica. Por fim, a partir da ideia de um “objeto especial em que se pretende realizada a síntese de experiências sensoriais e mentais” (GULLAR, 1959), que marca o manifesto das artes plásticas e do neoconcretismo, pensamos a montagem e os fenômenos das imagens e fotogramas achados como uma reordenação nessa “pura aparência” – para usarmos outro termo do manifesto neoconcreto – do cinema. Essa aparência está na montagem eisensteiniana, influenciada por Aby Warburg, um montador iconográfico antes da montagem cinematográfica.

#### 4.1. “AGORA OS OBJETOS ME PERCEBEM” (KLEE)

Imagens de Paul Klee são também aparências. Essas imagens de Klee e sua indagação sobre o estar do outro lado do quadro – e também de sua posição, de sua insatisfação com a revolução alemã em 1918/19 – e em seu interior: “Neste lado de cá, não sou nada de palpável, pois vivo tanto com os mortos como aqueles que ainda não

nasceram, um pouco mais próximo da criação do que é habitual, embora ainda não suficientemente perto. Será que emana calor de mim? Frio??” (KLEE *apud* PARTSCH, 2005, p. 7). A questão central na obra do pintor é a percepção das formas e texturas como objetos, as aparências sensíveis. Se colocar no interior de um quadro como *Angelus Novus* para perceber para onde aponta a história foi proposta de Walter Benjamin ao compreender a figura do quadro que acumula “ruína sobre ruína e as dispersa a nossos pés” (1994, p. 226). Juntar fragmentos, complementa Benjamin, nos ajudando a entender o trabalho de um cinema que lida com os objetos, que trata imagem e som como objetos – como também evidenciado no segundo quadro de Klee que apresentamos aqui. *Anscient sound* prenunciava de certa forma o trabalho dos artistas de *live cinema*. Camadas de quadros, deleite de formas e possibilidades sensoriais que no modernismo deve ter tido seu ápice em Klee e início em Cezanne.

Não há dúvida de que o que chamamos de movimento modernista em arte começa com a determinação resoluta de um pintor francês de ver o mundo objetivamente. Não deve haver mistério acerca dessa palavra: o que Cézanne queria ver era o mundo, ou a parte do mundo que ele estava contemplando, como um objeto, sem nenhuma intervenção, seja da mente bem-arrumada ou das emoções mal-arrumadas (READ, 2000, p. 13).

Ao ver o mundo como objeto, o antigo clichê que nos mostra Virilio (2002) – entre



Figura 49 - Paul Klee, Anscient sound  
Fonte: Klee, 2013.

o que se percebe e o que é percebido – tem nessa ideia sua perfeição. “Agora os objetos me percebem, é que eles já não tem mais exatamente uma memória curta, a lembrança fotográfica de um passado mais ou menos distante, mas antes uma *vontade*, a vontade, aí também, de mobilizar o futuro e não apenas de representar o passado” (2002, p. 82, grifo do autor). Virilio parece de certa forma reeditar Benjamin e sua leitura do *Angelus Novus* de

Klee. O anjo que se afasta daquilo que ele encara. O anjo da história. A vontade em *Anscient Sound* é complementar: a de um artista diante do movimento do futuro que os objetos e as formas nos abrem. As formas quase sinestésicas em *Anscient sound* e sua memória curta das cores convidam quem a contempla a um atravessamento que a própria

memória parece ser responsável. Atravessar a tela para se conectar a um som antigo, a um material colorido que não fala só aos olhos. Com os estudos acerca da materialidade dos meios, os objetos nos percebem, ganham outras leituras. As máquinas espalhadas pelo mundo e talvez de uma forma mais radical, que nos leva a retomar a discussão até mesmo sobre a presença de objetos impossíveis, conforme Meinong. Uma teoria dos objetos que parece dar credibilidade as indagações de Klee.

Do ponto de vista psicológico, Meinong afirma que todo estado mental possui uma direcionalidade, ou seja, a propriedade de estar “orientada para algo”. Em outras palavras, estados mentais possuem sempre uma intencionalidade e isso, segundo Meinong, implica o comprometimento com um objeto. A rigor, para Meinong, um desejo é sempre desejo de algo, uma espera é sempre espera por algo, uma crença é sempre uma crença em algo, e assim por diante. Tudo que for objeto de uma disposição psicológica deve possuir uma posição definida no domínio do ser. Segundo o argumento de Meinong, se Pedrinho acredita que Saci tem uma perna só, então há tal objeto afirmado pela crença de Pedrinho, mesmo que este objeto não exista (PONTES, 2010, p. 40, grifo do autor).

Há esse objeto e todo um cinema que faz trafegar objetos dentro de si. O cinema foi durante tempos orientado para o ser, para uma intencionalidade. Poucos cineastas perceberam que essa intenção fenomenológica deve levar em conta o mundo dos objetos e as sensações advindas de sua materialidade.

A arte não reproduz o visível, mas torna-o visível. A essência do desenho seduz-nos facilmente, e com razão para o abstracto. O aspecto esquemático e fantástico da imaginação é um dado adquirido que, ao mesmo tempo, se expressa com grande exactidão. Quanto mais puro é o desenho, isto é quanto maior é a importância atribuída à forma que está na base da representação gráfica, tanto mais deficiente é o suporte para a representação realista dos objectos visíveis (KLEE *apud* PARTSCH, 2005, p. 54).

Tornar visível um cinema que já lidou mais com o abstracionismo quando se pautava mais pela experiência, pelo experimentalismo e hoje lida pouco. No entanto, suportes mais eficientes parecem surgir em um cinema em trânsito que valoriza a vocação artística. O dilema do cinema experimental seria esse mesmo de colocar a vontade do artista em explorar suportes e formas. Esse mesmo dilema perpassa a busca por novos locais para projeção, por novos lugares para tornar o cinema visível dentro e fora da tela. Como advertiu Benjamin sobre a relação entre interior e exterior baseada nos cortes, nas

passagens, na história da modernidade como montagem, reprodutibilidade e coleção. “O *intérieur* projeta-se para o lado de fora. É como se o burguês estivesse tão seguro de seu sólido bem-estar que desdenha a fachada para afirmar: minha casa, não importa onde lhe seja feito um corte, é sempre uma fachada” (BENJAMIN, 2006, p. 450).

O trabalho de projeção de imagens fora das salas de cinema ou o uso do espaço em filmes contemporâneos – e aqui um exemplo nos parece suficiente: o uso do espaço interno dos apartamentos em cineastas como Tata Amaral, Michael Haneke ou Kar Wai<sup>120</sup> – evidenciam essa relação entre interior e exterior que fazem da modernidade um lugar que ocupa lugares.

O aposento do cinema torna-se rua com a extensão das salas para as ruas e a própria tela torna-se um corte, como nos artistas citados e em tantos outros que enxergam o cinema como lugar de gente e de coisas. Isso se dê talvez com o entendimento dos choques sensoriais advindos com a vida moderna, evidenciados por Simmel, destacados por Benjamin e pela leitura da Escola de Chicago. Nos grandes centros, a marginalidade, a desorganização, a locomoção – “a cidade como lugar da ‘mobilidade’” (MATTELART; MATTELART, 1999, p. 30) – marcam a metrópole na visão dos principais representantes do pensamento da Escola de Chicago.

Laboratório dos performers audiovisuais, dos Vj’s e de alguns cineastas que nos convidam a pensar que a cultura da distração passa por novos caminhos mais participativos nessa “cibercidade” (LEMOS, 2004) móvel e conectada; e agora amplamente cinematográfica movida por signos de som e imagem em todo lugar. Uma “cineurbe” ou um “geo-cinema”<sup>121</sup> se desenham não só através de GPS’s, TV’s espalhadas por lojas e bares, lixeiras que dão notícias<sup>122</sup>, mas por projeções mapeadas (*videomapping*), por experiências com um cinema em museus e galerias e de um cinema que pensa novas formas do campo. Essa cidade cinema ou terra cinema – Hollywood e suas variações contemporâneas Nollywood, Pallywood, Bollywood –, mas também essa variação do cinema em lugares, projeção em outras formas, objetos de um novo “inconsciente ótico metropolitano” (SILVEIRA, 2010, p. 90). Os lugares na tela do cinema, no qual a imagem tempo dá as cartas, são carregados de objetos. Uma vela em Tarkovski, um sapato em um filme iraniano compõem um cenário no qual os objetos nos percebem. Como as aparências

---

<sup>120</sup> Respectivamente os filmes “Hoje”, “Amor” e “Amor a flor da pele” são alguns exemplos.

<sup>121</sup> Ver a explicação adiante.

<sup>122</sup> Em Londres, as chamadas *Techno pods* são recipientes de lixo conectadas *on line* que transmitem notícias (LIXEIRAS, 2013).

das imagens de Klee, os objetos ganham novas aparências no cinema e se tornam fundamentais – às vezes literalmente – no *cinema ao vivo*<sup>123</sup>.

#### 4.1.1. Geo-cinema: sobre objetos, espaços e locais no cinema

Usamos a expressão geo-cinema nos apropriando da ideia de geo-filosofia de Deleuze e Guattari, na qual esses autores observam que “pensar não é nem um fio estendido entre um sujeito e um objeto, nem uma relação de um em torno do outro” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 113). Pensar se faz na relação com a terra e o território; se na Grécia se ergueu uma geografia da filosofia, a tela cinematográfica territorializou o cinema e as novas práticas parecem querer desterritorializá-lo. Disso se trata um geo-cinema feito por artistas que pensam a projeção em função dos espaços. Na primeira imagem deste subitem, vemos a apresentação de um filme – parte do Coletivo Projeção – na frente de um

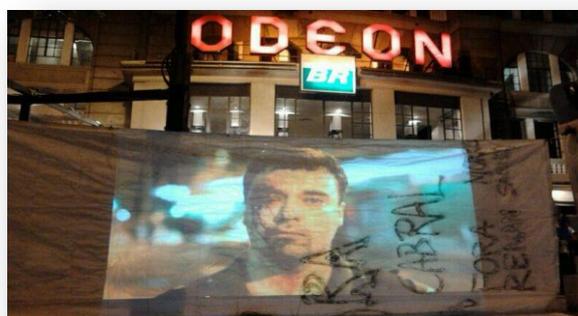


Figura 50 - Projeção na manifestação  
Fonte: Coletivo projeção, 2014.



Figura 51- Projeção “Que bom te ver viva”  
Fonte: Coletivo projeção, 2014.

últimos *palácios cinematográficos* do Rio de Janeiro... Era noite de estreia de festival de cinema e essa fotografia foi postada numa rede social enquanto essas linhas<sup>124</sup> estão sendo escritas... A segunda imagem, vista dias depois, do mesmo coletivo exibindo “Que bom te ver viva”, de Tata Amaral na frente do Doi Codi. Pensamento ao vivo. O pano

<sup>123</sup> Um artista como Hiriyoto faz sua performance em tempo real com objetos que ele filma e manipula na hora. Não afeito a registros, a finitude material é tema de suas obras usando inclusive rolos de filmes analógicos, películas como objeto a ser filmado em sua obra.

<sup>124</sup> Particularmente na estreia do festival, o Coletivo fez uma projeção em frente ao Cine Odeon Br, na Cinelândia. Em meio às manifestações que começaram em junho de 2013, as projeções de imagens em praça pública se tornaram um fenômeno importante para os manifestantes. Tentamos aqui, mais uma vez, dar uma dinâmica viva, em tempo real, que hibridiza essa tese. *Cinema ao vivo* em meio às mais importantes manifestações da sociedade brasileira dos últimos anos.

como tela pichado, o fundo como tela patrimonializado faz conviver um novo espaço do cinema que se mistura ao povo – “transcendência que se projeta sobre o plano de imanência o ladrilha ou o povo de Figuras” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 118). Figuras ou objetos? *Memória de um tempo sem memória*, aproveitando uma letra de Gonzaguinha (1981). Graças a essa nova configuração geo-cinematográfica, memória de um tempo de memórias... De artistas exploradores.

Uma nova geração de artistas está explorando as possibilidades da projeção de imagem de fontes como o filme o vídeo ou os computadores fora do usual contexto do filme e vídeo experimental, menos lidando com paradigmas formais estabelecidos do plano, da tela e da audiência, e brincando com as ambiguidades do espaço, movimento e ontologia (GUNNING, 2009, p. 34, tradução nossa).

Essas ambiguidades são a tônica de manifestações artísticas contemporâneas que incluem o *live cinema* e refletem a relação com a tecnologia e o território. O espaço se torna mais uma vez uma questão para o cinema com a explosão da tridimensionalidade, mas também com as projeções em outros espaços da cidade. O movimento, ou aquilo que Gunning chama de cinemático<sup>125</sup>, tem como exemplos artistas como os Vj's Leo Oliveira, Fernando Salis, a dupla Vj Suave, o Coletivo Projetação e também obras não específicas de *live cinema* – como videoinstalações, que por vezes são apresentadas em tempo real, e algumas outras manifestações que serão detalhadas mais a frente. Para Gunning, essencialmente por ser atração, “o cinema é um meio do movimento”<sup>126</sup> (2012); assim, noções como campo e suas derivações precisam ser relidas em função dos objetos que se dão nesse cinema que retorna ao movimento. Mais uma vez, ao final dessa seção, o retorno a Greenaway e aos espaços nos seus filmes, que já nos anos 80 e 90 também parecem evidenciar esse cinema desterritorializado e enraizado no espaço como objeto.

Espaços novos, práticas novas com objetos que se tornam superfícies de projeção e que ganham outros contornos no audiovisual, locais que afirmam que a arte contemporânea

---

<sup>125</sup> Ao lado dos artistas Synne Bull e Dragan Miletic, que compõem o duo de videoartistas Bull. Miletic, Gunning explorou, em 24 de maio de 2012, esse tema em palestra na universidade de Chicago. A questão do cinemático, do movimento no cinema, nos leva de volta (como concluíram os palestrantes) a enxergar a questão do movimento também fora dos filmes e projetores. Os artistas noruegueses que dividiram com Gunning a apresentação mostraram ao vivo a obra “*Heaven can wait*” – um projeto que trata os *revolving restaurants* (restaurantes no topo de prédios que giram 360°) como um aparato ótico. Na exibição ao vivo, no *Film studies Center* da Universidade de Chicago, a obra foi apresentada e a audiência viu um filme que circundava o ambiente.

<sup>126</sup> “*Cinema is medium of a movement*”, observação feita por ocasião da entrevista realizada em Chicago durante o período de doutorado-sanduíche (2012.1).

se potencializa na rua e esta se torna novamente ambiente de projeção, delimitam uma espécie de geografia para o cinema nos dias de hoje.

Arte que conjuga mundos, arte por excelência da cidade, onde a desterritorialização é de imanência, os recortes no tempo são desse tempo presente e porvir. A geo-filosofia, terra que “não cessa de operar um movimento de desterritorialização” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 113-114), ajuda-nos a pensar o cinema que opera uma mudança, um corte no território do que ficou conhecido como cinema – os lugares do faroeste (cidades fantasma); os mundos da ficção científica (outros planetas); os castelos dos filmes históricos; as ruínas nos filmes épicos; o palco, o proscênio e o teatro nos primórdios do cinema clássico-narrativo. O geo-cinema como a geofilosofia inspira-se para nós, seguindo a leitura de Deleuze e Guattari (1992), sobre o território. Zourabichivilli, em seu Vocabulário de Deleuze observa que...

[...] antes na etologia do que na política, o conceito de território decerto implica o espaço, mas não consiste na delimitação objetiva de um lugar geográfico. O valor de território é existencial: ele circunscreve, para cada um, o campo do familiar e do vinculante, marca as distâncias em relação a outrem e protege do caos. O investimento íntimo do espaço e do tempo implica essa delimitação inseparavelmente material (ZOURABICHIVILLI, 2003, p. 46).

Para o geo-cinema, essa não-separação material, esse novo colocar do tempo e do espaço – existencial, defensor do caos, ou que tenta por ao menos alguma ordem no caos do cinema clássico-narrativo – é um lugar geográfico. Um plano imanente cortado por camadas como as projeções ao vivo, como um cinema que se faz a partir dos objetos e da relação do homem com esses. Uma dupla troca de idas e vindas, de afinidades com um cinema em metamorfose.

E todavia inquietantes afinidades aparecem, sobre um plano de imanência que parece comum. [...], as ordenadas intensivas em traços contínuos e descontínuos. Mas tais correspondentes não excluem uma fronteira, mesmo que difícil de discernir. É que as figuras são projeções sobre o plano, que implicam algo de vertical ou de transcendente; os conceitos, em contrapartida, só implicam vizinhanças e conjugações sobre o horizonte (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 120-121).

A tela como horizonte, o além da tela como devir. A vertical da tela como composto de informações, onde novos objetos que surgem e cortam o plano como no curta

de David Lynch em “Cada um no seu cinema”. Não mais filmes-conceito, mas um novo conceito para filme. Uma natureza cinematográfica e uma construção. Pensar o cinema em função de seus objetos e territórios é pensar a relação entre natureza e artifício. Geocinematográfico é o espaço da projeção e a profundidade da tela. Um cenário é também uma construção de um objeto. Todo um cinema de escalas agora deve passear pelas mentes de quem faz e vê cinema. Não só mais um formato como o *cinerama*, o *cinemascope* ou um território de pixels e definições – como desejam os amantes tecnológicos da arte cinematográfica –, mas uma relação entre natural e substancial. Nesse sentido, o geocinema também desponta para um outro conceito, o de ruína. Uma primeira leitura para entendemos essa dupla relação vem de Simmel em seu texto “A ruína” (1998, p. 138), “[...] O que erigiu o edifício foi a vontade humana, o que lhe confere sua aparência atual é o poder da natureza, mecânico, rebaixador, corrosivo, demolidor. A natureza fez da obra de arte o material para sua formação, como antes a arte se servira da natureza como substância”.

Essa transmutação entre matéria e natureza teve no cinema ao longo da história toda uma série de nuances. Primeiro, o cinema tinha nas ruas e nos ambientes abertos seu *locus* para captação e para a projeção das imagens. Em seguida, o cinema se enclausura em estúdios, *vaudevilles* ou *nickelodeons* para então chegar às salas escuras. Os estúdios transformavam a realidade em um universo possível de ser simulado. Os lugares dos filmes eram seus cenários depois que as notícias filmadas dos Lumière perderam espaço para as trucagens de Méliès, que em dez anos “nunca saiu de seu estúdio” (SADOUL, 1963, p. 58, Vol. 1) ou para o contar de histórias de Porter e Griffith. O estúdio é uma espécie de ruína, se continuarmos a leitura de Simmel, por unir-se ao seu entorno, ao que o cerca.

A ruína une-se a paisagem a sua volta, assim como árvore e pedra nela se ligam; ao contrário o palácio, a vila e a casa de campo, mesmo onde eles se conformam melhor ao ambiente de sua paisagem, provêm sempre de outro ordenamento da natureza [...]. Na ruína, nota-se amiúde uma peculiar igualdade com a tonalidade do chão ao seu redor. Cores e influxos de chuva e sol numa “unidade pacífica do copertencer” (SIMMEL, 1998, p. 140, grifo do autor).

O chão ao redor, no que diz respeito ao sistema de estúdios, refere-se a um solo maior. “A produção no âmbito do *studio system* era rigorosamente planejada segundo critérios industriais: tudo aquilo comportava uma subordinação quase total dos

componentes artísticos ao sistema de decisões do estúdio” (COSTA, 1987, p. 91). Da concepção à exibição, no sistema de estúdios, esse geo-cinema se desenhava. Para facilitar, os estúdios eram locais que se adaptavam para filmes assim como os objetos se tornavam materiais para outros filmes. No campo da cenografia e dos figurinos, essa relação com o objeto nos parece clara. David Lynch, por exemplo, para finalizar seu primeiro filme “Eraserhead” (1977) usa bandas sonoras que um grande estúdio não queria mais, além de objetos encontrados no lixo dos ainda poderosos estúdios nos anos 70. As ruínas que fazem parte desse geo-cinema ganham hoje na cena ao vivo – em trabalhos como os de Spooky – novo sentido. Seu *remake* de “O nascimento de uma nação”<sup>127</sup> já foi exibido nas ruínas da acrópole grega.

Ruína que se desmancha no ar da própria performance. Talvez, no dizer de Carena (2004), um tormento para além da história e das histórias do cinema. A extinção total de um espaço em função de novos usos para os próprios espaços e também para os objetos – inclusive fílmicos, como filmar uma película e projetá-la – fazem um novo ambiente para os espaços do cinema.

O tormento já não está na história, transfere-se do passado para o presente, e para o futuro [...]. Os pensamentos transferem o pesadelo da ruína para o futuro e a futura ruína é a que já descreveu Herbert G. Wells em *The War of the worlds* (1898): muda, poeirenta e solitária, num panorama de extinção total (CARENA, 2004, p. 127-128).

Se a guerra dos mundos lida por Wells tentava fazer cinema no rádio, fazer uma história arruinada através do híbrido dos meios, essa nova espacialidade que atravessa o cinema ganha novos contornos no cinema dos objetos e lugares. E se começamos pensando a geo-filosofia para o cinema, encaminhando nossa discussão em torno do território, a leitura de utopia – proposta por Deleuze e Guattari, responsável por fazer a junção da filosofia com sua época – nos é fundamental. “A utopia não se separa do movimento infinito” (1992, p. 13). Absoluta desterritorialização. Tomando a palavra *Erewhon*, empregada por Samuel Butler, não remetendo-a somente a nenhum lugar (*no-where*), mas a *now-here*, aqui e agora, Deleuze e Guattari pensam os diversos tipos de utopia, a revolução como uma delas. Esse *topos* do aqui e agora se dá nessa nova configuração de

---

<sup>127</sup> Essa discussão será feita no próximo capítulo.

um cinema em todos os espaços, em tempo real e que transforma a ruína em matéria de uma nova arte, que revoluciona o fazer, o assistir e o consumir cinema nos dias de hoje.

#### **4.1.2. Campo e outros campos: cinema e *topos***

Os lugares do cinema na tela de cinema, esse “*topos*-tela” que estamos pensando sempre foi assunto de discussões teóricas importantes. A noção de campo, desdobrada por muitos da concepção de plano, endereça a discussão que propomos nesse item para entender um pouco mais os espaços e onde os objetos se situam no cinema. “A imagem do filme é percebida a um só tempo como uma superfície plana (real) e como um fragmento de espaço em três dimensões. [...] O campo é a porção de espaço tridimensional que é percebida a cada instante na imagem fílmica” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 42). No campo, tanto homens e mulheres como objetos e impressões são percebidos, queremos crer também, geo-cinematograficamente por intermédio de um diretor que sabe que os filmes não acabam nas bordas da tela. E de um espectador mais ativo que sabe também fazer parte de um ambiente criado especificamente para uma sessão de cinema.

Para Noel Burch (1992), um filme fornece um fora de campo concreto e um fora de campo imaginário que convivem. No primeiro, elementos que foram mostrados antes são subentendidos mesmo não existindo aos olhos do espectador; o segundo é marcado por elementos nunca antes mostrados. Dessa noção, alguns autores – como Pascal Bonitzer – pensam o fora de campo como uma variante particular do campo... “O espaço da produção, no sentido amplo da palavra” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 133).

O campo/contracampo é um dos dispositivos importantes dos modelos de representação do cinema, e surgiu nos filmes americanos em torno de 1910. Posteriormente ele foi teoricamente reformulado por Lev Kouleshov, interessado em entender o processo de representação do espaço e do tempo [...]. Se o campo/contracampo é um dispositivo importante de construção do espaço fílmico, e se as instalações são formas de espacialização das imagens seria como uma oportunidade de se interrogar não apenas sobre a forma como esse dispositivo é reencenado nas instalações do cinema de museu, mas também como se dá o processo de espacialização da imagem na relação com o espaço expositivo (PARENTE, 2013, p. 113-114).

Parente se interroga sobre algo que nos é relevante: o campo e seus desdobramentos no cinema de museu e nas instalações redefinem o cinema, abrem um novo lugar para o

cinema. Uma imagem espacializada e buscada em um novo *topos*. Como nos mostra Foucault em sua discussão sobre o espaço, “museu e bibliotecas são heterotopias do século XX” (2006a, p. 419), lugares de contraposicionamento, utopias realizadas. Esse conceito parece se associar aos lugares de exibição (as salas e, atualmente, qualquer outro espaço) e também aos lugares no filme (locações, estúdios). O cinema, seus espaços e as coisas que por ali circulam compõem um mosaico de possibilidades no contemporâneo.

A explosão da tela no cinema em três dimensões, o uso do campo em novas possibilidades, outras superfícies de projeção são lugares contraposicionados pela herança teatral, narrativa que fez o cinema se tornar a arte que é. Mas se espaços mudam, práticas mudam. O hábito cinema muda. A entrada (e saída) da tela já foi tema de filmes desde os primórdios da arte cinematográfica, como “*The Big Swallow*” (1901) – de James Williamson –, homenagens como “A Rosa púrpura do Cairo” (*The purple rose of Cairo*, 1985) ou temores como as telas assassinas de “*Videodrome*” (*Videodrome*, 1982) ou “O Chamado” (*The ring*, 2002). Heterotópica, a tela funciona como espaço de muitos espaços.

A heterotopia, para Foucault, divide-se em seis princípios que nos endereçam à proposta de repensar o *topos* do cinema. O primeiro é que toda cultura é feita por elas, por heterotopias. O segundo é que “uma sociedade pode fazer funcionar de uma maneira muito diferente uma heterotopia que existe e que não deixou de existir”. O terceiro, a ideia de que em um único lugar justapõem-se vários espaços – “vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis”. As heterotopias se ligam a “recortes do tempo”, em um quarto momento; e supõem sempre um “sistema de abertura e fechamento, que simultaneamente, as isola e as torna impenetráveis”, como quinto princípio. Por fim, elas relacionam-se com o espaço restante numa função dupla: “ou de criar um espaço de ilusão que denuncia como mais ilusório ainda qualquer espaço real [...] ou pelo contrário criando um outro espaço, um outro espaço real” (FOUCAULT, 2006, p. 417).

Cinema, heterotopia do século XX, espaço de ilusão e espaço outro, real. Tela de cinema, espaço composto de espaços que contém histórias recortadas no tempo, justapostas, memórias de homens, mas também objetos que acentuam dramas. A tela é espaço de ilusão, outro espaço no qual se insere coisas. O conceito de heterotopia, questão elaborada por Foucault, pode ser convertido ou complementado em outro conceito para entendermos um pouco mais a situação dos lugares e dos objetos no cinema. Trata-se da exotopia, ou o situar-se em “lugar exterior” (AMORIM, 2010, p. 96), de Michail Bakhtin.

Nesse sentido, fora de campo e derivações são exterioridades reconhecidas pelos autores que não só enxergam tudo o que as personagens...

[...] juntas enxergam e conhecem, como enxerga e conhece mais que elas, e ademais enxerga e conhece algo que por princípio é inacessível a elas, e nesse excedente de visão e conhecimento do autor, sempre determinado e estável em relação a cada personagem, é que se encontram todos os elementos do acabamento do todo, quer das personagens, quer do acontecimento conjunto de suas vidas, isto é, do todo da obra. (BAKHTIN, 2003, p. 11).

Esse algo inacessível, no que tange ao espectador, que consolida o antecampo, por exemplo, que ganha hoje novos contornos, novas formas que devem levar em consideração, como observa Brasil (2013), a performatividade. Um fora de campo radical, performático e de certa forma exotópico, “relacionado a idéia de acabamento, de construção de um todo o que implica sempre em um trabalho de fixação e de enquadramento [...]. O espaço é a dimensão que permite fixar, inscrever o movimento [...] deixar suas marcas” (BRASIL, 2013, p. 12). O espaço além do campo é espaço de inscrição de marcas, de traços e rastros e, portanto, de memórias que funciona diferentemente nas formas de cinema.

O antecampo funciona de maneira diferente no filme de ficção e no documentário. No primeiro caso, ele constitui um espaço de natureza totalmente diferente, heterogênea em relação ao espaço da cena (da representação); no segundo, será um lugar – marginal, mas constituinte – de permeabilidade entre o real e a representação. Quando aqueles que habitam o antecampo (o diretor, a equipe de filmagem) adentram a cena, o efeito é duplo: de um lado, estes sujeitos – antes, fora de campo – ficcionalizam-se um pouco, compõem, de um modo ou de outro (mas de dentro), a representação. Por outro lado, a representação é fendida, passa a abrigar, processualmente, uma relação de mútua implicação e alteração entre quem filma e quem é filmado, entre mundo vivido (extra-diegético) e mundo fílmico (diegético) (BRASIL, 2013, p. 2).

Esses lugares do antecampo, mas também do fora de campo imaginário, são cercados de memórias que o espectador pode estabelecer, mas que os autores também podem pensar. Um mundo vivido e um mundo fílmico abarcam lembranças e esquecimentos variados, consolidando o pensamento de Bakhtin de que a “atividade estética começa propriamente quando retornamos a nós mesmos e ao nosso lugar fora da

“pessoa que sofre, quando enformamos e damos acabamento ao material de compenetração” (BAKHTIN, 2003, p. 23).

Fora de campo, como o Vj atualmente, ou no espaço de antecampo, como diretor, Greenaway revolucionou os espaços no cinema com o uso de novas técnicas e tecnologias. Questionando os limites da representação, Greenaway faz do fora de campo e do antecampo um espaço de memória no seu cinema “A explicitação do antecampo participa assim do contínuo abalo do regime representativo clássico [...]. A exposição do antecampo revela um olhar situado, participante, que sofre, em retorno, os afetos do mundo” (BRASIL, 2013, p. 2). Afetos que cineastas como Godard e Greenaway parecem antever. Sobre esse segundo dedicamos nosso próximo item. Sobre o primeiro, uma observação de Deleuze interpreta a relação entre campo e suas bordas.

O todo não parava de se fazer, no cinema, interiorizando as imagens e se exteriorizando nas imagens, conforme uma dupla atração. [...] Quando se diz o todo é o de-fora, procede-se de modo bem diferente. Pois, primeiro, a questão não é mais a de associação ou de atração das imagens. O que conta é, ao contrário, o interstício entre imagens, entre duas imagens: um espaçamento que faz com que cada imagem se arranque ao vazio e nele recaia. A força de Godard não está apenas em utilizar esse modo de construção em toda sua obra (construtivismo), mas de fazer dele um método a respeito do qual o cinema deve se interrogar ao mesmo tempo que o utiliza (DELEUZE, 2005a, p. 216).

Se interrogar sobre o todo de um filme é também se perguntar por um pensamento sobre as coisas no cinema. Algo de fora da imagem, algo que pula da imagem, do entre imagens para pensar um cinema espacial, um espaçamento. Deleuze pensa o método de Godard assim. Em seguida, tentamos entender essa questão espacial de uma forma correlata em Greenaway e em seus filmes desde os anos 80 até meados dos anos 2000 – período de transição para o artista multimídia que este se tornou.

#### **4.1.3. Os cenários da memória de Greenaway: espaço e objeto no segundo Greenaway**

O método de um espaço entre as imagens parece ter influenciado a visão dos filmes em longa-metragem de Greenaway de forma literal. A construção de espaços e o trânsito de figuras e objetos interroga um cinema feito de cenários, de lembranças sobre a pintura em geral, de escrita – como em “O livro de cabeceira” (*The pillow book*, 1996), “A última

tempestade” (*Prospero’s books*, 1991) –, de arquitetura em “A barriga do arquiteto” (*The belly of an architect*, 1987), de desenho em “*The draughtman’s contract*” (1982), de gastronomia em “O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante” (“*The Cook the Thief His Wife & Her Lover*”, 1989) etc. Em cada filme Greenaway pensa o espaço guiado pelo tema que se refere, mostrando-se também um colecionador de campos e de formas de pensá-los objetivamente.

Evidentemente não daremos conta de todos os filmes citados, tentamos aqui catalogar os lugares, os cenários e um pouco dos objetos de Greenaway em seu cinema mais conhecido, o dos longa-metragens de 1980 a 2000, como mencionamos. Recortamos assim, pois a partir de meados dos anos 2000 podemos dizer que Greenaway não é mais o mesmo cineasta, com seu projeto “*Tulse Luper Suitcases*”.

A partir de seu primeiro longa “*The falls*” (1980), percebemos que os lugares e os objetos são explorados por Greenaway, por um segundo Greenaway, que une sua vocação de fazer filmes-catálogos com o experimentador de linguagens. “Com suas séries, jogos e imagens escatológicas, que estendem as possibilidades do cinema com seu incessante diálogo com a pintura” (VASCONCELOS, 2006, p. 173), esse Greenaway dos longas pensa novos ambientes para o cinema inserindo telas em telas, sons dentro de sons, objetos em cenários que demarcam uma memória cenográfica do cinema.

Tomemos, por enquanto, um filme tardio de um Greenaway já contaminado pelo trabalho como performer multimídia: “Ronda da noite” (*Nightwatching*, 2007), crônica da vida de Rembrandt e de sua mais importante obra – “*Nightwatching*”, de 1642. O cenário é o espaço do quadro, os personagens tornam-se ferramentas dos objetos que este apresenta para nos ajudar a descobrir o mistério que cerca a narrativa do quadro sobre um suposto assassinato. O contato de Greenaway com a *land art* dos anos 60, arte “que além de usar os espaços naturais como configuração estética e fazer intervenções criativas em regiões longínquas e desérticas do planeta, valeu-se dos mapas e do mapeamento de terrenos como procedimentos estéticos” (MACIEL, 2004, p. 45). Nesse filme o mapa é o terreno, o quadro é a tela. O espaço da natureza artificializado pelas cores.

Com efeito é preciso frisar, como observa Garcia (2000, p. 74), que para “Greenaway, os materiais das artes plásticas se fundem com técnicas da imagem cinematográfica. A palheta das cores transforma-se automaticamente nos objetos colocados em cena”. A fusão entre meios que atesta a tecnologia como suporte da sua obra e o desejo catalográfico de Greenaway fazem do cineasta britânico um interessante exemplo para

pensarmos a memória no cinema em função dos objetos e dos lugares. Sua proposição de filmes-catálogos chega ao extremo em alguns longas como “A última tempestade” (1991), em que usa o *Harriet* e a HDTV “para recriar a montagem do quadro no quadro, utilizando as novas possibilidades tecnológicas para inserir o extracampo no campo, seja no som ou na imagem” (MACIEL, 1993, p. 256-257). Greenaway cria espaços, cenários com novas tecnologias ou simplesmente concebendo o cinema como artifício do pintor. Inserir o extracampo no espaço da imagem é de certa forma entender a frase de Klee que nos direciona. Greenaway entende, como o pintor, que os objetos o percebem.

Uma memória da pintura é celebrada nos lugares e na palheta de cores que transforma objetos cênicos. Trabalhar com um calígrafista (Brody Neuenschwander) em sua obra é também pensar a própria palavra como espaço da memória. No caso de “A última tempestade”, só o fato de Greenaway ter transformado o ator John Gielgud em ventríloquo de Skakespeare-autor e Próspero-personagem – “escrevendo, lendo, narrando



Figura 52- “A última tempestade” (Peter Greenaway, 1991)  
Fonte: A última tempestade, 2012.

todo o texto de A tempestade” (WORTHEN, 2006, p. 293) – já nos daria a chance de pensar uma memória dos espaços do texto e do teatro Shakesperiano. No cinema não é só o lugar de um leitor que está em cena, na versão de Greenaway, mas a criação de um novo espaço de quadro que extrapola quando a caligrafia nos é

apresentada; os lugares criados no filme, por intermédio de uma palavra-objeto, nos mostram o mundo dos livros que compõem a obra de Próspero. Greenaway insere o contracampo no campo, temporaliza a imagem pelo contracampo, interpelando o espectador e por vezes anulando o contracampo da mesma forma como PARENTE (2013) pensa as nuances do cinema de artista analisando a problemática do campo.

Os livros de “A última tempestade” – como maquetes e os cenários do filme – estabelecem uma memória encenada, coreografada, espacializada da obra incompleta (o último livro está em branco, para lembrar) de Shakespeare, que Greenaway recria com mundos não imaginados. “Para onde vai o pensamento depois de usado?” (A ÚLTIMA..., 1999). Essa é a frase de Shakespeare que ecoa pelos cenários de Greenaway. Cada livro de

“A tempestade” tem uma espacialidade; às vezes os livros são, como mencionamos, maquetes que contam a história, às vezes ganham novos espaços em belas sinfonias visuais. O filme torna-se extensão da ópera, para lembramos uma definição de McLuhan (1964), e como problematização da noção que esse item pretende dar conta. Os espaços nos filmes de Greenaway são também objetos, colocados, articulados, repetidos, estendem-se do meio cinema para fazer o espectador não “embarcar na viagem imóvel” (PARENTE, 2013, p. 114) típica do cinema narrativo, mas configurar um cinema feito para ser exposto como um quadro em uma galeria ou museu. O segundo Greenaway arquiva os espaços do seu próprio cinema e faz-nos mergulhar em nosso campo/contracampo. Em um antecampo ou fora de campo mnemônico que as listas e quadros pintados de Greenaway nos oferecem.

Deixando de lado a cronologia para contar uma história, Shakespeare suspendia o tempo em sua versão de “A tempestade”; Greenaway suspende também o espaço. “Apesar do desastre, seus corpos e roupas estão intactos [...]. Vislumbram divindades, palácios nas nuvens, uma ninfa, um banquete – os quais logo desaparecem [...] A ilha é verdadeiramente livre do tempo e do espaço. Onde estamos?” (CARRIÈRE, 2006, p. 101). Deixar o espaço da ilha, deixar o teatro shakespeariano... Deixar o cinema. Com “A última tempestade”, Greenaway adapta Shakespeare para começar a negar as adaptações e o cinema preso ao texto.

Ao transformar o espaço em um sem número de possibilidades, Greenaway antes de trabalhar como performer audiovisual nos fornece importantes reflexões sobre o espaço e como inserir objetos neste. A tela torna-se superfície onde dados são escritos como a paisagem vista pelo desenhista em “*The draughtman’s contract*” que, “com sua ferramenta simples de desenho”, de volta a enquadra seguidas vezes (MANOVICH, 2003, p. 104). Greenaway, em “A última tempestade”, “O livro de cabeceira”, “A barriga do arquiteto”, em projetos multimídia – como “*Writing on water*” (2005) – e em tantas outras obras parece ter radicalizado com seus lugares essa inscrição de uma *arkhé* da imagem, a pintura que se transforma em outro espaço: o cinema. Uma...



Figura 53- Detalhe da mão  
Fonte: A última tempestade, 2012.

[...] imagem visual torna-se arqueológica, estratográfica, tectônica. Não que sejamos remetidos a pré-história (há uma arqueologia do presente), mas às camadas desertas do nosso próprio tempo que dissimulam nossos próprios fantasmas, às camadas lacunares que se justapõem conforme orientações e conexões variáveis (DELEUZE, 2005a, p. 288).

Esse cinema de camadas que Peter Greenaway cria com seus enquadramentos e objetos, que remete a conexões físicas, espaciais nas quais a tela se transforma em telas e dados são inscritos, caligrafados, desenhados num cinema que, como observa Carrière, cria “um novo espaço com um simples deslocamento de ponto de vista” ou ainda se tomarmos a herança teatral, de um “espaço cênico requer um tempo particular” (CARRIÈRE, 2006, p. 19; p. 101).

Os espaços de memória, de uma memória da pintura, do teatro, da própria cinematografia, mas também da escrita, da música e dos espaços infernais da própria imagem, nos quais o homem desce a tramas insólitas e escatológicas, tem nos cenários diabólicos do artista e em sua vocação de pintor referências. A descida ao inferno se dá...

[...] metaforicamente através de situações-limite vividas pelos personagens, como o arquiteto americano Kracklite, de *A barriga do arquiteto*, que experimenta sua “catábase” ao entrar na cidade de Roma, onde descobre que tem câncer no estômago, é traído pela mulher, fracassa em seu projeto profissional e se suicida; ou os amantes de *O cozinheiro*, o ladrão, sua mulher e o amante, que depois de experimentarem seu “paraíso” nos fundos da grande cozinha renascentista que serve como um dos cenários do filme, entram no inferno representado por um caminhão cheio de carne putrefata e dirigido por motorista de nome Éden, que leva ao depósito de livros convertido em espaço onde a morte e violência se instalam de forma terrível, conduzindo a trama a um estado infernal (MACIEL, 2004, p. 41, grifo da autora).



Figura 54- “O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e a amante” (Peter Greenaway, 1999)  
Fonte: Boca, 2012.

A conversão dos espaços em Greenaway se dá por sua tradição de cineasta das imagens, que pensa através de imagens e de suas lembranças como pintor, de suas referências aos nomes da pintura e não os do cinema a exceção de Eisenstein. Imerso em situações limite, Greenaway leva o espaço em seus filmes ao extremo. Acreditamos que também com os cenários Greenaway cria catálogos. Os contos-cenários de “A última tempestade”, o banquete-cenário em “O cozinheiro...”, o corpo-cenário em “O livro de cabeceira”. Cenários que carregados de objetos, os próprios livros, os utensílios de cozinha, a caneta respectivamente são pistas para entendermos a memória dos objetos em Greenaway. A natureza, por exemplo, em “*The draughtman's contract*” é sempre enquadrada. Há sempre uma perspectiva ou uma memória da perspectiva para contar essa história sobre o desenho de superfícies para um marido de uma mulher distante e enigmática. Mais uma vez o mistério de um assassinato é celebrado por uma obsessão com lugares e objetos. Uma realidade que nunca pode ser vista de forma direta, um filme em que as superfícies são vistas de relance, pois diante do poder da natureza, o tamanho reduzido do homem se eclipsa. Os cenários são enquadrados por dispositivos que criam bordas para a imagem e a

natureza se torna então parte de um universo impermanente e imperfeito, pois o homem quer isolar os espaços. Planos estáticos em que objetos e homens são agrupados. Segundo o conselho de Cezanne, de “unir as curvas das mulheres aos contornos das montanhas” (*apud*



Figura 55- “The draughtman’s contract” (Peter Greenaway, 1982)  
Fonte: Only, 2012.

CARRIERE, 2006 p.89), Greenaway, nesse e em outros longas-metragens, estabelece uma nova relação entre homem e lugar com sua câmera que valoriza os objetos e lugares.

#### 4.2. “OBJETOS INANIMADOS COMO FORMA DE EXPRESSAR EMOÇÕES HUMANAS: ESSA É A LINGUAGEM DO CINEMA” (AUSTER)

No cinema que fomos acostumados, arte que fomos habituados, qual o papel dado aos objetos? Seria possível inventariar e analisar uma lista prática dos objetos que circulam

pelo cinema? E hoje na cena ao vivo que se delineia com o *live cinema*, qual o papel dos objetos nas performances? Mais ainda, qual o papel dos objetos e da materialidade com que o cinema foi feito e é feito? E como isso se relaciona também com uma memória do cinema? Essas questões nos levam a uma literária e ousada ideia que aparece na obra “Homem no escuro” (2008), de Paul Auster<sup>128</sup>, que dá título a esse item. Ao contrário da finitude, do caráter referencial e da impossibilidade de alterar, as listas práticas que podem dar conta dos objetos do e no cinema não nos serviriam, pois não nos interessa – como não interessa ao performer de *live cinema* – a definição. Mas ao lado da lista em seu caráter de praticidade há a lista poética, que só elaboramos “porque não somos capazes de enumerar alguma coisa que escapa às nossas capacidades de controle e denominação” (ECO, 2010, p. 117). Citando como exemplo o caso dos catálogos dos navios de Homero – que fundiria os objetos do mundo real com as coisas do mundo épico – ou as genealogias no início do Evangelho de São Mateus, Eco fala de uma vertigem sonora do ato de listar. Vertigem que o cinema, quando lido através dos objetos, faz destes algo mais interessante.

Do uso dos objetos dos primórdios do cinema a Alan Berliner, passando pelas vanguardas, pelos objetos ganhando novas funções e sendo tratados como mais que coisa, um estudo sobre os objetos torna o cinema algo menos humano, demasiado não-humano, tira-lhe a presença e por isso torna-o talvez mais próximo do próprio homem. Assim, chegamos ao objetivo principal de nossa trajetória nesse capítulo: a imagem como objeto, como algo com valor de uso, de ritual e de exposição. Pensar a imagem como algo colecionável. Entender a obsessão do cinema contemporâneo com imagens achadas, com fotogramas a serem recuperados, com sons que não foram suficientemente explorados é embarcar no território geo-cinematográfico das imagens e sons em tempo real. De uma presença que advém da performance e do entendimento que os objetos nos percebem e constituem também parte da linguagem cinematográfica. O mundo inanimado,

---

<sup>128</sup> Outras obras de Auster como “Diário de Inverno” (2012), “Viagens no Scriptorium” (2006) e “Invenção da solidão” (1997) traduzem uma memória como o lugar onde uma coisa acontece pela segunda vez. Os objetos são coisas animadas, com sentido, com coração. As coisas possuem uma dupla possibilidade: existem no mundo e em nossa consciência. O luto verdadeiro se vive no apartamento, não no velório. Se vive na mobília, no que fica para trás. Em “Viagens no Scriptorium”, por exemplo, Blank (como o verbo apagar em inglês) vive enclausurado, fechado no quarto, sendo vigiado constantemente em tempo real por câmeras e microfones. Em meio a esses e outros objetos e sobre um manuscrito inacabado – como o último livro de Próspero, filmado por Greenaway – ele tenta definir ou redefinir sua identidade se perguntando sobre sua memória. Ainda enquanto escrevemos esse capítulo um novo livro de Auster, “*Report from the Interior*” (2013) é lançado (em novembro de 2013) e uma frase ecoa em rede social: “[...] No começo tudo estava vivo. Os menores objetos eram dotados de corações pulsantes” (“In the beginning, everything was alive. The smallest objects were endowed with beating hearts” - tradução nossa).

fantasmagórico, alegórico do cinema não pode esquecer a linguagem das coisas. Por isso temos que pensar os objetos em parte nas imagens cinematográficas. Mesmo possuindo cada vez mais, e utilizando cada vez menos, as casas repletas de objetos – que Sudjic (2008, p. 5) faz menção –, atestando um mundo “afogado em objetos”, deve-se levar em conta o cinema como *locus* que compreende os objetos como capazes de expressar emoções.

Em “Homem no escuro”, avô e neta imersos em problemas da vida passam a ver filmes em DVD. A neta Katya é estudante de cinema, quer ser montadora, e ambos acreditam que fugir “para dentro de um filme não é como fugir para dentro de um livro” (AUSTER, 2008, p. 19). Há uma troca que os filmes nos obrigam a dar. Original e perspicaz uma teoria do cinema é proposta no romance de Auster: “[...] Objetos inanimados como formas de expressar emoções humanas. Essa é a linguagem do cinema. Só bons diretores entendem como fazer isso, mas Renoir, De Sica e Ray são três dos melhores...” (AUSTER, 2008, p. 20). Os filmes desses diretores assistidos pelos personagens e que confirmam essa estranha teoria são “A grande ilusão” (1937), “Ladrões de Bicicletas” (1948) e “O mundo de Apu” (1959). Sobre o filme de De Sica, Katya narra:

O herói consegue um emprego, mas não vai poder trabalhar a menos que tire sua bicicleta do penhor. Vai para casa desgostoso da vida. E lá está sua esposa, na rua, carregando dois baldes de água. Toda pobreza deles, toda a luta da mulher e da sua família, estão contidas naqueles baldes... Lembra-se da violência com que ela chuta o balde na cozinha, lembra-se da violência com que ela abre a gaveta da cômoda. Objetos inanimados, emoções humanas. Depois estamos na loja de penhores, que na verdade não é uma loja, mas um local enorme, uma espécie de armazém para objetos. [...] No início, as prateleiras não parecem muito altas, mas aí a câmera recua e, à medida que o homem começa a subir, vemos que as prateleiras continuam sem parar, até o topo, e todas as prateleiras idênticas àquelas que o homem está guardando agora, e de uma hora para outra parece que todas as famílias de Roma venderam suas roupas de cama, que a cidade inteira está na mesma condição miserável que o herói e sua esposa. [...] Numa só tomada temos um relato de toda uma sociedade que vive à beira da calamidade (AUSTER, 2008, p. 21).

Não baldes ou lençóis, mas pratos – para simbolizar a ausência dos homens que foram para guerra – são os objetos de “A grande Ilusão”; e no filme indiano “O mundo de Apu”, de Satyajit Ray, os objetos inanimados são cortinas, grampos de cabelo, janelas e portas vazias que fazem o personagem saber de sua paixão. Uma lista prática que torna-se poética nas narrativas de Renoir e Ray justificam a tese lançada por Auster no livro. Um

mundo prático e poético se abre ao cinema quando pensamos o papel dos objetos e sua relação com as emoções.

Nos aproximamos mais de uma ideia: o cinema como algo a ser colecionado, não como um cinéfilo, mas o próprio cinema como colecionador de memórias e de coisas. Em seus espaços o cinema coleciona não só histórias, mas um mundo vasto de objetos inanimados que assumem valores diferentes dependendo do estilo de um diretor e que hoje, sob a lógica do tempo real, do acontecimento, ganham conotações mnemônicas como



Figura 56- Projeto Future cinema “Ghostbusters”  
Fonte: Futurecinema, 2013.

projetos que fundem cenários dos filmes, ambientes e seus objetos às exibições dos próprios filmes – como a recente projeção de “A vida de Pi” (2012) em barcos dentro de uma piscina para simular a sensação do filme ou os projetos *Secret Cinema* ou *Future cinema*, que criam em larga escala os filmes para trazê-los a

vida das pessoas. Numa sessão do filme “*Ghostbusters*” (1984), reencenado ao vivo, trazendo os objetos e cenários (além de personagens) que capturam os fantasmas para a performance e mesclando fumaça com imagens do filme original a sensação de caça às assombrações é *praticamente* real.

Projetos que reinventam o lugar e objetos do cinema se aproximam de uma memória que tem a invenção como premissa. Como bem lembrando pelo cineasta Manoel de Oliveira no filme de Wim Wenders, “O céu de Lisboa” (1994):

[...] Afinal acreditamos na memória. Quem nos garante que aquilo que se passou se passou realmente... A única coisa verdadeira é a memória, mas a memória é uma invenção... No fundo a memória quer dizer... no cinema, no cinema a câmera pode fixar um momento, mas este momento já passou, no fundo o que ele traz é um fantasma desse momento. E já não temos a certeza se esse momento existiu fora da película. Ou a película é uma garantia da existência deste momento? Não sei. O que disso sei cada vez menos é que vivemos (O CÉU..., 1994).

Fixar um momento passado é função hoje em dia também do principal objeto de uma nova prática de cinema que beira uma fantasmagoria e uma invenção: do projetor. Se,

como mencionamos antes com Frampton, a máquina de projeção é também um performer mais uma vez a sensação de experimentar projetos que levam em conta os próprios objetos é também uma questão de uma memória inventada nos espaços fora das telas das salas do *hábito cinema* e mais próximos aos homens e à nossa vida.

#### 4.2.1. Os objetos do cinema das origens ao moderno

O trem nos filmes dos irmãos Lumière, devido a sua representatividade histórica, pode ser pensado como um primeiro grande objeto (um certo *objeto-mito fundador*) retratado no cinema<sup>129</sup>. Evidentemente as máquinas dos próprios Lumière, o quinetoscópio de Edison e outras esquecidas máquinas de visão dos primórdios do cinema – hoje objetos de museu na Cinemateca francesa, por exemplo – devem ser mencionadas no início desse estudo sobre o papel dos objetos nos filmes por quase cento e vinte anos de cinema. A relação dos objetos com o sujeito era explorada pelo cinema de atrações, que convidava o espectador a contemplar “aberrações e artefatos da história natural” e “atualidades educacionais” (GUNNING, 1995, p. 56) não só nos filmetes desse período, mas em toda lógica de um cinema dividido entre a tela e outras manifestações artísticas – por outros objetos como os brinquedos dos parques de diversão, as curiosidades das feiras de variedades, os elementos cênicos de um artista de malabares ou as ruas dos panoramas<sup>130</sup>.

As trucagens e o uso dos objetos no cinema mágico de Méliès, da cápsula de “Viagem a lua” – mas também as cordas visíveis para os truques em alguns filmes –, passando pelo uso cômico em filmes – como “*Le Locataire diabolique*” (1909) – ou pela divisão da atenção entre os objetos e a quase nudez – no primeiro filme adulto de Méliès “*After the Ball*” (1897) – merecem referência. Nesse último, após o levantar do vestido para dar banho a personagem, um estranho recipiente com um líquido não menos estranho e a cadeira a observar os espectadores mostram-se que os objetos também participam da comicidade do filmete.

A função da nave espacial criada para o filme “Viagem à lua” assume diferentes valores ao longo do filme. Além do transporte (interplanetar, mas também aquático), é o objeto que fura a lua em formato de bolo comprovando o cinema espetáculo de Méliès. “A

---

<sup>129</sup> Vale mencionar o trabalho de Mestrado em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Memória Social (PPGMS/UNIRIO), de Joaquim Delphim, também sob orientação de Leila Beatriz Ribeiro, “Por uma memória cinematográfica nos trilhos da ferrovia: o trem na tela do cinema” (2013).

<sup>130</sup> Mais uma vez o trabalho *Passagens* (2006), de Walter Benjamin, nos é referência.

invenção e a riqueza dos sucessivos cenários, que exploram todas as possibilidades do maquinário teatral”, a riqueza visual do solo lunar e “também os uniformes listrados dos selenitas, suas lanças” (JULLIER; MARIE, 2007, p. 80-82), que relembram as aventuras de Tarzan, representam no primeiro cinema o papel dos objetos para a consolidação da arte cinematográfica. Mas talvez seja no filme colorido a mão, imagem por imagem, por George Méliès, “*Le locataire diabolique*”, o momento em que os objetos expressam atitudes e não mais são meros coadjuvantes para composição da cena. No filme, Méliès interpreta um personagem a procura de um apartamento com uma espécie de baú em mãos. Dentro dele toda a sorte de objetos é retirada compondo o ambiente principal da ação, uma sala vazia se transforma em um ambiente povoado por objetos, que seguindo a mágica de Méliès, aparecem quando necessitados e somem como num truque. De pequenos quadros a um piano, o locatário invade a casa até ser retirado momentos depois de decorar o espaço guardando os objetos no mesmo baú. Esses objetos observam a ação, percebem Méliès e é essa observação que faz a *gag* acontecer.

Méliès nos faz muitas vezes esquecer Segundo de Chormón – cineasta espanhol que filma muitas obras de Ferdinand Zecca, na França –, que tem nos objetos também uma questão especial. “Os lençóis e as facas em “*La Maison Ensorcellé*” (1907), as tulipas cenográficas em “*The Tulips*”, também de 1907, são formas diferentes do uso dos objetos em Méliès. No filme que pode ser um dos marcos do horror, “*La Maison Ensorcellé*”<sup>131</sup>, os objetos são possuídos em uma casa assombrada, a faca duela com o pão e os guardanapos independentemente da mão e da ação humana.

Também há um ganho de vida para os objetos em Charles Chaplin. Sobre o uso em Chaplin, Bazin observa:

[...] A função utilitária dos objetos refere-se a uma ordem humana e própria utilitária e prenunciadora do futuro. Neste mundo, o nosso, os objetos são utensílios mais ou menos eficazes, dirigidos para um objetivo preciso. Mas os objetos não servem a Carlitos como a nós. Assim como a sociedade se integra a ele provisoriamente apenas por uma espécie de mal-entendido, sempre que Carlitos quer fazer uso de um objeto segundo sua forma utilitária, isto é social, ele age como um desajeitado ridículo [...] ou são eles próprios que se lhe recusam, a rigor, voluntariamente (2006, p. 14).

---

<sup>131</sup> Fonte de inspiração para o *Cult movie* de Sam Raimi, “A morte do demônio” (“*The Evil dead*”, 1983).

Talvez lembrar o papel das ferramentas em “Tempos Modernos”, da cartola e da bengala, como traços da identidade do personagem vagabundo, não sejam os melhores exemplos, pois são os que mais facilmente aparecem em nossa memória. O uso da câmera<sup>132</sup> em “Dias de prazer” (1919), que sempre abre sua porta quando Carlitos mexe nela ou de uma cama mecânica em “Carlitos enterra sua vida de menino” (1915) são lembrados por Bazin antes de entrar em uma importante relação de Chaplin com os objetos no período da Mutual filmes – empresa em que Chaplin alavanca sua carreira antes de formar com Griffith a *United Artists*.

Em *A casa de penhores* (1916), as engrenagens do despertador que ele acaba de desmontar começam a se mexer sozinhas como vermes. Inversamente, contudo, também lhe servem os objetos que se recusam a se submeter a ele na mesma medida em que se oferecem a nós. Com muito mais facilidade, porque Carlitos faz deles um uso multiforme e porque solicita deles, sempre, um serviço do qual tem necessidade mais imediata (BAZIN, 2006, p. 14).

Mudar e metamorfosear o uso dos objetos em cena e ser tocado por isso com a mestria de Chaplin nos permite entender que já nos primórdios da era clássica, o mundo do cinema era enfeitado quase que literalmente pelo mundo dos objetos.

Os objetos servem a Carlitos sempre à margem do sentido comumente atribuído a eles. Ganham vida em certos momentos, na obra de Chaplin, despertando emoções e mostrando que a materialidade sempre se relaciona ao cinema inventivo do período silencioso.

Nas vanguardas o uso dos objetos e seu papel nos filmes é radicalizado. Dos

filmes gráficos às formas do expressionismo alemão e do construtivismo russo, passando pelo inconsciente retratado no surrealismo e ainda pela falta de sentido da linguagem do dadaísmo – lembrando que *dada* é também expressão que se refere a objetos – o cavalo de



Figura 57 - Chaplin e o relógio  
Fonte: Telecinebrasil, 2012.

---

<sup>132</sup> Aqui é interessante mencionar que nos filmes das origens até o ápice de “Um homem com uma câmera”, a máquina de filmar é objeto importante para os filmes. Mostrar a objeto câmera é uma constante em filmes experimentais e de vanguarda. Seu funcionamento e papel dentro da narrativa ganha diferentes possibilidades. Hoje em dia podemos lembrar de modelos e técnicas que não existem mais quando assistimos a esses filmes.

madeira em francês ou o cubo em italiano; e que todo o dadaísmo parece remeter a um universo material infantil, o *da* do bebê ou a expressão *ái* em alemão. Mais ainda o objeto é recolocado em vida, em circulação e a vanguarda dadaísta nos apresenta isso.

Com o ready made ou dedução lógica a que Duchamp havia chegado a partir da recusa de empreendimentos comerciais com a arte, e da incerteza quanto a um sentido de vida de modo geral [...] “Escolhendo” este ou aquele objeto ele era retirado do mundo morto das coisas insignificantes e colocado no reino vivo das obras de arte que deviam ser particularmente observadas: o olhar fazia com que se tornassem arte (RICHTER, 1993, p. 115-116).



Raoul Hausmann, Cabeça mecânica (O Espírito de Nossa Era), 1920, Assemblage, 32,5 x 21 x 20 cm, Musée d'Art Moderne, Paris

Figura 58- Raoul Haussman, Cabeça mecânica  
Fonte: Dada, 2013.

Seja com as montagens fotográficas, colagens que percorriam não só a vanguarda dadaísta, mas o construtivismo e o próprio surrealismo o olhar faz o objeto se tornar arte, pois esse artisticamente nos olha de volta. A fotomontagem, de Max Ernst, misturando recortes de revistas, usando o material visual do mundo a sua volta,

(STANGOS, 1991, p. 88) marca uma desorganização poética da realidade; ou com a escultura *Cabeça mecânica*, de Raoul Haussman, com uma a cabeça de manequim acoplada de máquinas de medição, escrita e uma surreal carteira de couro de crocodilo.

Os objetos povoam a narrativa e a linguagem cinematográfica e nas vanguardas ganham novas conotações, ou como observa Antonio Costa, sobre o expressionismo e o caligarismo – este termo difundido graças ao marco “O gabinete do Dr. Caligari” (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1919), de Robert Wiene, cuja pretensão seria “designar um estilo baseado em cenografias e métodos de representação de matriz teatral e pictória com o fim de exprimir uma visão deformada de situações e ambientes”. Como ainda aponta Costa, os excessos do caligarismo como matriz do cinema expressionista estava no teatro de câmara filmado – termo cunhado por Max Reinhardt, o *Kammerspielfilm*, base do expressionismo, que é conceituado como um grupo de filmes com determinadas características em comum “ambientação em espaços unitários rigorosamente delimitados; uma atenção particular aos

objetos que, além de assumir funções precisas no plano da dramaturgia, assumem complexas valências simbólicas” (COSTA, 1987, p. 77).

À esteira do que preconizou os vanguardistas – celebrando, na visão de Fernand Léger, o “advento do objeto” (XAVIER, 1984, p. 90) ou, como observa Jean Epstein, que “descobrir é aprender sempre que os objetos não são o que acreditávamos que fossem” (XAVIER, 1983, p. 287) –, a vida dos objetos, destituindo por vezes seu uso, atribuindo-lhes novas valências no cinema dos anos 20, ganha uma potência toda própria a partir do cinema *Avant-garde*. Em “*Ballet Mecanique*” (1924), de Léger, os objetos ganham mais atenção que os rostos dos personagens, que aparecem inicialmente sem os olhos. O choque entre as coisas, entre corpos e objetos ou entre objetos e objetos faz do filme uma ode a obra de arte como “objeto ansioso” (ROSENBERG, 2004, p. 15). As esferas vendo o movimento de um balanço e também da câmera, os rolamentos em ação mostrando o movimento dos olhos (que agora aparecem de cabeça para baixo), os caleidoscópios com objetos diversos fazem do filme de Léger uma cinética interrogação sobre os objetos. O filme termina em uma sucessão de planos que mostra objetos inanimados e animados (uma animação que o filme se transforma e que parece ser uma espécie de reverência – e memória em processo – de Chaplin) e uma mulher cheirando plantas, enfatizando a poesia dadaísta.

Nosso intuito aqui, longe de resgatar uma cultura cinematográfica, não segue a pergunta de Hazelius, na qual “quando alguém se propõe a ‘resgatar’ uma cultura, quantos objetos são necessários” (SANDBERG, 2004, p. 369, grifo do autor)? Essa indagação beira mais a acumulação do que o colecionismo. Nosso anseio é tão somente olhar para a história do cinema e identificar traços dessa *vida secreta dos objetos*, para usar o nome de um recente simpósio (2012) organizado no Brasil.

Nos primórdios e nas vanguardas essa vida era menos secreta do que na modernidade do cinema, quando tudo se torna mais radical devido a radicalização da linguagem. Tentamos – de forma parecida a um outro romance importante para se compreender o papel dos objetos “A vida, modos de usar”, de Georges Perec – pensar o cinema como os filmes dos primórdios e das vanguardas, como “edifícios antigos onde havia ainda degraus de pedra, balaústres de ferro fundido, esculturas, tocheiros, às vezes um banquinho” e os filmes da modernidade *nouvelle vague* – do cinema como “prédios modernos, há elevadores com os forros cobertos de pichações pretensamente obscenas e

escadas ditas ‘de emergência’, de cimento bruto [...] e sonoro” (PEREC, 2009, p. 17, grifo do autor).

Nesse cinema moderno, lembremos uma vez mais Resnais – em seus curtas “Toda memória do mundo” ou “A canção do estireno”; o primeiro Greenaway – com seus filmes catálogos; Marker com suas colagens, em “*Les Astronautes*”, e suas fotografias-objeto, em “*La Jetée*”. Estes podem ser responsáveis por introduzir a questão dos objetos como prática museal ou colecionista do cinema. Um colecionismo bruto ou sonoro. Evidentemente, antes do cinema dos anos 60, não há como negar a importância dos objetos em Orson Welles e o tremó – mais famosa personagem da história do cinema – ou em Hitchcock e a corda – em “Festim diabólico” ou, mais uma vez a câmera (dessa vez fotográfica em “Janela indiscreta”), talvez ainda o trem, para retornarmos a ele em “A dama oculta” (1938) –; mas na era clássica os objetos eram usados para acentuar dramas, para depois se tornarem um próprio drama.

Em “Toda memória do mundo” (*Toute la mémoire du monde*, 1956), não só os livros, mas toda máquina bibliotecária é que é esmiuçada. Em “A canção do Estireno” (*Le chant du Styrène*, 1959), o tema é a própria materialidade e poesia do poliestireno, base para construir objetos. Nesse sentido, a análise para pensar a invenção do cinema na modernidade, de Mark Sandberg – explicando o museu do folclore e recorrendo a questão funcionalista que cerca a concepção desse tipo de museu –, nos ajuda a explicar o papel dos objetos em filmes como os de Resnais. Para pensar como as exposições dos objetos tornaram-se cada vez mais elaboradas e contextualizadas, complementadas com “manequins, cenários e narrativas” ou imagens assistíveis da realidade e encontrar a origem do cinema também nas idas aos museus. “Localizado em relação a uma forma humana e a um contexto percebido como autêntico o artefato do museu acabou sendo transformado em um acessório propositadamente teatral em vez de um ‘objeto abandonado’” (SANDBERG, 2004, p. 368). Teatral e cinematográfico.

Ainda nos anos 1960, se falamos de um memorialista e musealista cinema francês, não devemos nos esquecer do peso dos cartazes em Godard – seja em “Acossado” (*À bout de souffle*, 1959) ou em “*Sympathy for the devil*” (1968) ou as armas em “A chinesa” (*La chinoise*, 1967) ou “Carmem” (*Prenom Carmem*, 1983). O cinema que se resume a uma mulher, a uma arma, como afirmou Godard. O papel do corpo, das mãos que furtam objetos no cinema de Bresson ou do corpo do ator, como em Sganrzela, mantendo sempre

seu personagem de “O bandido da luz vermelha” (1968) mexendo em algo para dar mais dinamismo às sequências.

De forma direta o cinema experimental dos anos 60 com Frampton, Mekas e Brakhage tentou explorar um outro fator que nos é importante, a pele material da película. Aqui o objeto era o próprio material para filmar. O projetor, como vimos no capítulo anterior, era para Frampton um performer, um objeto que nos sentia. Em Mekas, a materialidade dos objetos ganha vida, como no seu “*Notes on the circus*” (1966), transformando os objetos do circo em determinados “movimentos, cores e de certas memórias do movimento e da cor” (MEKAS, 2002, p. 9). Rasgar, pintar, velar o negativo eram algumas das propostas do cinema de Mekas e Brakhage – este, levando ao extremo essa prática de transformar o objeto película em filme. Em outras bitolas, e com uma pretensão mais artística do que a de cineastas, alguns homens experimentaram a extremidade do suporte, do corpo e do Eu.

O cinema contemporâneo parece compreender bem essa relação ou relações do material com o corpo. Essas regiões de tangenciamento, que dão vida e sentimento aos objetos, ganham hoje radicais visões das quais tentamos a seguir apresentar algumas. Para retornarmos a Perce em outra obra, “As coisas”, fazemos a passagem para os objetos no contemporâneo, que com um pensamento que se pauta mais por “outros livros, outros discos tinham ido se empilhar nas estantes que oscilavam. A agulha do toca discos começa a ficar gasta” (PEREC, 2012, p. 64).

#### **4.2.2. Outros objetos na imagem contemporânea: Cronenberg, Berliner, Gondry**

Como em Cronenberg, é o corpo que parece ter ficado gasto<sup>133</sup> no cinema contemporâneo. Os objetos ganham espaço no próprio corpo. Da antena que nasce do nariz de um personagem em “*Crimes of the future*” (1970), seu segundo longa, aos experimentos de Max Renn em *Videodrome* (1982), transformando sua mão em arma e introduzindo fitas de vídeo em sua barriga em função da “videoalucinação” que sofre. A própria TV ganha uma pele e uma materialidade pulsante. Ou como a bioporta localizada na coluna dos personagens de “*Existenz*” (1999), na qual esses conseguem introduzir dispositivos de

---

<sup>133</sup> O lema de uma carne nova ecoa nas obras de Cronenberg. Em “*Videodrome*”, por exemplo, a última frase, “Vida longa a carne nova”, evidencia essa obsolescência do corpo e a substituição deste por “*ready made*” biológicos, objetos/seres híbridos que produzidos por uma arte revolucionária” (BENTES, 2008, p. 51) teria no cinema de Cronenberg um de seus expoentes.

informação e controles de videogame. Vamos ater nossa breve análise em dois objetos bem diferentes da obra de Cronenberg nos quais diferentes objetos aparecem destituídos de suas formas usuais.

O primeiro é o carro, que passeia em duas obras bem distintas, e evidencia essa relação extensiva do corpo levantada por McLuhan – autor que é referência para Cronenberg, afirma em entrevista, que sua influência foi muito grande nos anos 60 e 70 (GRÜNBERG, 2000, p. 66). O automóvel como extensão dos pés. O segundo tipo de objeto está associado aos objetos letais, por vezes cirúrgicos, como em “Gêmeos, mórbida semelhança” (1988), e também prolongamentos de órgãos humanos continuando com a temática mcluhaniana, como a arma em “Videodrome”, extensão do corpo ou as câmaras de teletransporte em “A mosca” (*The fly*, 1986).

Em “*Fast Company*” (1979), os carros se tornam uma espécie de engrenagem lubrificada (GIUCCI, 2008), foguetes em linha reta, mas ao mesmo tempo objetos de prazeres estranhos, os *funny cars*. Já em “*Crash*” (1996), “o automóvel perde seu glamour. Essa máquina-fetiche rolante, esse objeto de desejo de consumo [...] serve a vontade de aniquilamento” (GIUCCI, 2008, p. 72). O carro tornou-se uma carapaça, “a concha protetora e agressiva do homem urbano [...]. O carro remodelou todos os espaços que unem e separam os homens” (MCLUHAN, 1964, p. 254). Esse remodelar será ultrapassado, ainda observa McLuhan, quando novos sucessores da era da eletrônica surgirem. E pode ser para isso que os automóveis em Cronenberg apontem. O carro torna-se assim suporte para outras fantasias mórbidas como em “*Crash*”, na colisão dos objetos um novo corpo nasce reforçando essa temática contínua nos filmes de Cronenberg.

Assim como o carro, os objetos letais, armas de fogo que se acoplam aos braços do personagem de James Woods, estendendo sua capacidade e ampliando sua alucinação ou



Figura 59- “Gêmeos – Mórbida semelhança”  
(David Cronenberg, 1988).  
Fonte: [Quixotando, 2008](#).

as fitas de vídeo que são introduzidas no corpo do personagem, sua barriga como receptáculo de objetos magnéticos ou ainda a “TV orgânica” (GRÜNBERG, 2000, p. 71) explodem as vísceras de um corpo decadente e ávido por transformação total e marcam o papel dos objetos que levam à mutação dos personagens.

Os instrumentos inventados pelos personagens ginecologistas em “Gêmeos, mórbida semelhança” (*Dead ringers*, 1988) levam ao extremo máquinas que já passeiam acopladas ao corpo em outros temas e tratam da questão da sexualidade em Cronenberg, como “*Shivers*” (1975) ou “*Rabid*” (1977). Em “Gêmeos...”, os instrumentos usados para invadir e perscrutar o corpo feminino são variados e conhecidos: pinças, ganchos, fórceps, mas ganham formas e alinhamentos diferentes do convencional. Pouco ortodoxos, esses instrumentos reforçam a relação máquina-corpo que em “A mosca” já tinha seu prenúncio nas câmaras que serviam ao teletransporte que dá errado e gera um híbrido de homem-inseto.

Diferente de Cronenberg, os outros dois cineastas que escolhemos para procurar entender – sem enveredar por muitos filmes – mais os objetos no cinema contemporâneo recorrem aos próprios suportes do filme como objetos. De forma direta, Michel Gondry e Alan Berliner se apropriam dos objetos do cinema para elaborar boa parte de suas obras<sup>134</sup>.

Berliner, além dos filmes que ele próprio coleciona, como na obra “Álbum de família” (1986), este todo feito com material de vídeo caseiro que o autor dispõe e que retrata uma reflexão audiovisual “na medida em que recicla material audiovisual [...] para estudar a cultura popular norte-americana” (CUEVAS; MAGUIRO, 2002, p. 29). O autor apresenta em “*Wide awake*” (2010) uma coleção de objetos variados que vai de peças diminutas de relógios e placas de vidro, a *flip books*, passando por recortes de jornal, álbuns de fotografia adquiridos em *flea markets*<sup>135</sup> ou achados na rua para justificar o colecionismo e a obsessão por objetos como parte de seu “retrato de um artista como insone” (subtítulo do filme). Um inventário como invenção (MACIEL, 2004) se desenha para o público com Berliner narrando a vida dos objetos que usa para compor seu filme.

Devido à insônia, Berliner apresenta um mundo onde os objetos dividem com ele a noite; e parece enfatizar o objeto cotidiano como portador de forma e a própria existência deste “tornando-se portanto, mensagem de um indivíduo a outro, do coletivo, criador ou vendedor, ao particular” (MOLES, 1972, p. 11). No caso do filme, a mensagem que ele quer legar ao filho que nasce em meio a filmagem e ao espectador. “As temáticas dos filmes caseiros, cinema de filmes encontrados, documentários pessoais e ensaios

---

<sup>134</sup> Podemos já começar a propor algo que se desdobrará no próximo item: um cinema que coleciona e que se coleciona.

<sup>135</sup> Mais uma vez a referência ao trabalho de Rosângela Rennó nos parece propícia. A obra “Arquivo Universal” (1992) retrata a obsessão colecionista de Rennó, que usa álbuns achados de fotografias em mercados de venda de objetos usados como objetos de sua exposição.

audiovisuais” (CUEVAS; MAGUIRO, 2002, p. 13) que definem a obra de Berliner são sintomáticos do fenômeno dos *found footage*. Vale no entanto, nesse momento, frisar que muito de seus filmes tem a lógica do *cinema ao vivo*. O já citado por aqui, “*Wide awake*”, por exemplo, apresenta um momento em que Berliner performaticamente mostra sua coleção de forma muito semelhante ao trabalho de um Vj. Narrando que na velocidade do pensamento ele precisa encontrar som e imagem numa coleção catalogada classicamente, Berliner faz de suas imagens objetos para novos temas. Por optar quase sempre pelo documentário, e como adverte o Vj Spetto, “o vídeo ao vivo produz uma forma de documentário [...] ao se apropriar e ao remixar as imagens, sons e textos” reordenando “tais elementos sob o pretexto de uma exploração documental” (MELLO, 2008, p. 158), Berliner nos mostra no seu cinema a técnica do *cinema ao vivo*. Seus objetos-imagens tornam-se documentos de um estilo próprio no cinema atual. Os objetos percebem Alan Berliner... Percebem e mais, envolvem o espectador numa atmosfera viva.

Da mesma forma, acreditamos que um terceiro cineasta, que também precipita algumas questões do *cinema ao vivo*, como Michel Gondry – e não só pelo seu trabalho em vídeo ou com instalações, mas pelo uso que dá aos objetos na narrativa do cinema contemporâneo –, seja suficiente para essa leitura dos objetos no cinema. Como nos mostra Moles, o “objeto é um dos elementos essenciais que nos cercam. Constitui um dos dados primários do contato do indivíduo com o mundo” (MOLES, 1972, p. 9). Gondry, com seus objetos e influenciado pelo surrealismo ou pelo expressionismo, como podemos notar em a grande pia onde se banha ou a mesa na qual se esconde o personagem de Joel Barish em “Brilho eterno de uma mente sem lembranças” (2004), filme sobre o apagamento de lembranças, e também do sumir de objetos que uniam Joel a Clementine, sua namorada. Também podemos perceber um contato entre indivíduo e mundo mediado por objetos pueris como a câmera de papelão em “A ciência dos sonhos” (2006), que capta os sonhos da personagem que conduz a trama.

Talvez em “Rebobine por favor” (2008), Gondry tenha levado a arte de “suecar” filmes e um outro uso dos objetos ao extremo. Após o desmagnetizar das fitas de clássicos dos anos 80, os filmes são refeitos com equipamentos rudimentares e objetos possíveis devido a falta de recursos. O triângulo apontado pelo próprio Gondry – comunidade, entretenimento *self made* e *remakes* baratos – marca “Rebobine por favor” e como os objetos passam a ser pensados em formas mais simples. Por acreditar em sistemas e criar sistemas para seus vídeos, “[...] Da filmagem de um vídeo inteiramente com peças de lego

para o White Stripes” (GONDRY, 2008, p.1 5) aos objetos de papel ganhando outras dimensões estéticas, Gondry faz da memória das coisas uma memória cinematográfica.

#### 4.3. A IMAGEM ENQUANTO OBJETO

Pretendemos, por fim, discutir como o objeto se relaciona mais diretamente com a imagem e suas implicações com o arquivo, a montagem e a memória. A imagem como objeto nos situa numa importante discussão da memória nos dias de hoje. “Um arquivo digital da arte da mídia pretende fazer justiça a mídia e engendrar uma nova ‘arte do arquivo’” (ERNST, 2013, p. 89). Artisticamente o objeto por si só é já imagem de algo, mas quando ele por intermédio de uma nova técnica de reprodução cinematográfica, videográfica (agora com as potências do digital) se torna um novo duplo alguns vetores surgem. Se Platão expulsa o artista por fazer cópia de uma cópia, nos dias de hoje o simulacro dobra-se sobre si próprio. Platão expulso da *polis*. A direção e o sentido desses vetores eram a tela e suas dimensões, num novo cenário o próprio objeto ganha novas leituras que desde o neoconcretismo e de Man Ray com seu “objeto indestrutível” (COURI, 2012) pensam uma aparência pura além da tela. Seja através de uma possibilidade de se pensar a montagem como coleção de objetos filmados (o que a edição não-linear faz com muita propriedade) ou o fenômeno dos objetos achados que são lidos pelo campo da imagem como fotogramas achados<sup>136</sup>, a imagem enquanto objeto abdica de uma visão simples ou banal do objeto. No dia a dia, no seu uso funcionalista ao uso na arte pensamos que existe o objeto como...

[...] categoria artística, e os demais objetos que compõem o nosso cotidiano. Nada existe mais banal que o objeto. Ele está em todos os lugares, assume variadas feições e cumpre diversas funções, do inútil ao sensível. Etimologicamente, objeto (do latim, *objectum*) significa lançar contra, é coisa inexistente, fora de nós, com caráter material. Significa, portanto, resistência ao sujeito. [...] a característica principal do objeto é a sua relatividade. Objeto, em si, não é nada. Ele não é bom nem ruim. É o sujeito que faz do objeto signo ou símbolo (FREDERICO, 1992. p. 54).

---

<sup>136</sup> O termo é a tradução de *found footage* e se refere a filmes formados majoritariamente por “fragmentos de metragem alheio, que se apropria e se apresenta em uma nova disposição” (WEIRINCHTER, 2009, p. 12). Seu marco inicial, segundo Weirinchter, seria o filme “A queda da dinastia Romanov”, da russa Esther Schub usando imagens feitas pelo Czar Nicolai, encontradas por Schub e re-contextualizadas para seu filme. No entanto, na era dos arquivos digitais o seu uso se torna mais corriqueiro. Filmes como “Nós que aqui estamos por vós esperamos” de Marcelo Masagão (1999), a obra de Alan Berliner antes mencionada são alguns dos exemplos dessa nova configuração digital dos fotogramas encontrados.

Nessa “banalidade” a tela única se transforma em várias para fazer desfilar múltiplas imagens. O cinema é lançado sobre a tela com montagens que cortam-na, multiplicam-na. A tela relativiza-se em função de artistas que pensam o filme como objeto e para além do objeto, a montagem como coleção de fotogramas. O cinemático no cinema se dá entre uma imagem e outra. Sabemos que um filme não é projetado a 24 quadros por segundo, mas a 48 – dependendo da largura da tela a 72 – e que o movimento da imagem está entre um fotograma e outro<sup>137</sup>. Esse é o segredo da montagem e aí podemos pensar como algo de material faz parte desse processo. Como é material o fenômeno dos *found footages*. Além de uma definição proposta anteriormente de objeto, um retorno à ideia de objeto achado das vanguardas se faz necessária.

Por *objet trouvé* (ou objeto achado), o Dicionário de Arte Oxford define aquilo que é encontrado por um artista para ser exposto em forma de obra de arte, sem sofrer ou sofrendo pouca modificação pelo artista podendo ser um objeto natural ou artificial, “[...] O artista dá o valor estético escolhendo-o pelo seu gosto” (CHILVERS, 1996, p. 383). Prática costumeira e contumaz dos surrealistas e dadaístas, que fica mais conhecida com o famoso *ready made* de Duchamp. Prática que é relida pelo Manifesto neoconcreto, que mesmo relegando o objeto a um segundo plano enfatiza o superar de uma questão material relacionando-o com a vida, ao olho maquínico que Vertov e outros vanguardistas observavam e que a montagem e o atual cinema de filmes achados parece ter forte expressão. O Manifesto neoconcreto publicado no Jornal do Brasil – assinado pelos artistas brasileiros Ferreira Gullar, Amílcar de Castro, Franz Weissman, Lygia Clark, Reynaldo Jardim, Theon Spanúdis e Lygia Pape em 1959 – pensa a obra de arte...

[...] como um quasi-corpus, isto é, um ser cuja realidade não se esgota nas relações exteriores de seus elementos; um ser que, decomponível em partes pela análise, só se dá plenamente à abordagem direta, fenomenológica. Acreditamos que a obra de arte supera o mecanismo material sobre o qual repousa, não por alguma virtude extraterrena: supera-o por transcender essas relações mecânicas [...] e por criar para si uma significação tácita [...] que emerge nela pela primeira vez. Se tivéssemos que buscar um símile para a obra de arte, não o poderíamos encontrar, portanto, nem na máquina nem no objeto tomados objetivamente, mas, [...] nos organismos vivos. Essa comparação, entretanto, ainda não bastaria para expressar a realidade específica do organismo estético. [...] É porque a obra de arte não se limita a ocupar um

---

<sup>137</sup> Essa foi uma das discussões no debate do seminário Cinemáticos organizado por André Parente. Esse tema em particular desenrolou-se no dia da apresentação de Livia Flores e sua ideia de cinema sem filme (em 13/11/2013, no Museu de Arte do Rio).

lugar no espaço objetivo [...] o artista concreto racionalista, com seus quadros, apenas solicita de si e do espectador uma reação de estímulo e reflexo: fala ao olho como instrumento e não olho como um modo humano de ter o mundo e se dar a ele; fala ao olho-máquina e não ao olho-corpo (GULLAR *et al*, 1959).

Uma nova espacialização da obra, um quase-corpus que aceita por um lado a concretude, mas amplia-a a uma nova concepção do instrumento pode ser articulada no cinema com os trabalhos em tempo real e com as novas formas de projeção advindas de tecnologias digitais. Não mais um cinema racionalista, narrativo, mas uma outra noção, uma pura aparência desponta em práticas contemporâneas – como as questões que tentamos endereçar abaixo, repensando o papel da montagem enquanto coleção de imagens/objeto e o tema dos fotogramas encontrados, das imagens e sons ressignificados que possuem também na montagem novos devires. Uma linguagem que dura, que dura como pura aparência, como pensavam os artistas do neoconcretismo, nos leva a essa imagem-objeto ou quase-objeto.

#### **4.3.1. A montagem e a coleção: Eisenstein, Warburg e o *live cinema***

É na montagem – como força criadora da realidade fílmica, como nos advertiu Pudovkin – e da passagem das “ocorrências não ensaiadas” que se dá, já nas primeiras vistas dos Lumière para “*L’arrouser arrosé*” (1895) – no qual os irmãos estabelecem um “certo controle consciente do material filmado” (REISZ; MILLAR, 1968, p. 4) –, um mundo das coisas e sua enumeração, conjunção e controle que se estabelecem como princípios importantes para entendermos a montagem em sua relação com a coleção. Para refletirmos isso nos aproximamos da distinção proposta por Baudrillard.

Primeiro é preciso constatar que o conceito de coleção (*colligere*: escolher e reunir) distingue-se do de acumulação [...]. A Coleção emerge para a cultura: visa objetos diferenciados que tem frequentemente valor de troca, que são também “objetos” de conservação de comércio, de ritual social, de exibição, – talvez mesmo fonte de benefícios. Estes objetos são acompanhados de projeto sem cessar de se remeterem uns aos outros, incluem nesse jogo uma exterioridade social de relações humanas (BAUDRILLARD, 2008, p. 111).

A montagem é um jogo que conserva a imagem como objeto. Preocupa-se com uma reunião exterior, algo que emerge para a linguagem (talvez a cultura) do cinema. O objeto

do *live cinema* é uma somatória de imagens e sons em movimento em edição ativa com a performance de um artista ao vivo, no momento da exibição. Essa coleção que emerge para a cultura é acompanhada de um projeto que redimensiona as relações entre cinema e memória e que tem na montagem e nos estudos de Eisenstein (e em sua apropriação de Aby Warburg) importantes nuances e possibilidades para um melhor entendimento. O montador tem à sua disposição imagens que ele manipula, imagens que se tornam objetos. O montador coleciona imagem e som em movimento. Não à toa, nos primórdios, muitas vezes o montador era o exibidor, que cortava o filme de acordo com a necessidade da situação. Já ali uma coleção, um jogo de relações humanas se precipitava, uma escolha era feita. Quando esse fenômeno se torna uma técnica do cinema (a mais importante função da linguagem cinematográfica), esse controle passa a ver mais e mais o material filmado como um objeto e os fotogramas como peças de uma coleção.

“A montagem, enquanto instância articulatória de significantes, antecede o próprio cinema, advém de outros universos como a literatura, a pintura, o teatro e a fotografia” (AUGUSTO, 2004, p. 53). Por si só o cinema dos primórdios colecionava outras artes. As atrações permitiam ao espectador colecionar momentos entre as diferentes possibilidades oferecidas. Em seguida, com a afirmação da linguagem, da textura cinematográfica, a montagem se torna “essa operação que tem por objeto as imagens em movimento para extrair delas o Todo” (DELEUZE, 1985, p. 44): o filme. Assim, “a justaposição de duas imagens é fruto da intervenção humana e, não indica nada, senão o ato de manipulação. A montagem será o local dessa manipulação” (AUGUSTO, 2004, p. 56). As imagens e sons tratados como objeto de uma coleção que se completa com o filme, mas é sempre incompleta devido ao destino desse filme pelos olhos do espectador, nos levam a entender como a montagem tenta pôr ordem a um jogo colecionista.

O atlas *Mnemosyne*, de Aby Warburg – esse grande projeto arqueológico das imagens ou iconologia dos intervalos, uma espécie de ficção teórica ou jogo visual para ordenar o caos iconográfico, composto, quando Warburg morreu, de 1300 imagens e 70 lâminas – é lido como referência para o grande teórico da montagem que foi Eisenstein. Essa proposta evidenciada por Michaud (2013) leva em conta a referência ideogramática de Warburg e a ideia de que o fragmento não pode ser pensado isoladamente. O atlas *Mnemosyne* de Warburg, emblema do que pode ser pensar a arte através de uma coleção criadora e mnemônica, recuperado nos dias de hoje também por estudiosos como Didi-Huberman e Michaud (2013), consiste num projeto visual da década de 20 de cadeias de

transportes de imagens ou mapas de deslocamento das memórias e de objetos como enigmas (MICHAUD, 2013, p. 238). Como esquemas enigmáticas a serem construídos peça por peça.

A concepção de montagem “como encadeamento de peças, cadeia de tijolos, limita-se ao aspecto externo da ligação entre quadro e montagem, concebida como a colagem de um plano em outro plano”. A essa concepção linear da montagem, própria daquele que mais deve ter influenciado cinematograficamente Eisenstein, Lev Kuleshov, “Eisenstein opõe o conceito de montagem-colisão” (MICHAUD, 2013, p. 328). Trata-se, como já observamos anteriormente, do choque entre peças que caracteriza o método de Aby Warburg de uma história da arte montada por ser totêmica, do choque dos objetos e a influência destes na montagem eisensteiniana. Em uma carta apresentada por Michaud, para entender a proposta de Warburg, deve-se partir de um ponto: “o homem como um animal que manipula as coisas, cuja atividade consiste em estabelecer ligações e separações” (WARBURG, 2013, p. 269, grifos do autor). A imagem não seria só objeto, mas soma de objetos e ato de manipulação, criação que a partir de um objeto pode ser colecionada. Em entrevista recente, Didi-Huberman condensa a relação entre Eisenstein e Warburg e o que tentamos entender na relação imagem/objeto.

Warburg compreendeu – como Eisenstein na mesma época – que uma imagem é sempre um organismo complexo, sempre resultado de uma montagem de espaços heterogêneos [...] entendeu que as imagens são ao mesmo tempo objetos físicos (as imagens têm um corpo) e objetos “anímicos”, digamos assim. Analisar uma imagem é analisar a complexidade de uma estrutura psíquica feita de memórias imbricadas umas nas outras e de desejos eventualmente contraditórios (FREITAS, 2013, grifo do entrevistador)<sup>138</sup>.

Nossa análise de imagem como objeto de coleção, dessa complexa imagem<sup>139</sup> que vemos numa performance ao vivo, constitui o híbrido de várias artes e de uma que já amalgamava outras. O *live cinema* radicaliza a questão da montagem. Edificar peça por peça um filme em tempo real, levando em conta questões relativas ao mesmo tempo, ao espaço da projeção e ao banco de dados é montar memórias imbricadas e desejos contraditórios.

---

<sup>138</sup> Entrevista de Didi-Huberman a Guilherme Freitas (2013).

<sup>139</sup> Aqui vale mais uma vez recorrer a Godard. Em “Aqui e Alhures” (1974), “[...] Não existe imagem simples, toda imagem faz parte de um sistema vago e complicado pela qual habito o mundo e graças ao qual o mundo me habita”.

O espectador também está imerso nessa coleção montada pelo artista de cinema em tempo real. Um espectador-colecionador que se torna um analista em *real time* de um filme colecionado, de um filme que leva em conta os objetos físicos e a imaterialidade da imagem. Se Warburg considerava seu trabalho *Mnemosyne*, “história de fantasmas para gente grande” (MICHAUD, 2013, p. 293), com o *live cinema* esse fantasma – que recorrendo a Derrida é “para além do presente vivo em geral [...] momento espectral, um momento que não pertence mais ao tempo” (1994, p. 12) – permite compreender a imagem como coleção ausente e presente de um longo filme montado através da história da arte. Ao mesmo tempo fantasma, a imagem, do ponto de vista da coleção, é sobrevivente – como Didi-Huberman vem discutindo a partir de Warburg. Um filme que coleciona fragmentos que sobrevivem, que se faz a partir de outros fragmentos materiais (quando um filme é ressignificado ao vivo) e imateriais (quando os inventos cinematográficos são ressignificados ao vivo). Uma coleção da arte cinematográfica que Warburg parece ter previsto. O pai da iconologia moderna tem suas pranchas transpostas para o mundo da *imagem movimento* quando um artista em tempo real monta uma coleção de imagens para um público que também monta a história que quiser como o filme projetado. Warburj, Vj de papel!

Quando Spooky considera o filme “O nascimento de uma nação”, de Griffith, como um objeto achado (*film as found object*) sua apresentação ao vivo batizada de “O Renascimento de uma nação”, montada em tempo real, nos mostra mais que um filme encontrado e ressignificado – um atlas mnemônico, uma imagem colecionada da história do cinema. Faz da imagem uma coleção nova, reduzindo o filme de suas três longas horas pela metade e contando o filme como um fantasma que assombrava o preconceito de Griffith, mas que ao mesmo tempo ainda assombra a América. Ao mudar o ponto de vista, montando o filme em tempo real, Spooky consegue mudar não a história do preconceito nos EUA, mas a história de um filme que se fazia a serviço desse preconceito. A coleção dos fotogramas de Griffith re-emerge para a cultura, fazendo do filme-objeto um ritual social próprio da coleção evidenciada por Baudrillard (2008). Na “desordem produtiva” de um Dj – para usarmos uma expressão de Benjamin (2006), pensando a relação da coleção com a memória involuntária – um filme-mapa é criado, imagens são colecionadas, listadas, inventariadas... Inventadas.

#### 4.3.2. Entre achados e achados: cinema que coleciona (*found objects/found footages/found archives*) ou ainda e de novo sobre o arquivo

Novos filmes são inventados a partir de fotogramas encontrados, sejam eles de pessoas ou de instituições (os chamados *archival footages*). Novamente a temática do arquivo se faz presente e, lidando com a conservação dos objetos e das imagens e sons, responde-se – como observa Jeudy – a uma angústia do desaparecimento. “As coisas ao não desaparecerem nos falam. [...] Estão lá às vezes acumuladas perderam suas funções, evocam às vezes imagens” (JEUDY, 1990, p. 65). Nesse sentido, literalmente, os *found/archival footages* possibilitam ao cinema um falar de novo das imagens, dos sons e das coisas. O inventário que os filmes encontrados nos leva a pensar não diz respeito somente a reorganização dos depósitos, mas a um mal de arquivo, a essa contradição interna do arquivo que ao mesmo tempo organiza o passado (impressão), mas torna-se garantia, “penhor do futuro” (DERRIDA, 2001a, p. 31). Os filmes achados trabalham nessa dualidade, são registros de um passado que se atualiza. São filmes virtuais de novos projetos, daí uma parte da genialidade de Farocki, Berliner, Masagão e outros cineastas dos achados do cinema.

A discussão levantada por Fabricio Silveira<sup>140</sup> sobre o exame dos vínculos de uma certa “memória social” e o processo material de uso e descarte dos objetos técnicos de registro e informação” (2010, p. 19), nos ajuda também a entender a prática dos *found footages* e *archival footages*. Imagens e sons descartados ou só esquecidos geram novos produtos na indústria audiovisual e começam a criar uma linguagem própria que nos leva de volta a temática do arquivo e recoloca também a questão sobre a própria ontologia do cinema: “[...] Poderíamos então perceber o *found footage* como um corpus de filmes que propõem uma forma teórico-pragmática de reedição à indagação o que é o cinema?” (VIEIRA JUNIOR, 2011, p. 13). Um elenco de filmes que convida a reflexão sobre o cinema como um elenco metanarrativo, como uma variação contínua dos arquivos e dos artistas que lidam com esse corpus.

Artistas como Péter Forgács e seus filmes familiares, Martin Arnold ao pinçar fragmentos de filmes construindo “sua própria truca com a qual pode refotografar quadros de filmes existentes” (COURI, 2012, p.98) e Harun Farocki com a mesma temática em um filme célebre dos primórdios do cinema dos irmãos Lumière, “A saída dos funcionários da

---

<sup>140</sup> O autor aplica inicialmente a questões envolvendo o multiculturalismo na esfera da mídia por ocasião dos 500 anos de Brasil e depois das materialidades midiáticas contemporâneas.

fábrica” – que se propõe a analisar seus detalhes para refletir sobre a relação entre cinema e trabalho – são exemplos de cineastas que através de filmes encontrados constituem uma prática que redefine os limites do cinema. Há quem até profetize, como Bill Viola, o fim da câmera para o cinema<sup>141</sup>.

Voltando aos precursores Lumière, dois exemplos de *found/archival footage* são encontrados na obra de Tcherkassky com o primeiro filme levado ao público trabalhado como um filme achado, recuperado da história do cinema – “A chegada do trem a estação de Ciotat” (1895). “Motion Picture” (1984), a partir de uma única imagem, e “L’arrivéé” (1997) são obras de *found footage* usadas para discutir o papel da imagem no filme marco do cinema. Neste último, ao filme dos Lumière o autor adiciona uma outra obra também sobre um trem e uma estação – que segundo Tcherkassky foi encontrada jogada em um canto de eu próprio apartamento (VIEIRA JUNIOR, 2011, p. 99). Trata-se de “Mayerling” (1968), de Terence Young, filme encontrado para analisar a profundidade de campo que tanto marcou o primeiro filme dos irmãos franceses. Ao flipar – espelhar a imagem – do filme de Young, ele encontra a profundidade referida no filme dos irmãos Lumière. Uma memória da profundidade no filme original recriada em um filme de filmes de *found footages*.

O *found footage* se estabelece como gênero de filmes cujo exemplo contemporâneo mais significativo para indústria do cinema é o fenômeno “A bruxa de Blair”<sup>142</sup> (1999) e ajuda a reinventar outros gêneros como o horror. O estilo e a pretensão do cineasta confundem-se, como no *live cinema*, com a percepção do espectador, nos diz Carreiro refletindo o papel dos *found footages* em filmes de terror<sup>143</sup>. Pensando o estilo é observado que...

[...] Em filmes de *found footage* a utilização deliberada do estilo documental confunde a fruição do espectador sobre a intenção do cineasta – e é na interação entre esses dois pilares (estilo e intenção) que se dá a percepção de um filme pelo espectador, no que se refere ao seu discurso ontológico (CARREIRO, 2013, p. 2).

---

<sup>141</sup> A câmera parece abrir outros horizontes para ela no fenômeno das imagens que se proliferam na rede, no registro documental, no copião dos acontecimentos transmitidos em tempo real sem corte ou em um outro uso para além da representação. Essa é uma talvez exagerada provocação de um videoartista que acredita que imagens serão facilmente encontradas nos novos e velhos arquivos audiovisuais.

<sup>142</sup> O filme consistia basicamente em um suposto filme encontrado e inspirou toda uma gama de filmes que colocam os *found footages* como dispositivos de uma narrativa. Filmes como “Cloverfiled-Monstro” (2008), “Atividade paranormal” (2009) são alguns exemplos.

<sup>143</sup> A atual pesquisa de Carreiro, que conta com um *corpus* de mais de 180 filmes que trabalham com o gênero das imagens achadas.

Os *found/archival footages* beiram uma ontologia da imagem cinematográfica e da espetatorialidade num “século que acumulou filmes como um universo paralelo que agora podem ser parados, retardados ou fragmentados” (MULVEY, 2006, p. 181). Filmes como a tentativa de Guy Debord de transpor seu livro, “A sociedade do espetáculo” (1967), para a tela de cinema em 1973, que resultou em uma obra profundamente interessante não só sobre o estatuto das imagens no sistema capitalista, mas a própria imagem em sua relação com a percepção do espectador em função dessa possibilidade de retardar, fragmentar as imagens. Guy Debord radicalizou essa relação pensando o caráter social da arte cinematográfica, fazendo filmes com as imagens da sociedade específica que criara o cinema; em função das imagens. Um filme que usa imagens encontradas como crítica ao próprio cinema. *Contra o cinema*, como escreveu Debord (1973) em um número da Internacional Situacionista.

Agamben (2007) se debruça sobre duas características da linguagem cinematográfica – a repetição e a paragem – para entender o cinema achado de Debord. Longe dos *raccords* (continuidade, sequência lógica para o engano da retina) e também dos saltos de montagem (*jump cuts*) do cinema moderno em que estava imerso, o estilo de Debord faz da pausa e da repetição marcas para se pensar e fazer o cinema. Mas essa imagem do pensamento não é de forma alguma herdeira do racionalismo. É uma pausa criadora e uma repetição da diferença. Uma repetição não só como farsa, mas como linguagem.

Como nos mostra Agamben, Debord parte de uma pergunta que nós mesmos nos fazemos: o como isso foi possível a partir de um filme? Que tem como indicação de resposta: primeiro, a repetição no centro da sua técnica composicional, Debord...

[...] torna de novo possível aquilo que nos mostra, ou melhor, abre uma zona de indecidibilidade entre o real e o possível. Quando mostra um trecho do telejornal, a força da repetição é tal que deixa de ser um fato consumado, e volta a ser, por assim dizer, possível (AGAMBEN, 2010)<sup>144</sup>.

Para além do fato, os cinemas de Debord, e claro de Godard (em histórias do cinema mais especificamente), e de outros cineastas dos arquivos ou do cineasta fazedor de

---

<sup>144</sup> Texto(s) no blog Intermédias (AGAMBEN, 2010).

bricolagem a partir de arquivos encontrados – este que tem “uma relação mais íntima com o material” (AUMONT, 2004, p. 156) – nos dias de hoje são cinemas de perguntas sobre as possibilidades e acontecimentos e de respostas poéticas sobre o cinema que pensa suas memórias. E segundo, a interrupção ou...

[...] o poder de interromper, a “interrupção revolucionária” de que falava Benjamin. É muito importante no cinema, mas, mais uma vez, não apenas no cinema. [...] A paragem mostra-nos, pelo contrário, que o cinema está muito mais próximo da poesia que da prosa (AGAMBEN, 2010, grifo do autor).

Foi possível transformar a imagem devido a essa força poética que vem da interrupção, de uma re-montagem. Antes do filme de Debord, outro exemplo de um cinema que lida com os *found footages* de forma poética, remontando imagens da televisão e de recortes da imprensa e usando a paragem como elemento central para os filmes de *found footages* é “La Rabbia” (1963), de Pier Paolo Pasolini e Giovannino Guareschi. Didi-Huberman, em palestra no Rio de Janeiro<sup>145</sup>, discutiu esse filme de arquivo de Pasolini, justificando o uso de imagens sobreviventes para ilustrar as vozes do filme e assim afirmar o cinema de poesia pasoliniano. Cinemas que criam, mas que reforçam a ideia de que “não se deve considerar o trabalho do artista unicamente em termos de criação: pelo contrário, no fundo de cada ato de criação há um ato de des-criação” (AGAMBEN, 2010). Os filmes de *found footage* lidam com essa fronteira região como potência criadora e descriidora que marca o trabalho de *live cinema*.

Repetição e paragem encontram equivalentes hoje em técnicas como o *loop*<sup>146</sup>, esse eterno retorno do audiovisual que foge à lógica clássica e narrativa do cinema dominante. O *loop* é repetição que pede uma participação do espectador e ferramenta de performances em tempo real de cinema. Aqui uma importante relação com a memória evidenciada ao longo de quase todo o texto de Agamben, a tarefa do cinema enquanto arte da memória coletiva por demandar na relação espectador/participador/artista um retorno às lembranças e aos esquecimentos que a própria imagem provoca. Talvez o *live cinema* seja mais uma possibilidade de fazer os *found footages/archival footages* e suas técnicas de repetição, paragem e de um outro entendimento da montagem se tornarem mais próximo da coleção.

---

<sup>145</sup> A palestra de abertura “Filme, ensaio, poema: A propósito de Pier Paolo Pasolini”, da mostra “Fantasmas pra gente grande”, organizada pelo programa Mar, na academia do Museu de Arte do Rio, e pela Escola de Belas Artes da URFJ. A palestra ocorreu em 24 de maio de 2013.

<sup>146</sup> Importante técnica reelaborada pelo *live cinema*, que detalharemos no próximo capítulo.



Figura 60 - “La Rabbia” (Pier Paolo Pasolini e Giovannino Guareschi, 1963)  
Fonte: Renaud, 2014

Coleção de imagens e poéticas mostrando novos caminhos para o cinema como fizeram Pasolini e Guareschi. Um cinema de memórias em repetidas, alternadas, de uma memória que é processo de união entre autor-obra (recriada/descrida)-participador e da não mais partição entre sujeito e objeto no que tange às imagens.

## 5. *LIVE CINEMA* E COLECIONISMO: CAMADAS VISUAIS, CAMADAS SONORAS

**Os anos 90 presenciaram enormes revoluções tecnológicas que têm a ver com dois fenômenos: interatividade e multimídia. O cinema, no entanto, não possui nenhuma coisa nem outra. A geração do lap top não pode se excitar com algo que não é interativo, multimídia. O cinema se tornou antiquado**  
(Peter Greenaway, 2007).

Entender as performances ao vivo de cinema é retornar a ideia de que “performance é aquilo que não foi nomeado, que carece de uma tradição, mesmo recente, que ainda não tem lugar nas instituições. Uma espécie de matriz de todas as artes.” (GERZ *apud* GLUSBERG, 2007, p. 7) atenta ao novo. Se o cinema como provoca Greenaway é uma arte moribunda por não encampar a multimídia e a interatividade, o próprio ao dar destaque as suas performances *live* retorna a uma temática de seus primeiros filmes: o catálogo e a coleção. A coleção de imagens e sons que os artistas dessa nova prática audiovisual em tempo real têm a sua disposição em bancos de dados – gerando o que entendemos como camadas de sons e imagens, substratos de filmes, conglomerado de memórias do cinema – e o conjunto de atrações que compõem uma performance envolvendo cinema e vídeo, música e dança, e, sobretudo, inclusão do espectador também nos levam a entender essa atividade como uma arte serial, colecionista. Atividade multimídia que pede interatividade, “série ou coleção são constitutivos da posse do objeto, vale dizer da integração recíproca do objeto e da pessoa” (BAUDRILLARD, 2008, p. 99).

“Untitled Event”, performance de 1952 na qual John Cage e Merce Cunningham, em parceria com outros artistas da época, fundiam em uma única apresentação música, literatura, teatro, pintura e dança precipitava uma leitura colecionista das performances que hoje o cinema desempenhado ao vivo tenta responder. Sobre essa obra...

Ninguém recebeu instruções sobre como ou que fazer; simplesmente, Cage distribuiu uma “partitura” indicando momentos de ação, quietude e silêncio. Cage, de cima de uma cadeira, leu um texto sobre a relação entre a música e o zen-budismo e fragmentos de um ensaio de Johannes Eckhart. Em seguida, Cage executou uma composição com o uso de rádio. Também em cima de uma escada, Richards e Olsen leram seus versos; Rauschenberg, cujos quadros estavam pendurados em diversos pontos do teto, escutava discos num velho gramofone enquanto Tudor tocava um solo num “piano preparado”. Enquanto isso, Merce Cunningham e seus

colaboradores dançavam, perseguidos por um cachorro. O evento contou também com projeção de slides e de filmes (GLUSBERG, 2003, p. 25, grifos do autor).

A compilação de diversas atividades artísticas culminando com a apresentação de imagens fixas e em movimento nos remetem a belíssima observação de Valéry de que “tal como a água, o gás e a energia elétrica vêm de longe, até nossas habitações para nos servir, assim seremos alimentados, por imagens ou sucessões de sons que surgem e nos abandonam num pequeno gesto”<sup>147</sup> (VALÉRY, 1993, p. 1284, tradução nossa). Esse gesto hoje deseja reter e ser conservado por mais um instante. Uma vocação colecionadora do pequeno gesto, do fugidio e de hibridismo entre objetos e pessoas. Encampar o audiovisual para a performance é reforçar uma memória de todo o sistema cinema como tentamos até então refletir. Como Kilboun,

[...] Esse estudo é capaz de *partir* da acepção que a memória, hoje, tem sua matéria-prima e existência assentadas sobre tecnologias visuais como o cinema; que o cinema não é somente uma das mais efetivas metáforas para a memória, mas que ele – junto com a fotografia – é *constitutivo* da memória de forma profunda e significativa<sup>148</sup> (2010, p. 1, grifos do autor, tradução nossa).

A memória tendo como base as tecnologias visuais hoje em dia tem no *live cinema* um importante exemplo. As camadas desbravadas pelos artistas nessa prática são partes do cinema, átimos da imagem e som que se movimentam. Os performers de *live cinema* levam a público suas obras através de composições audiovisuais, filmes editados ao vivo a partir de obras, memórias, visualidades, sonoridades já existentes ou pela criação de poéticas audiovisuais novas que são experimentações conceituais, estruturais do próprio cinema.

Em uma performance ao lado de Marcelo Vieira (Vj Track) em homenagem a Jean-Luc Godard nomeada por nós de “Contra(ções) do cinema” (2013) projetamos camadas sobrepostas de filmes e sons de Godard em superfícies que vão da tela de cinema à caixas de papelão, tecidos de uma barraca, amplificadores de guitarra em referência e reverência a filmes do cineasta. Nessa obra tentávamos a partir do interesse do artista francês pela

---

<sup>147</sup> “Comme l’eau, comme le gez, comme le couran électrique viennent de loin dans nos demeures répondre à nos besoins moyennant un effort quasi nul, ainsi serons-nous alimentés d’images visuelles ou auditives, naissant et s’évanouissant ou moindre geste” (VALÉRY, 1993, p. 1284).

<sup>148</sup> “This study is able to *begin* from the assumption that memory today derives its primary meaning, its existence as such, from visually based technologies like cinema; that cinema is not merely one of the most effective metaphors for memory but that cinema alongside photography is *constitutive* of memory in its deepest and most meaningful sense” (2010, p. 1).

escrita e videoescrita (DUBOIS, 2004) recriar em tempo real imagem e áudio contraídos e múltiplos, interativos e que estabelecessem uma memória profunda do cinema.

O acompanhamento ao vivo de músicos à narrativa do filme própria da era silenciosa do cinema é reeditada no *live cinema* proporcionando desafios e nuances a sétima arte. Usamos uma performance concebida por mim e pelo Vj Track como exemplo



Figura 61- “Contra(ções) do cinema”, Wilson Oliveira Filho e Vj Track (2013)

Fonte: OLIVEIRA FILHO, 2013.

daquilo que esse capítulo irá tratar. Nessa apresentação de *cinema ao vivo* uma memória do cinema, mas não só dos filmes de Godard era expressada. Através de um banco de dados com mais de 2000 arquivos recriar em tempo real a trajetória das imagens do artista francês, sonorizar ao vivo com programas e instrumentos orgânicos (flauta, guitarra) eram também maneiras de colecionar seus filmes e outras referências. Cada obra de *live cinema* a seu modo coleciona imagens e sons e assim nos conecta mnemonicamente ao cinema.

Tentamos compreender um pouco mais sobre essa prática em um capítulo voltado para a performance, matriz de todas as artes, que nos conecta no seu *hic et nunc* audiovisual a lembranças e esquecimentos. No nosso percurso até então lembramos algumas referências para que uma análise mais aprofundada pudesse ser feita sobre obras pontuais de *live cinema*. Tentamos até aqui detalhar como filmes, performances, vídeos e outras manifestações tecnológicas nos ajudam a entender essa nova atividade cinematográfica. Antes de passar a uma discussão em torno da nomenclatura, das técnicas e das performances, destacamos a relação entre coleção e imagem em nossa era. Por fim, enveredamos por uma reflexão do *cinema ao vivo* como uma arte da memória em função de algumas leituras de performances que pudemos ao longo dessa jornada observar e interagir.

## 5.1. A COLEÇÃO E O AUDIOVISUAL NO CONTEMPORÂNEO

Quando um performer de *live cinema* trabalha com arquivos de imagens e sons dos primórdios do cinema como o artista Raimo Benedetti no seu “Cinema das atrações” (2013) uma relação entre imagem e coleção se estabelece de forma direta. No seu computador trechos de filmes das primeiras vistas animadas para uma performance em tempo real. Entendendo a coleção como “qualquer conjunto de objetos naturais ou artificiais, mantidos temporariamente ou definitivamente fora do circuito das atividades econômicas, sujeitos a uma proteção especial num local fechado preparado para esse fim, e exposto ao olhar público.” (POMIAN, 1984, p. 53) também compreendemos a performance de Raimo e outras apresentações de *live cinema* como uma coleção cinematográfica. Quando Raimo me pede a indicação de um filme em especial dos primórdios do cinema para usar em sua performance<sup>149</sup>, uma nova forma começa a se instituir na sua coleção “transcendendo a própria existência e ultrapassando simbolicamente as coisas materiais [...]. Esses mesmos objetos, ao serem re-significados pelos novos proprietários, passam a simbolizar o invisível e o compartilhamento de um passado identitário comum”. (RIBEIRO, 2006, p. 3). Isso se dá ao pensarmos a imagem como algo colecionável, ao notarmos os vínculos entre imagem e colecionismo na prática do *live cinema*. As imagens e sons são também triunfos dos objetos nas mãos dos performers audiovisuais do tempo real.

Esse objeto aparentemente ambíguo que se legitima frente aos seus diversos atributos: posse, abstração, uso, funcionalidade etc. só é recuperado de seu estatuto abstrato através do “sentimento de posse”, instituindo através dele a coisa sistematizada: a coleção. Espaço do triunfo do objeto, a coleção pressupõe o reordenamento do mundo exterior e do próprio tempo. [...] Ao atuar no nível do sagrado, o colecionismo – relação especular e subjetiva – faz com que os colecionadores, além de amar e sentir prazer pela posse de seus objetos, por conta de sua seriação, também o sintam por causa da singularidade de cada um deles que, em síntese, remetem ao próprio indivíduo. Possuir é uma realização privilegiada que se concretiza na procura, na ordem, no jogo e no agrupamento (RIBEIRO, 2006, p. 2, grifo da autora).

---

<sup>149</sup> Após a apresentação na VI Mostra de Live cinema (2013) comentei com o artista sobre o filme de R.W Paul “The countryman and the cinematograph” (1901). Raimo Benedetti me pediu a referência desse filme, pois ele tal qual o personagem é um performer assombrado pelas atrações.

Uma performance de *live cinema* é concretizada seguindo a mesma sequência da posse. Alguns artistas também evocam esse caráter ritualístico e reordenador de mundo em suas performances. Possuir imagens e sons é manter a mesma realização para um artista de *live*. Na busca, na ordenação, no jogo – não à toa os termos *jockey* de *visual jockey* ou *visual jammer* aparecem – e no agrupamento as camadas de imagens e sons dos artistas se arranjam. “O mais profundo encantamento do colecionador consiste em inscrever a coisa particular em um círculo mágico no qual ela se imobiliza [...] Tudo o que é lembrado, pensado, consciente torna-se suporte, pedestal, moldura, fecho de sua posse”. O artista de *live cinema* é encantado por essa coleção de imagens que o cinema lhe ofertou como um encanto da memória. E como “coleccionadores são pessoas com instinto tátil” (BENJAMIN, 2006, p. 239; p. 241), os artistas manipulam imagens e memórias do audiovisual.

O fenômeno de uma cultura da memória evidenciada através de trabalhos conhecidos de Huyssen para o qual a emergência desta é “uma das preocupações culturais e políticas centrais das sociedades ocidentais” (2000, p. 9) se relaciona ao audiovisual colecionador que nos interessa.

O cinema não escapa desse fenômeno, seja através do uso do tema da memória para a construção de roteiros ficcionais, seja através do já citado aumento da produção de filmes documentais, especialmente com temáticas subjetiva memorialística. No Brasil podemos citar os filmes *Passaporte húngaro* (2001), *33* (2003) e *Santiago* (2007) como exemplos dessa tendência. No campo da arte contemporânea esse processo também aparece com veemência, como evidenciam trabalhos de diversos artistas que tem como principal preocupação a temática da memória. Podemos citar, apenas a título de exemplo, Christian Boltanski, Rosângela Rennó e Roman Opalka (VELASCO E CRUZ, 2013, p. 105).

Os exemplos fílmicos citados anteriormente podem ser pensados sob a ótica da coleção. Os filmes são coleções de histórias: recriações da história de vida pessoal de Kiko Goifman em “33”, de uma busca em Kogut e do próprio processo de filmagem em Salles. Opalka, Boltanski e Rennó – artistas plásticos, fotógrafos, videoartistas – colecionam a seu modo uma crítica à acumulação. Rennó em “Arquivo universal” (1992) indagando sobre o porquê das pessoas quererem ver os álbuns fechados em vitrines e não olharem mais seus próprios álbuns de família. Opalka em “Visualization of time” (2008) colecionando a seus



Figura 62 – “Entre-temps” (Boltanski, 2003)  
Fonte: Histoire, 2014.

próprios testemunhos e fotografias e conduzindo sua visão de tempo em vídeo<sup>150</sup>. Boltanski com as imagens do empilhamento das roupas de crianças judias e sua memória do Holocausto e em “Entre-temps” (2003), obra em que o próprio artista projeta uma

coleção de fotos de quando criança até a idade adulta e o público sente o envelhecimento para questionar as relações e fronteiras entre passado e presente, num fluxo colecionista de imagens e temporalidades.

Essas obras e tantas outras que revisitamos mostram um contemporâneo do audiovisual e da coleção, esta “o maior laboratório de alquimia que o mundo já vira” como aponta Philipp Blom (2003, p. 58). Uma química de preenchimento de vazios está contida na relação entre imagem e coleção. A associação dessas tem nas manifestações ao vivo uma nova possibilidade estética que através de indagações antigas encontram novas práticas no campo do audiovisual.

O que faz com que indivíduos colecionem? Que tipo de perguntas os homens têm feito no decorrer dos séculos para procurarem, por exemplo, respostas nos objetos colecionados? Se o sentido utilitário fez com que homens primitivos portassem alguns objetos em seus deslocamentos, com o passar dos séculos os objetos de culto e evocação vão sendo agregados e paulatinamente o sentido simbólico que alguns deles carregavam vão sendo estendidos aos outros. Do uso demarcado pela funcionalidade, passando pela sede de poder traduzida por objetos cobiçados por indivíduos, grupos e mesmo nações poderosas com o intuito de perpetuar-se, chegamos à contemporaneidade (RIBEIRO, 2006, p. 3).

Quando essa sede atinge a civilização da imagem de fato um encontro inusitado se dá. Se o cinema coleciona fotogramas e sons que colecionam momentos, instantes, pausas, interrupções e, através da montagem, uma exposição da coleção é observada uma nova perpetuação pode ser sistematizada. Os performers são arqueólogos de dados e do audiovisual ao mesmo tempo. Tentam encontrar a resposta nas imagens como ainda faz o trabalho de *live cinema* para uma ação. Uma coleção virtual que emerge para cultura

<sup>150</sup> O artista chegava a fazer diariamente um retrato de si em formato de fotografia de passaporte.

cinematográfica e uma ontologia de um cinema que se pauta por uma busca pela memória como tentamos evidenciar.

*Mnemosyne*<sup>151</sup> de ‘mnemocine’ nos parece uma problematização poética para os novos autores e fantasmas que rondam o cinema. “Entre o tempo real e a memória *on demand*”<sup>152</sup> (ERNST, 2013, p. 102, tradução nossa) das redes, as coleções e arquivos dos performers nos ligam a memórias coletivas, plurais. Através desses artistas do efêmero e da presença, outras obras, novos filmes, registros, e arquivos surgem. Criam-se obras sempre em processo, *live art* de tudo registrado. Surgem “aproximações microtemporais que se referem a arquivos em movimento”<sup>153</sup> (PARIKKA, 2013, p. 17, tradução nossa) nos trabalhos de coleção audiovisual.

O conjunto de tudo que se filmou desde o início do século (macro ou micro-história, circunstancial ou não, documento ou ficção) constitui, hoje, de fato, um arquivo considerável, guardado nos *blockhaus* das cinematecas, das televisões, das coleções privadas, na memória das pessoas. Depois de algum tempo, a relação dos povos com seu passado – sua memória – não se distingue mais tão claramente de sua relação com este arquivo (sua “memória fílmica” de alguma maneira). Criou-se, naturalmente, um tipo de cinefilia de massa (FERRO, 1975, p. 22-26).

Essa não distinção no trabalho de um performer de *live cinema* enfatiza o poder arquivístico da criação, a reunião como observa Derrida de um começo e um comando que a palavra *arkhê* carrega. Um princípio da natureza, físico ou ontológico, mas também da lei e da ordenação, nomológico (DERRIDA, 2001a). Uma sequencia e por isso uma ordem. Hierárquico, classificável como homens e objetos, o audiovisual e suas relações com a memória nas performances em tempo real estabelecem uma representação do invisível criando novas alternativas para o audiovisual.

Não são só os objetos que se dividem em úteis e significantes. [...] O mesmo pode-se dizer das atividades humanas que, também elas, são classificadas segundo o posto que ocupam no eixo que vai de baixo para cima, das atividades utilitárias até aquelas que não produzem senão significados. E é assim que os próprios homens se encontram repartidos

---

<sup>151</sup> A deusa da memória é assim sintetizada: “Há no panteão grego uma divindade que tem o nome de uma função psicológica: *Mnemosyne*, memória [...] Deusa titã, irmã de Crono e de *Okeanos*, mãe das musas, cujo coro ela conduz e com as quais, às vezes se confunde, *Mnemosyne* preside, como se sabe, à função poética [...] O saber ou sabedoria, a *Sophia* que *Mnemosyne* dispensa aos seus eleitos é uma onisciência de tipo divinatório [...] ela canta – ‘tudo o que foi o que é o que será’” (VERNANT, 1990, p. 72-73).

<sup>152</sup> “Between real time and memory on demand” (ERNST, 2013, p. 102).

<sup>153</sup> “Microtemporal approaches refer to archives in motion” (PARIKKA, 2013, p.17).

numa ou mais hierarquias. No topo destas encontra-se sempre um ou mais homens-semióforos, que são representantes do invisível: dos deuses ou de um deus, dos antepassados, da sociedade vista como um todo, etc. Na base situam-se, pelo seu lado, os homens-coisas, que têm apenas uma relação indireta com o invisível ou que não têm nenhuma, enquanto que o espaço intermédio é ocupado por aqueles que juntam, em diferentes graus, significado com utilidade. (POMIAN, 1984, p. 73).

As imagens como algo colecionado são como objetos portadores de significado, imagens-semióforo, imagens-coisas graduadas. Justo uma imagem como provocou Godard em meio a tantas possibilidades de ordem, de começo e comando via meios como a televisão. A realidade fabricada da TV em contraponto o ao vivo das performances audiovisuais. Numa era da sedução mnemônica, onde “a ideia de que tudo pode voltar a todo momento acompanha a restituição dos lugares e a acumulação dos objetos” (JEUDY, 1990 p. 130), onde não se pode mais deixar de considerar “a enorme influência das novas tecnologias de mídia como veículos para todas as formas de memória” (HUYSSSEN, 2000, p. 29-30). A imagem do ponto de vista da coleção teve no cinema seu grande esforço se voltarmos aos filmes estruturalistas dos anos 1960 – aqueles que versavam diretamente sobre o próprio cinema. Hoje na nova onda arquivística dos documentários contemporâneos e em práticas como o *live cinema* novamente conseguimos experimentar uma imagem para além dos códigos convencionais do cinema.

Ora, só as imagens podem experimentar, na serialidade de onde emergem, os efeitos de simultaneidade, de sincretismo ou de condensação. Seu poder mágico é o de engendrar essa ilusão fundamental da qual o real por si mesmo se desapropria [...] Pois o mundo imagético se reproduz, mesmo quando parece se conformar a códigos de geração e de reprodução de imagens. Para além de tais códigos que permitem todas as operações de classificação e de ordem, o efeito de reprodução das imagens se furta tanto aos tratamentos tecnológicos quanto a uma gestão cultural (JEUDY, 1990, p. 74-75).

Além desses códigos surge um novo tipo de organizador, um colecionador que como o “estudante coleciona saber” (BENJAMIN, 2006, p. 245). Mas não um saber inocente, datado da escola, o saber que desconfia. Um estudante cético das imagens é o esse audiovisual colecionista. Entendendo aqui o cético como aquele que examina, que detalha. Artista-colecionador. Espectador-colecionador. Se a “conservação audiovisual e o arquivamento das histórias de vida em fragmentos filmados desconfiam bastante da ilusão

e da magia” (JEUDY, 1990, p. 76) com o *live cinema* essa desconfiança encontra terreno para novamente se tornar mágica.

## 5.2. LINGUAGEM, TÉCNICAS E PROPOSTAS

É importante notar novamente que uma prática nova como o *live cinema* carece como toda performance de definições específicas. O que temos são possibilidades diversas com peculiaridades intrínsecas e apropriações de outras artes.

Em meio a muitas atividades como: 1- o *Vjing*, no qual o artista cuida majoritariamente da performance visual ao lado do Dj; 2- o *Aving*, prática na qual o processo audiovisual em tempo real como um todo é comandado por um mesmo artista ou coletivo; 3- performances de cineastas ou videoartistas que fazem o papel de realizador de filmes coincidindo captação e edição com o instante da exibição; tentamos ao longo desse trabalho trazer elementos para compreender um pouco mais o fenômeno, com a certeza de que senti-lo é melhor que entendê-lo. Através de um levantamento histórico, as experiências que já relatamos, os registros de performances temos indícios para se compreender as experiências *live*; no entanto o caráter efêmero nos coloca sempre no caminho. Trajeto que será convertido ao aproximar técnicas, propostas e trazer alguns eventos representativos de performances audiovisuais em tempo real para nossa abordagem nesse item.

Nesse sentido uma definição do *Transmediale* – importante festival marcado pelo *liveness* das poéticas digitais e novas mídias criado em 1988 na Alemanha – é trazida.

Cinema ao vivo tem sido utilizado principalmente para descrever o acompanhamento musical ao vivo de filmes mudos. Mas isso foi ontem. Cinema ao vivo hoje defende a criação simultânea de som e imagem em tempo real por artistas sonoros e visuais que colaboram em termos iguais e com conceitos elaborados. Os parâmetros tradicionais do cinema narrativo são expandidos por uma concepção muito mais ampla do espaço cinematográfico, o foco do que já não é a construção fotográfica da realidade, como visto pelo olho da câmera, ou formas lineares de narração. O termo “Cinema” é agora entendido como abrangendo todas as formas de configuração de imagens em movimento, a partir da animação de imagens pintadas ou sintéticos <sup>154</sup> (TRANSMEDIALE, 2014, tradução nossa).

---

<sup>154</sup> “Live Cinema has hither to been used primarily to describe the live musical accompaniment of silent movies. But that was yesterday. Live Cinema today stands for the simultaneous creation of sound and image in real-time by sonic and visual artists who collaborate on equal terms and with elaborate concepts. The

Também pensada em função do cinema a definição amplia, expande a arte patenteada dos irmãos Lumière para uma nova abrangência. “O cinema ao vivo é um novo tipo de prática cultural que cresce da intersecção de tradições que incluem os filmes experimentais e o vídeo, música computacional e performance Vj” (JONES, 2008, p. 120, tradução nossa)<sup>155</sup>. Acreditamos que a memória e a coleção são também componentes dessa prática de camadas audiovisuais que levam em conta o que ocorre em outros espaços e temporalidades.

Em contraste com os “cem anos atrás, quando o cinema estava nascendo, nós estamos já profundamente conscientes da significação da revolução das novas mídias”<sup>156</sup> (MANOVICH, 2001, p. 6, tradução nossa). Essa consciência permite que autores como Makela (2006) e Jones (2008) pensem já uma linguagem do *live cinema*, levando em conta também, além de filmagens em tempo real, os arquivos nos computadores ou em outros *gadgets*. Makela tenta entender o *live cinema* em função da linguagem do próprio cinema destacando que a poesia, a composição musical e novos métodos narrativos (MAKELA, 2006) mais próximos das novas mídias são constituintes da linguagem do *cinema ao vivo*. O outro diferencial diz respeito à captação de edição no calor da execução da obra. Essas camadas captadas na hora ou cuidadosamente trabalhadas nos computadores, convertendo arquivos de computador para que sejam ressignificados através de uma montagem em tempo real, caracterizam os filmes ao vivo nos permitindo uma experiência trivial ou banal, mas também desconcertante de

[...] tentar entender de que tratam os arquivos encontrados (sejam DVDs ou on line) de um determinado vj ou coletivo de vjs. Trata-se de ficção, de documentários, videoarte, programa de TV, registro de performance [...]. Independente da resposta, e malgrado a discussão sobre direitos autorais, esses arquivos certamente se tornarão conteúdos para outros vjs, outras performances... (SALIS, 2009, p. 228).

---

traditional parameters of narrative cinema are expanded by a much broader conception of cinematographic space, the focus of which is no longer the photographic construction of reality as seen by the camera's eye, or linear forms of narration. The term 'Cinema' is now to be understood as embracing all forms of configuring moving images, beginning with the animation of painted or synthetic images (TRANSMEDIALE, 2014).

<sup>155</sup> “Live cinema is a new kind of cultural practice growing out of an intersection between traditions including experimental film and video, computer music, and VJ performance” (JONES, 2008, p. 120).

<sup>156</sup> “In contrast to a hundred years ago, when cinema was coming into being, we are fully aware of the significance of this new media revolution” (MANOVICH, 2001, p. 6).

Também nos tornamos performers quando encontramos imagens de performances ao, por exemplo, disponibilizarmos em uma rede social um fragmento de filme, um videoclipe, um registro imagético de família. Conteúdo alimentando novas performances, essa é também a linguagem dos novos meios.

Mia Makela (2006) traça alguns elementos para entender o *live cinema* pensando a amálgama do registro ou do devir-registro, mas a experiência imersiva dos projetos *live*. São eles: A- o espaço, que se divide por sua vez em cinco partes, a saber: o ambiente digital; o desktop dos laptops dos performers; o local da performance; o espaço da projeção e o espaço físico – a reunião entre o performer e o público como um só corpo. B- O tempo. C- A projeção. D- Performance e E- o espectador.

Enquanto o espaço digital relaciona-se com a conversão do vídeo para os arquivos digitais, o espaço do desktop é o lugar de trabalho dos artistas em seus laptops, o “pano de fundo para a interface do software” [...] o artista cria essa interface “escolhendo os chamados objetos da biblioteca de objetos, conectando-os uns aos outros com sinais e adicionando diferentes parâmetros (controles) para os objetos”<sup>157</sup> (MAKELA, 2006, tradução nossa). A narração e os dispositivos da dramaturgia são substituídos pela ênfase nas coisas e “na abstração e pura justaposição da imagem e do som”<sup>158</sup> (SCHACHER, 2008, p. 148, tradução nossa) como objetos. Para isso o terceiro e quarto elemento do espaço são indispensáveis. O espaço da performance varia de acordo com ela...

[...] embora ainda a configuração mais usual para cinema ao vivo é uma fase em que o performer é localizado. [...] Artistas de cinema ao vivo também pode trabalhar, por exemplo, com dançarinos o que significa que há mais artistas e o espaço de ação combinada torna-se o espaço de performance (MAKELA, 2006, tradução nossa).<sup>159</sup>

Uma outra maneira de se ler o *live cinema* nesse sentido é ver que “o objeto cinematográfico em si se torna algo mais vivo pela presença contínua do seu realizador”<sup>160</sup> (JONES, 2008, p. 121, tradução nossa). Essa vida tem lugar através do espaço da projeção

---

<sup>157</sup> “[...] background for the interface of the software. [...] by choosing so called objects from the object library, connecting them to each other with cords and adding different parameters (controls) to the objects” (MAKELA, 2006).

<sup>158</sup> “Abstraction an the pure juxtaposition of image and sound” (SCHACHER, 2008, p. 148).

<sup>159</sup> “[...] although still the most usual setup for live cinema is a stage where the performer is located In this case the stage is the performance space. [...] Live cinema artists can also work for example with dancers which means that there are more performers and the combined space of action becomes the performance space” (MAKELA, 2006).

<sup>160</sup> “[...] the cinematic object itself becomes something more live through the ongoing presence of its maker” (JONES, 2008, p. 121).

levada ao público pelos performers. Este lugar é preenchido com as projeções, as performances são apresentadas configuradas em duas dimensões,

[...] onde uma ou várias telas retangulares estão de frente para o público. Existem outras possibilidades como a superfície de projeção não ter de ser uma superfície plana. Pode ser um corpo humano, uma mesa, um prédio etc. Cinema continua a ser um meio à base de tela plano, enquanto o *cinema ao vivo* e de instalação artistas estão explorando as possibilidades de expandir a tela e mudar nossas experiências audiovisuais em ambientes audiovisuais (MAKELA, 2006, tradução nossa)<sup>161</sup>.

Para expandir a tela, o tempo, segundo elemento nas categorias propostas por Makela, é fator-chave. O tempo do ao vivo que a televisão, por exemplo, adota em parte significativa da sua programação difere do tempo do cinema ao vivo aponta a autora. O cinema por ser arte que esculpe tempos estende-se rumo a improvisações e repetições ou *loops*. Tanto no improvisado quanto no *loop*, a duração se faz presente como catalisadora de um novo tempo. Abertura para novas intercessões, acontecimentos, repetições e improvisos fazem parte desse cinema contínuo que mescla objetos e imagens; que experimenta novas técnicas, meios e que repensa antigas técnicas e linguagens.

Quanto ao improvisado, o fato dos músicos poderem “tocar juntos durante horas, em regime de improvisação, um mesmo tipo de interferência pode acontecer também entre artistas e músicos de *live cinema*, permitindo que a intuição e colaboração passe a superar o plano previamente definido” (MAKELA, 2006, tradução nossa)<sup>162</sup>. Diferente do cinema convencional no qual o tempo está associado a uma narrativa clara, as possibilidades oferecidas pelo improvisado fazem as performances audiovisuais ao vivo ganharem outras leituras. A apresentação tem um tempo que circula momentos, que como numa obra musical tem movimentos, o chamado *loop*.

No cinema, diferentes tomadas são editadas em conjunto de forma linear, e só cada uma delas aparece uma vez durante o filme. Eu uso o termo

---

<sup>161</sup> “[...] where one or several rectangular screens are facing the public. There are other possibilities as the projection surface does not have to be a flat surface. It can be a human body, a table, a building, etc. Cinema remains a flat-screen based medium, while live cinema and installation artists are exploring the possibilities of expanding the screen and changing our audiovisual experiences into audiovisual environments” (MAKELA, 2006).

<sup>162</sup> “[...] can jam together for hours, on improvisational basis, a similar kind of jamming can happen also between live cinema artists and musicians, allowing intuition and collaboration to take precedence over following a previously defined plan” (MAKELA, 2006).

“tempo de apresentação” para descrever o tempo como um elemento visual é visível para o público. No cinema, a duração dos planos iguala o seu tempo de apresentação. No cinema ao vivo, o tempo de apresentação pode ser mais longo do que a duração real do clipe. Isto é causado por várias repetições da mesma sequência visual durante a performance. Isto significa que, mesmo que mesmo que a duração do clipe seja de 10 segundos, ele pode ser apresentado em um ciclo de um minuto ou mais<sup>163</sup> (MAKELA, 2006, tradução nossa).

Um elemento visual se tornando visível na medida em que é criado se apresenta como uma miríade de possibilidades para os artistas e público. A projeção, terceiro elemento apresentado por Makela se divide na questão espacial: projetar em água, fumaça<sup>164</sup>, corpos<sup>165</sup>, plantas<sup>166</sup>, além de telas de *mediatecture* que tem nas superfícies tangíveis como no “caso de Khronos, projetor de Alvaro Cassinelli, descrito como uma máquina de tempo em vídeo com uma tela tangível deformável<sup>167</sup> (MAKELA, 2006, tradução nossa) seu maior exemplo.

Os dois últimos elementos performance e audiência são indissociáveis e guiados por uma questão direcionadora: “como formar um relacionamento com o público e criar “vivacidade” durante a performance? (MAKELA, 2006, tradução nossa)<sup>168</sup>. O vídeo já

---

<sup>163</sup> “In cinema, different shots are edited together linearly, and each of them appears only once during the movie. I use the term “presentation time” to describe the time a visual element is visible to the public. In cinema, the duration of the shots equals their presentation time. In live cinema the presentation time can be longer than the actual duration of the clip. This is caused by various repetitions of the same visual sequence during the performance. This means that even if a clip duration is 10 seconds, it can be presented in a loop for a minute or longer” (MAKELA, 2006).

<sup>164</sup> O trabalho fundador de Anthony Mccall “Line describing a cone” (1973) apresentava uma projeção em cima de uma cortina de fumaça, muitas vezes gerada através dos fumantes dentro do ambiente no qual a performance era realizada. Não havia imagens, somente o efeito do feixe de luz combinado à fumaça no projetor. Aquele fenômeno da poeira se formando pelas lentes do projetor é o tônus de uma obra precursora de *live cinema* que levava em conta a arquitetura midiática e “a abstração e a desmaterialização associadas à projeção” (DOANE, 2009, p.162, tradução nossa): “abstraction and dematerialization associates with projection”.

<sup>165</sup> Como já vimos desde a proposta de Warhol em seu trabalho com o The Velvet underground de Lou Reed ou mais recentemente no trabalho de Julian Schnabel também com uma performance de Reed essa é uma prática recorrente.

<sup>166</sup> Duas projeções diferentes envolvendo a natureza merecem destaque . O trabalho de Roberta Carvalho no Festival Amazônia mapping, na qual a copa das árvores se torna tela para desenhos e projeção de rostos na série “Symbiosis” (2011) e a performance de Paola Barreto, Marlus Araújo e Guto Nóbrega, “Cine **Planta**” (2012), “um experimento que associa um dragoeiro a uma interface de edição de imagens em tempo real, criando um organismo híbrido. Formado por uma rede de captação e projeção audiovisual que se retroalimenta com o sistema vivo do vegetal, o sistema integra a planta a circuitos elétricos, eletrônicos e digitais e recoloca a questão dos limites entre vivos e não vivos”. (V MOSTRA Live cinema, 2012). Ambas se relacionam a uma espécie de “shamanismo tecnológico” que ganha força em parte da cena *live*.

<sup>167</sup> “[...] in the case of Alvaro Cassinelli’s Khronos projector, described as a video time-warping machine with a tangible deformable screen” (MAKELA, 2006).

<sup>168</sup> “[...] how to form a relationship with the audience and create ‘liveness’ during the performance?” (MAKELA, 2006).

preenchia uma função central relacionada com os *media* em performances diante de um público ou num espaço público” (MARTIN, 2006, p. 13), com ele ou com o cinema sendo apresentado em tempo real esse relacionamento se dá de forma mais plena. “Se o espectador de cinema tentava emular o corpo das estrelas de cinema, o usuário de computador é indagado a seguir a trajetória mental do designer de mídia”<sup>169</sup> (MANOVICH, 2001, p. 61, tradução nossa) e em nossa proposta do performer de cinema em tempo real. Assim sendo, uma série de técnicas, modelos e métodos dos artistas de *live cinema* são co-criados e experimentados com o espectador numa trajetória perceptiva e mnemônica.

### 5.2.1. As técnicas do cinema ao vivo

As propostas de Stefano Basilico em sua obra “*Cut: film as found object in the contemporary*” (2006) ecoam em interessantes exemplos como o já citado “24 hour Psycho” de Douglas Gordon e ainda trabalhos de Chrstian Marclay, Paul Pfeiffer dentre outros. As concepções acerca dos gestos de esticar, remover, arranjar, sistematizar, apagar, reparar, continuar, combinar que uma obra audiovisual (cinema ou vídeo) pensada como um objeto fornecem “uma nova camada de compreensão” (BASILICO, 2006, p. 30) para o cinema. São também ferramentas, técnicas para o *live cinema*, arte de camadas de memórias de imagem e som.

Os performers em apresentações em tempo real usam esses recursos, incorporam também técnicas de outras artes como a colagem, a improvisação, a repetição que de certa forma cabem nessa fórmula de Basilico. Mais ainda, o fazem dentro de máquinas que permitem criações dentro de criações. O uso de programas combinados (edição de áudio e vídeo com *players*), escritas diversas de um audiovisual que experimenta enquanto cria no instante em que acontece e o trabalho de desbravar as camadas de sons e imagens nos arquivos demandam técnicas e arranjos diversos. Remover partes de uma imagem com ferramentas digitais, esticar trechos de um filme ou ralentá-lo, arranjar esse material dando continuidade a uma imagem sistematizada em blocos mostram como esse audiovisual em camada se rende a referências.

O *loop*, cuja “definição mais estrita aponta para os trechos de gravação que, colando-se o final ao início, permitem sua repetição infinita” (COURI, 2012, p. 15) é uma

---

<sup>169</sup> “If the cinema viewer [...] tried to emulate the body of the movie star, the computer user is asked to follow the mental trajectory of the new media designer” (MANOVICH, 2001, p. 61).

combinação referenciada. Popularizado na música eletrônica e eletroacústica, material dos Dj's e produtores musicais, o *loop* percorre também uma trajetória no cinema com as máquinas estereoscópicas como o zootrópio e o fenacitoscópio, os filmes gráficos de

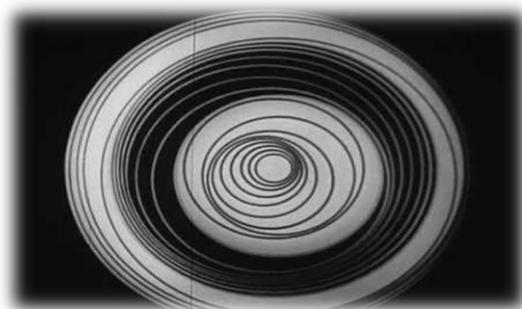


Figura 63- Anémico Cinema (Duchamp, 1926)  
Fonte: Anemic, 2014.



Figura 64 - Videofeedback (exemplo)  
Fonte: Animagnetic, 2010.

Duchamp (“*Anémico Cinema*”, 1926)<sup>170</sup> e Hans Richter. Adentram os experimentos em vídeo pela retroalimentação de uma câmera ligada em um circuito de televisão, por exemplo, o caso mais clássico de videofeedback<sup>171</sup> – microfonia visual causada pela ressonância nos circuitos da imagem. O *cinema ao vivo* mescla sistemas de captação em tempo real com arquivos ampliando esse circuito.

Na prática do *cinema ao vivo*, o *loop* pode servir para a constituição inteira de um filme. O *feedback* tanto de vídeo como sonoro aponta para uma repetição cheia de nuances dependendo da forma como arranjada pelo artista. O ato de ver (e rever), dinâmica da memória, é trabalhado por Vj's na composição visual do *live cinema*. Quando uma imagem a ser repetida continuamente vem com um defeito técnico, uma linha defeituosa, um problema de cor ou algo do gênero, o erro é incorporado se tornando parte da estética, ressignificado o *loop* nessa nova temporalidade do cinema, para além da história na tela, se torna uma “máquina narrativa” (MANOVICH, 2001, p.314). Uma memória repetida do material escolhido é técnica fundamental do remix audiovisual contemporâneo.

A cada momento que o giro de qualquer número termina eu digo a mim mesmo: “Mais uma vez” E é invariavelmente durante uma dessas repetições que eu fico sensibilizado, por ver repetidamente, pela teatralidade do que acontece na(s) tela(s) em relação com o que é narrado.

<sup>170</sup> O filme é a realização audiovisual de um objeto elíptico concebido por Duchamp.

<sup>171</sup> “O fechado, gravado, que não pode ser alterado, e o aberto, cuja imagem se faz ao vivo” (COURI, 2012, p.88) são os dois tipos de *loop*.

Teatro, luz e rebites: eles podem ter uma relação intrínseca entre si<sup>172</sup>  
(BAL, 2009, p. 167, tradução nossa)?

A *live art* nos faz crer que sim. Esse movimento de ruptura que visa dessacralizar a arte, tirando-a de sua função meramente estética, elitista, resgatando a característica “ritual da arte, tirando-a de ‘espaços mortos’ [...] colocando-a numa posição ‘viva’ modificadora” (COHEN, 2004, p. 38) usa o *loop* e a possibilidade de sujar a imagem como ferramentas fundamentais. O *scratch vídeo*<sup>173</sup> da Londres dos anos 1980 que “acabou consolidando um circuito de exibição bastante específico, constituído basicamente de casas noturnas, danceterias e bares, locais onde não apenas deve conviver lado a lado com os videoclipes”, confunde-se com o próprio vídeo e hoje em dia com o vídeo ao vivo. “Ao optar por esse canal de difusão, os círculos de *scratching* visavam, sobretudo, escapar ao circuito elitista dos museus e galerias de arte” (MACHADO, 1993, p. 156).

Como em algumas videoinstalações ou videoarte e também em filmes de *found footage*, a repetição ao lado de uma imagem suja ou de um som abafado se tornam possibilidades de trabalho e diálogo para criação de novas obras que fundem tecnologias e escapam dos lugares convencionais. Ao lado de alta tecnologia dos softwares e dos *macs*, mecanismos *low tech*<sup>174</sup> e a baixa definição são otimizados por alguns performers gerando imagens que através do desconforto e do encobrimento de obras protegidas pelo direito autoral que podem ser manipuladas em seus *sets* de apresentação justamente pela descaracterização da qualidade. Essa técnica advém do *scratch*. Um exemplo: muitos arquivos de filmes pixelados encontrados no youtube são mais “arranhados”, descaracterizados para serem utilizados em performances.<sup>175</sup> Era justamente essa técnica de distorcer completamente a imagem que o Vj nos analógicos anos 1980 já começava a aplicar em seguidos momentos de sua apresentação.

Se colocando um degrau a frente dos Dj’s por encampar técnicas antigas e incorporar a imagem, observações como “a paleta do Vj é mais ampla abrangendo toda a

---

<sup>172</sup> “Each time the round of any number of minutes is over, I tell myself: ‘One more time’. And it is invariably during one of those repetitions that I become sensitized, because of the repeated seeing, to the theatricality of what happens on the screen(s) in relation to the narrative setting. Theater, light, and riveting: might they have an intrinsic relationship to each other?” (BAL, 2009, p. 167).

<sup>173</sup> Arte do vídeo nascida com grupos como Cabaret Voltaire, Psychic TV, The Anti-Group Company que levavam a técnica do arrANHAR (*scratch*) o disco dos Dj’s para o campo da imagem.

<sup>174</sup> Como observa Hug (2012, p. 9), “nunca houve na história uma defasagem tão grande entre *high tech* e *low tech* como hoje”

<sup>175</sup> Em conversa com Ryan Paradise, Vj residente no Debonair Social club em Chicago em 2012 percebi que uma imagem de Wilson Simonal era utilizada em *loop* seguidas vezes. A imagem estava borrada e o performer não sabia quem era aquele homem dançando projetado nas paredes do lugar.

imagem, reconhecida ou obscura, abstrata ou representacional, icônica ou ambígua” ou as dissonâncias que um Vj cria “são cognitivas, não musicais” (SPINRAD, 2005, p.14)



Figura 65: Wilson Simonal - Projeção  
Fonte: OLIVEIRA FILHO, 2012a.



Figura 66: Vj Club Debonair  
Fonte: OLIVEIRA FILHO, 2012a.

denotam a importância técnica que esses artistas conferem as suas práticas. Evidentemente, como exaustivamente frisamos, a edição de som e vídeo ao vivo segue receitas herdadas da montagem cinematográfica e da edição não-linear do vídeo, mas novas fórmulas sempre se encaixam nas performances *live*.

A mixagem ao vivo de vídeos é de sobremaneira mcluhaniana. O caráter material do meio se torna a própria técnica. Tecnologias computacionais e programas são indissociados no trabalho de *live cinema*. Salvo alguns artistas que trabalham com material em fitas ou usam projetores em película, os softwares e a rede incrementaram a atividade de *live cinema*. Na cena dos Vj's, que já passeavam pelos clubes de *scratch vídeo*, os computadores conviviam com equipamentos analógicos de imagem (videocassetes, ilhas de edição beta) desde os anos 80, mas a popularização da atividade se dá com um software que reunia todo o equipamento usado nas apresentações.

Na segunda metade dos anos 90, o vídeo e o áudio digital já estão popularizados e os integrantes do duo *Coldcut*, um dos pioneiros no ramo, em colaboração com a empresa *Camart*, criam o primeiro programa de computador exclusivo para VJs, chamado *VJamm*, concentrando em uma interface digital, grande parte de toda a parafernália usada pelos VJs (SILVA, 2011, p. 37).

*Resolume* e *Modul8* são softwares bem mais conhecidos do que o *Vjamm* no universo atual dos performers utilizados nas manifestações artísticas em questão. A emergência de programas e, sobretudo de “arquivos multimídia confundiu a clara distinção

entre passado (guardado) e (ilusão de) presente”<sup>176</sup> (ERNST, 2013, p.137, tradução nossa) a ponto de um programa original e único como o *VJamm* e os suportes físicos para performances terem sido quase que eliminados do universo do *Vjing*. A lógica própria do tempo real nas performances perpassa a web e os mecanismos MIDI<sup>177</sup>. “O que separa a internet dos arquivos clássicos é mais sua lógica mnemônica do que a memória cultural no arquivo impresso”<sup>178</sup> (ERNST, 2013, p.139). Impresso ou em registro analógico, completamos. Ainda sobre os programas e sua relação com a técnica vale ressaltar que...

[...] Em 1998, o tecladista Jean Michael Jarre, divulga uma versão personalizada do software *Arkaos VJ*, com o seu disco “*Odyssey through O2*”, um programa cuja novidade era ser compatível com o protocolo MIDI permitindo o uso do teclado do computador e, posteriormente, controladores periféricos, conectados via porta USB. O lançamento desse programa é seguido pouco tempo depois por outros programas inspirados em seu conceito original: o disparo de vídeos digitais com a possibilidade de aplicação de um vasto número de efeitos visuais, além da possibilidade de uso de câmeras digitais ao vivo (SILVA, 2011, p. 37-38, grifos do autor).

Essa contribuição de um músico de renome não é a única para a criação de um programa especializado difundido na rede que se tornaria uma das principais ferramentas de Vj’s e performers. O duo de música eletrônica Daft punk participou do desenvolvimento do programa *Ableton Live* que hoje é ferramenta em performances de *cinema ao vivo*. Na performance “Contra(ções) do cinema” que apresentamos e já mencionamos aqui este foi o programa que utilizamos para os *loops* de trechos sonoros conhecidos da obra de Jean-Luc Godard. Sampleando frases musicais famosas, entrevistas do próprio autor, ruídos de máquinas de escrever concebemos a parte sonora dessa performance *live* e mnemônica de Godard. Uma experiência de pequenos gestos e coisas para retratar um mundo criado pelo original cineasta das imbricações de linguagens. Nessa e em diversas outras performances de cinema em tempo real, o software é a mensagem.

---

<sup>176</sup> “The emergence of multimedia archives that confused the clear-cut distinction between the (stored) past and (the illusion of) the present” (ERNST, 2013, p.137).

<sup>177</sup> *Musical instrument digital interface*. Interface digital para instrumentos musicais. O uso de um instrumento para controlar outro. “O protocolo MIDI, como interface de interatividade performática, possibilitou a inserção de dispositivos controladores no lançamento ao vivo de efeitos e loops produzindo um intenso cruzamento da ideia de performance musical com a performance de vídeo” (SILVA, 2011, p.89). Hoje em dia graças a essa tecnologia, instrumentos musicais e outras interfaces podem controlar imagens, levando tanto a música quanto a visualidade a novos patamares.

<sup>178</sup> What separates the internet from the classical archive is that its mnemonic logic is more dynamic than the cultural memory in the printed archive.

### 5.2.2. Algumas experiências *live* em revista

A “pobreza de experiência”, a ideia de que “não se deve imaginar que os homens aspirem a novas experiências” (1994, p. 118) detectada por Benjamin no novo ambiente de vidro que mudaria completamente os homens do século XX tem como alternativa alguns artistas que “propõem obras sobre a memória de tempos inteiros, uma inteireza focada nas pequenas coisas.” (CANTON, 2009, p. 35). Seguindo a sugestão de Benjamin, eles se preparam para sobreviver à cultura. Uma memória que se quer total, mas sempre minimalista se manifesta e se relaciona as primeiras performances de *Vjing* dando o pontapé inicial nos trabalhos de *live cinema*.

Atentos nesse momento a observação de Moran (2013, p. 361) de que é “um desafio tratar o que chamamos ‘as primeiras experiências de Performance Audiovisual ao vivo’ tanto em termos teóricos quanto práticos” tentamos com algumas observações da própria Patricia Moran (2013), o trabalho “Extremidades do vídeo” de Christine Mello (2008) e a dissertação de mestrado de Marcelo Silva (2011) delinear um pouco das experiências dos Vj’s desde um *pré-live cinema* dos anos 1980 aos trabalhos nos clubes dos anos 1990 e as experimentações no início dos 2000.

Nos anos 1970 e ainda em seus ambientes de performances que antecedem o *live cinema*, o The Kitchen Videotape Theater (Nova York) era um espaço na cozinha do Mercer Arts Center no qual videoartistas faziam uma fusão entre artes apresentando em *real time* seus projetos. “Nesta época, começa-se a usar o termo “*Live Video Performance*” (em português, Performance de Vídeo ao Vivo), conceito que envolve a geração, síntese e processamento de imagens durante o tempo real da performance, muito próximo do conceito de *Vjing*” (SILVA, 2011, p. 30-31) por exemplo. Como é próximo o trabalho de José Roberto Aguillar, “A divina comédia brasileira”, realizado ao vivo na Casa noturna paulista *Dancing Days* em 1980. Composto por três vídeos cujas imagens e sons “eram produzidos e vivenciados com o público em tempo real e comutados ao vivo” (MELLO, 2008, p. 158) esse trabalho é marco nas experiências *live* no Brasil.

Os vídeos apresentados nos espaços alternativos, clubes e festas ganhavam as grandes metrópoles como São Paulo, Nova Iorque e Londres, ampliando o espaço do cinema em galerias e museus nos anos 1980. Eles conviviam com um novo cenário musical e afetivo da experiência fluida e fugidia da música eletrônica que marca o início da *Vjing art*. A denominação *club video* se insere na estética performática essa década. Os

Vj's dividem com a discotecagem e a popularização do vídeo VHS os espaços para as primeiras performances.

*O Peppermint Lounge* tornava-se assim, um dos locais primordiais onde a cultura VJ deu seus primeiros passos, treinando sua equipe nesta nova forma de arte com o passar dos anos, inicialmente sob a definição de *Club Video*. Esta geração inicial de VJs, inspirada pelo arranjo técnico e estético do movimento hippie, da febre disco, da pop art e do movimento punk, etc., foi de grande contribuição na construção estética visual utilizada por diversas bandas dos anos 80, levando a um novo movimento musical, o *New Wave Rock*, estilo marcado por uma estética amplamente colorida, de sonoridade ora alegre e sensual, ora deprimida e questionadora, com uso destacado de teclados, sintetizadores eletrônicos (SILVA, 2011, p. 32).

Também em outros países fora da Europa e Estados Unidos, uma revolução experimental para o *visual jockey* acontece. “Os organizadores das primeiras *raves* buscavam Vj's em São Paulo” (MORAN, 2013, p. 362) que ainda sem equipamentos específicos para seus experimentos, sem um software específico, mas se apropriando do maquinário usados por videomakers e cineastas que trabalhavam com vídeo davam início a suas atividades.

Outra pequena revolução ocorreu quando a companhia australiana Fairlight Corporation lançou, em 1984, o Fairlight CVI (Computer Video Instrument), que possibilitava a aplicação ao vivo de efeitos, tais como cor, sobreposição, solarização, etc. Esse equipamento foi amplamente utilizado por VJs, videoartistas e produtoras de vídeo e contribuiu imensamente para a definição da estética visual inconfundível da produção de vídeos da década de 80 (VIEIRA, 2011, p. 33-34).

Com a difusão dos apresentadores de vídeo clipes (*video jockeys*) e a cena *underground* dos clubes, as performances e projeções ganham destaque. O total entregar-se a performance e a participação em conjunto entre artista e público marca esse período dos anos 80. Nas primeiras experimentações dessa época, as performances se pautavam pela inexistência quase sempre de um roteiro. “Nas performances mesmo quando há um percurso ser seguido, uma espécie de roteiro, a abertura das imagens é outra” (MORAN, 2013, p. 361).

Em meados dos 1990, os trabalhos de Alexis Anastasiou (Vj Alexis) <sup>179</sup> e sua dupla inspiração na cena de vídeos ao vivo em Barcelona e nas performances da banda Kraftwerk o leva as pistas. Seu trabalho, enfrentando as performances de maneira doméstica com uma “TV velha, um vídeo cassete de duas cabeças herdado do pai, outros VHS comprado, um projetor de no máximo 150 ansi lumens<sup>180</sup> [...] nas festas de Brasília” (MORAN, 2013, p. 363) é referência para o *Vjing* nacional. Alexis também levou o *Vjing* para o festival de música eletrônica Skol Beats. Festivais e mostras se tornam espaços para a dança das camadas audiovisuais dos performers.

Uma questão curiosa envolvendo performance audiovisual *live* em festivais se dá com o Vj Palumbo no Nokia Trends. Palumbo usava em seu set uma sucessão ou camadas de logomarcas que eram decompostas “fazendo uma alusão ao universo das corporações” [...] o uso da logo da Motorola foi considerado inadequado pela organização do evento (MORAN, p. 364). A crítica que passeia pelo *live cinema* e que culmina nas projeções nas recentes manifestações a partir de junho de 2013 mostra como a prática não é só uma festa do mundo do entretenimento, da sociedade do espetáculo, mas uma partilha nova do sensível que não dissocia estética e política e que faz ver quem pode “tomar parte no comum em função daquilo que faz, do tempo e do espaço em que essa atividade se exerce” (RANCIÈRE, 2005, p. 16).

Nas experiências, o sensível se relaciona as sensorialidades advindas com as novas mídias. Novos meios como sabemos trazem novas percepções. A obsessão dos artistas pelo universo do próprio mundo informatizado se dá em algumas performances como o “*Motion*



Figura 67- “Motion Control Modell 5” (Duo Granular Synthesis)  
Fonte: SILVA, 2011, p. 37.

*Control Modell 5*” (1994), do duo alemão Granular Synthesis (Kurt Hentschlaeger e Ulf Langheinrich). A ideia era mostrar as potências dos sintetizadores de som e imagem e das superfícies de

<sup>179</sup> Criador do FLN/Video guerrilha (Frente de Libertação Nacional/videoguerrilha) ao lado do produtor Marcos Silva, o projeto foi apresentado pela primeira vez no Fórum Mundial Social com um caráter político com elementos de humor.

<sup>180</sup> Lumen é a unidade de medida do fluxo de iluminação. Ansi é o procedimento adotado pela American National Standards Institute que estabeleceu o padrão para medir essa luminosidade. As saídas de luz dos projetores é medida em lumens. Hoje em dia 5000 ansilumens são normais em apresentações ao vivo.

projeção. Sem o performer na frente do público, o experimento nos faz lembrar nas possibilidades criativas que os projetionistas<sup>181</sup> sempre tiveram.

Nesta performance, o público não observa nada além da tela, não há presença humana ao vivo, somente a presença de quatro grandes telas, onde variações de uma mesma imagem é projetada: uma gravação da artista japonesa Akemi Takeya. O duo faz a manipulação ao vivo do que é projetado, num processo de manipulação de vídeo e áudio ainda analógico, exibindo uma repetição compulsiva de pequenos trechos do vídeo, fragmentos de gritos da artista, gerando, não só com a imposição da imagem ampliada de seu rosto quadruplicado, como também com o intenso impacto sonoro, um clima de tensão nervosa prolongado, quase hipnótico (SILVA, 2011, p. 36).

O caráter fragmentário e hipnótico das camadas audiovisuais que os artistas levam a público teve nos coletivos e na união de artistas importante contribuição para o sucesso das manifestações audiovisuais em tempo real.

A partir dos anos 2000, o coletivo Emborex aparece na cena. Esse grupo era formado por Fernão Ciampa, Oswaldo Santana e por Luiz Duva, um dos precursores da ideia de *live cinema* no Brasil e atuava em festas e palcos de shows. Criador da mostra Live Cinema (em sua sexta edição) e performer audiovisual desde o final dos anos 1980 duVA, como é conhecido artisticamente, foi um dos primeiro a pensar as *live images* em função de um tema que lhe é recorrente: as figuras humanas, “além de atores profissionais ou não profissionais” (MORAN, 2013, p. 365). Uma de suas primeiras obras que tinha como tema a respiração nasceu de uma inspiração de quadros de Francis Bacon. Luiz Duva não conseguindo o resultado que queria com o tempo de uma imagem de uma mulher saindo da água por ele captada, “sem respeitar a velocidade da captação, percebeu encontrar a imagem idealizada” buscando a incompletude que desejava brincando com o cursor do mouse. O rastro da imagem e suas camadas era o que duVA queria e parece continuar querendo em outros trabalhos mais recentes que detalharemos mais a frente. Uma “estética da rarefação lhe fez pensar em trabalhos cuja manipulação da imagem acontece ao vivo” (MORAN, 2013, p. 364).

Trabalhando com programação desde os anos 90, Ricardo Lara, o Vj Spetto começa aparecer no cenário das *live images*. Spetto cria uma “gramática visual cujos temas e

---

<sup>181</sup> Em entrevista (2012) com James Bond (não, não se trata do personagem da franquia de filmes 007), um dos maiores projetionistas de Chicago, ele relatou sua experiência de projetar para mais de 200000 pessoas em um parque na cidade. A construção de uma cabine de projeção e o total controle para conseguir o feito mostram como grandes projetos do cinema encontram versões parecidas na cena de *live cinema*.

ícones são recombinaados de acordo com a intenção de cada uma de suas narrativas Vj's não-lineares" (MELLO, 2008, p. 161). Desenvolvendo softwares gratuitos como o *VRStudio5*<sup>182</sup>, Spetto observa que para ser Vj é preciso "pesquisar muito, montar seu próprio banco de imagens, nunca desistir", e complementa afirmando, todo VJ é guerreiro e precisa "ter muita atitude e participar de sua comunidade de VJs. Nunca ficar parado num só lugar. Expandir" (SPETTO, 2010).

O principio de Spetto é o de "desmontagem-reconstrução" das imagens com o intuito de mostrar que ícones gráficos podem criar sentidos diversos quando recombinaados" (MELLO, 2008, p. 162, grifos da autora). Antes de se dizer Vj, ele se aproximou de duVA ainda quando este integrava o Embolex, buscando no seu *live cinema* uma interface próxima aos games. Sua obra "Visualradio" de 2002 contava com um "modesto banco de imagens de quinze loopings" (MORAN, 2013, p. 65). A crítica a política está presente em Spetto que recentemente criou o coletivo United Vj's. Em "O barato sai caro" (2005), o artista associa líderes políticos a baratas em uma animação criando "a partir de detritos de um banco de dados universal com arquivos que vão do mundano ao político, gestos que dessacralizam a imagem desses líderes nos ambientes de massa" (MELLO, 2008, p. 163).

Na cena internacional grupos como The light surgeons, Dj's como Spooky, performers como Ryoji Ikeda, alguns poucos cineastas e diversos festivais demonstram desde os anos 1990 a potência dessa cena que vale novamente frisar não mais dissocia estética de política. Performances "como formas de visibilidade das práticas de arte, do lugar que ocupam, do que 'fazem' no que diz respeito ao comum" (RANCIÈRE, 2005, p. 17, grifos do autor).

### **5.2.3. O *mapping*: a imagem-mapa a partir das imagens-dados**

Já apresentado nesse trabalho o *videomapping*, mais conhecido entre os performers como *mapping*, ou o mapeamento de imagens em superfícies através de programas que leem o espaço como informação, é uma prática estética de "um vasto edifício de memórias" (PROUST *apud* TARKOVSKI, 1990, p. 67). Da fachada dos prédios a brinquedos e até caixas de papelão, a tela se torna múltipla e mutante. Albert Speer cunhou o termo "catedral de luz" para se referir as possibilidades arquitetônicas fundindo-se com

---

<sup>182</sup> Ferramenta para substituir teclado por instrumentos "a fim de 'tocar' imagens" (MELLO, 2008, p. 162).

luz e mídias (SALTER, 2010, p. 107) nos trabalhos de *live cinema* com técnica de *videomapping*, a arquitetura se transforma em cinema, os objetos se tornam tela. Cinecidade, geo-cinema, vídeo-urbe. Cinema de objetos. No Rio de Janeiro monumentos como



Figura 68- “Tower of Wind” (Toyo Ito)  
Fonte: Architecture, 2014.

Cristo Redentor e construções como o Parque das Ruínas em Santa Teresa já viraram superfícies de projeção. Como demonstrado por Flusser “as superfícies adquirem cada vez mais importância no nosso dia-a-dia”. (2007, p. 102). O *mapping* é a afirmação disso.

Trabalhos como “*Tower of winds*”, de 1986 de Toyo Ito, obras do alemão Christian Möller e dos irmãos Jan e Tim Edler já nos

anos 2000 são referências para compreender esse fenômeno. Com “Bix” (2003), os irmãos Edler combinam as deformações das fachadas com as anamorfoses na imagem. No Brasil um projeto convidativo para entender o mapeamento se dá no trabalho “Dogville” (2011), de Eder Santos adverte: “Cuidado com a imagem. É ela que domestica você”, diz a apresentação da obra no site Videurbe (2011). Uma imagem projetada ao ar livre chama a atenção para essa situação incômoda dos meios de massa, o *mapping* ao contrário convida-nos a repensar os espaços, nosso transitar neles, e domesticá-lo.



Figura 69 - “Dogville” (Eder Santos)  
Fonte: Videurbe, 2011.

As performances mapeadas, geralmente ao ar livre, revigoram a arte cinematográfica fazendo de qualquer parte da cidade seu palco. Transformar superfície em tela é libertar o cinema e suas memórias para novas regiões. Essa itinerância que o cinema dos primórdios nos revelou tem na técnica de mapeamento uma experiência sensorial, mnemônica e urbana ricas em reflexões sobre a relação cinema e cidade. São itinerantes não só no espaço (e no tempo), mas no pensamento acerca do cinema.

Atividades como o *mapping* em geral nos levam a discutir o cinema cada vez mais próximo do dado. Se “a vertical da tela só resta um sentido convencional quando deixa de nos fazer ver um mundo em movimento, quando tende a tornar-se uma superfície opaca

que recebe informações em ordem ou em desordem e sobre a qual as personagens, os objetos as falas se inscrevem como ‘dados’” (DELEUZE, 2005a, p. 315, grifos do autor), uma espécie de imagem-dado se desenha nas telas pelas cidades. Não era a pretensão de Deleuze, como ele mesmo observa, evidenciar um terceiro regime das imagens advindas com as novas tecnologias, mas sua advertência de uma imagem sob o “regime-silício, em vez de uma imagem carbono” (1992, p. 86) e a informação substituindo a natureza “a emergência de um ‘cérebro-cidade’” (2005a, p. 315, grifos do autor) tem nas projeções ao vivo de *mapping* uma curiosa materialização. Os praticantes de *live cinema* arquivam e expõem dados, colecionam fragmentos do cinema, do audiovisual e criam camadas, interfaces e experimentos em movimento no movimento da urbe contemporânea. Cidade informada, mas também deformada como projetaram os irmãos Edler em seus trabalhos iniciados como “Bix”. Os artistas

[...] aplicaram o mesmo princípio em sua obra “Spot” luzes e instalação de mídia de 2005-2007, definidos em uma mais convencional (embora também curva) construção na movimentada área Potsdamer Platz de Berlim com uma resolução superior no *set up*, como BIX, “Spots” explorou a transformação de um edifício “em uma membrana comunicativa, usada principalmente para a exibição de material artístico” [...] através de uma série de temas cuidadosos que transformaram a arquitetura em um “objeto de ver” (City gaze), uma manifestação da transição contínua de viajantes e transporte movendo-se através da cidade (Transição) e um microcosmo da própria cidade (valsa interna da cidade)<sup>183</sup> (SALTER, 2010, p. 111, tradução nossa).

Os prédios ou pequenos objetos (recentemente uma casa de boneca se tornou superfície de projeção) se tornando telas ou membranas de comunicação cercadas de vilosidades e velocidades diversas são espaços para o *mapping*. O fenômeno se tornou mais popular nos dias de hoje graças a redes sociais de compartilhamento de vídeos.

O *mapping* virou também importante técnica de promoção de eventos. Mas é na promoção da própria arte *live* que ele nos mostra como no *cinema ao vivo* camadas de imagens são pintadas em tempo real. O duo Vj Suave com suas projeções com tema “Mais

---

<sup>183</sup> “The Edler brothers applied the same principle in their 2005-2007 Spots light and media installation, set into a more conventional (albeit also curved) building in Berlin’s bustling Potsdamer Platz area using a higher resolution set up, Like BIX, Spots explored the transformation of a building “into a communicative membrane, used primarily for the display of artistic material” [...] through a series of curated themes that turned architecture into a ‘seeing object’ (City Gaze), a manifestation of the continual transition of travelers and transport moving through the city (Transition) and a microcosm of the city itself (Inner city Waltz)” (SALTER, 2010, p. 111).

amor por favor” inova ao desenhar em fachadas narrativas simpáticas. Em “Light Paiting - Desenho ao vivo” (2012) através de tecnologia de *tablets*, o artista Ygor Marotta desenha na fachada animações e grafismos, projetando em escala aumentada e animando em tempo real (com base de música eletrônica) ações do cotidiano e outras imagens oníricas sobre o amor esquecidas pela correria da própria vida atual. Em “Suave Ciclo” (2012), os desenhos pintados nas fachadas ganham um complemento: a outra integrante do duo, Ceci Soloaga passeia em um triciclo com um projetor que interfere na imagem projetada no prédio. “Essa apresentação permite aos artistas o trabalho de improviso, poesias e mensagens para o bem iluminam o ambiente, o amor é proclamado.” (V MOSTRA Live Cinema, 2012). E

o Vjing, afirmado.

Uma memória da animação nesse caso, do cinema em outros, da poesia como veremos adiante se transformam em camadas de imagens que são sobrepostas às próprias superfícies que já nos trazem memórias. Nas fachadas ou nos objetos, a



Figura 70- “Suave Ciclo” (Vj Suave)  
Fonte: Vj Suave, 2014.

projeção como mapa indica caminhos

para uma atividade que demarca a cidade não só como locação de filmes e os objetos não só como parte de um cenário, mas como o próprio filme.

### 5.3. PERFORMERS E PERFORMANCES

Para nos aprofundar e compreender a atividade do vídeo ou cinema em tempo real, desse novo instrumento performático e mnemônico como o *live cinema*, a indagação de Jorge de Lima, “como conhecer as coisas senão sendo-as/ E como conhecer o mar senão morando-o?” (2005, p. XIV/VII) nos levou a um movimento metodológico importante. Desde quando essa pesquisa começou a tomar forma ingressei na prática timidamente. Em campo, assistindo as performances me tornava integrante muitas vezes da obra<sup>184</sup>; forma de

<sup>184</sup> No final de 2013 já escrevendo parte desse capítulo na performance de Raimo Benedetti “Cinema das atrações” analisada em parte por aqui, o performer de início perguntou: O Wilson tá aí? Será que ele pode

conhecer as coisas, sendo. Muitos performers solicitavam essa entrada do pesquisador no exercício da atividade.

Dessa experiência com artistas nacionais e internacionais, além de muitas parcerias, nasceu a proposta que segue nesse item, mesmo que de certa forma diversas performances *live* já tenham sido discutidas até então. Nosso intuito é tão-somente o de estabelecer uma espécie de descrição do que observamos ao longo dessa pesquisa. A tarefa de lembrar alguns detalhes e como as camadas de memórias foram construídas pelo Vj ou performer A/v já transformam a experiência que o *live cinema* nos traz. Trata-se destarte, como já observamos com Salis (2009), de um novo registro da performance, se tornando texto.

A atividade dos performers de *live* nos faz conhecer o mar morando nele para voltarmos a Jorge de Lima, colocando-se a serviço “da linguagem das sensações, que faz entrar nas palavras, nas cores, nos sons e nas pedras” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 228). Participar dessas apresentações em tempo real que nos conectam com características materiais e imateriais do mundo que nos cerca é confundir criador e criatura, performer e performance.

O *live cinema* com suas camadas de sons e imagens colecionadas e colecionáveis cria um novo hábito que, como observa Baudrillard sobre a coleção, “é descontinuidade e repetição (e não continuidade como o emprego sugere)” (2008, p. 102). Uma linguagem das sensações e um hábito ou uma percepção, uma função do tempo, de um tempo das coisas que vão em direção ao colecionador (BENJAMIN, 2006). Como colecionador-espectador ou colecionador-artista nossa preocupação ao estudar os performers e as performances se pauta com a proposta de Baudrillard sobre a relação da coleção com o tempo:

O profundo poder dos objetos colecionados não lhes vem com efeito nem de sua singularidade nem da sua historicidade diversa, não é por este meio que o tempo da coleção deixa de ser o tempo real, *é pelo fato de a própria organização da coleção substituir o tempo*. Sem dúvida acha-se aí a função fundamental da coleção: solucionar o tempo real em uma dimensão sistemática (BAUDRILLARD, 2008, p.103, grifos do autor).

Entramos em um tempo das performances que se direcionam por um novo entendimento do momento, do instante. Como faz o colecionador equacionando o tempo através de uma sistematização, o performer de *cinema ao vivo* entende o tempo do cinema

---

nos ajudar com a definição de cinema de atrações? Raimo sabia de meu encontro com Tom Gunning e na teatralidade própria dessa apresentação acabou por me incluir no seu repertório.

e adequa-o a lógica do bando de dados, a nova linguagem do cinema explorada por Manovich (2003) que ressalta o papel das técnicas nas novas mídias que os performers trabalham – animações em três dimensões, composições audiovisuais, *mapping*, retoque da imagem, partitura audiovisual. Se por um lado, o cinema comercial usa essas técnicas para resolução de problemas, mantendo a linguagem tradicional do cinema intocada, por outro as mídias digitais e eletrônicas começaram a propiciar a artistas a partir dos anos 1980 a “emergência de novas formas cinemáticas que não são as narrativas lineares, mas que são exibidas na televisão ou na tela dos computadores”<sup>185</sup> (MANOVICH, 2003, p. 310, tradução nossa).

Se em fenômenos como “Avatar” (James Cameron, 2010), verdadeira e virtualizante performance cinematográfica computadorizada no qual “materializava-se a percepção de que os territórios da mídia e da “realidade” tinham convergido de forma inquestionável” (BENTES; FELINTO, 2010, p. 7-8), nas performances que estudamos essa nova linguagem se refere a verdadeiras operações na luz, no som e na arquitetura, de uma materialização de um novo imaginário midiático que é colocado em prova. “Avatar” precisou de décadas para ser realizado à espera de tecnologia; performances ao vivo precisam de divulgação e público, pois criação e busca por opções na tecnologia são pesquisadas constantemente por performers que radicalizam nosso olhar para com o

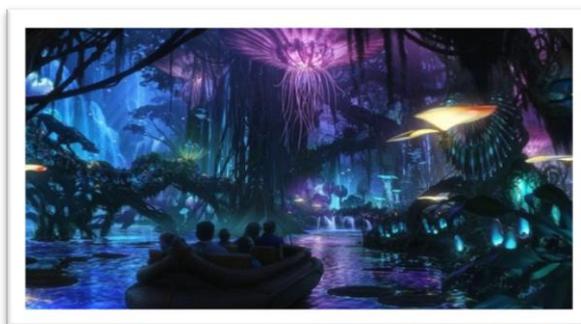


Figura 71- “Avatar” (James Cameron, 2010)  
Fonte: The verge, 2013.



Figura 72 - “All points between” (The Light Surgeons)  
Fonte: The light surgeons, 2011.

cinema. Artistas diversos como Vj Culture, Tv Sheriff, Vj fader, Triggermotion, D-fuse, U-matic e alguns outros como os The Light Surgeons, que serão detalhados a partir de agora, tornam os avatares possíveis em tempo real.

<sup>185</sup> “The emergence on new cinematic forms that are not linear narratives, that are exhibited on a television or computer screen” (MANOVICH, 2003, p. 310).

### 5.3.1. A luz operada: The light surgeons e a sutura da imagem em duVA

Essa radicalidade de operar luz e som, de adequar tempos e espaços própria do *liveness* encontra no trabalho dos The light surgeons uma forte expressão. Os cirurgiões da luz numa tradução ao pé da letra se refere a um grupo, mas estendemos a todo o trabalho de performance audiovisual em *real time*. A cirurgia que fazem Vj's e performers A/v tem como instrumental o som, o ambiente, a falha e o acerto tecnológico. Em “*All points between*”<sup>186</sup> (2001), os Light Surgeons mesclam documentário com ficção para contar com luz e som a história de um encontro extra-terrestre. A sensação é a de uma abdução, híbrida de memória e performance que pouco remete a filmes de ficção científica que lidaram com tema. A cirurgia operada nas telas através dos feixes de luz nesse concerto visual sensorial e sonoro – base eletrônica, ruídos e vozes em *off* que repetem frases como “Vocês podem achar que isso é loucura” e “Realmente piscante e luminoso” – conduzem a narrativa desse possível encontro com vida além da terra. Os efeitos são combinados cirurgicamente, concatenados a partir de tempos e narrativas vocais sampleadas, repetidas para dar a sensação de dúvida ou confusão, entorpecimento dos sentidos que uma experiência como essa poderia causar.

Uma performance marcante não envolvendo contato com outros mundos, mas conectada a própria videoarte no Brasil foi a de Luiz duVA reeditando ao vivo a obra de videoarte de Letícia Parente, “Marca Registrada” (1975). Nessa performance a baixa definição, a falha técnica – no caso um *drop out* do vídeo original<sup>187</sup> que duVa usava como elemento de sua obra – a projeção em mais de uma tela traz uma delicada operação, a de costura no próprio pé de Letícia Parente da expressão *Made in Brasil*. Em homenagem as comemorações de três décadas de vídeo no país, duVA em “Desconstruindo Letícia Parente: Marca registrada” (2003) recria ao vivo um marco da videoarte. Da ideia original do vídeo de Letícia, que pela penetração da “agulha nas camadas superficiais de sua pele, invadindo a superfície de seu corpo com um instrumento pungente”, desarticulava “de modo silencioso, uma cadeia de experiências, valores, conceitos e ideias enraizadas na cultura artística e na cena política do momento” (COSTA, 2009, p. 306), duVa consegue

---

<sup>186</sup> A produção envolvia a mistura de vídeo ao vivo, filmes 35mm, sequencias de slides, projeção em 16mm, Djing.

<sup>187</sup> *Drop out* é uma pequena perda de imagem ou som em um vídeo resultando num sinal, numa incompletude nesses. Como observado pelo artista *live* alemão U-matic, “as imagens com erro derivam de outras mídias” (FAULKNER, 2006, p.106). No caso da obra de duVA, o defeito é reinserido na apresentação seguidas vezes, “cortando a projeção, introduzindo um tipo de ranhura ou *scratch*, na sua edição ao vivo” (MELLO, 2008, p.167).

ao vivo, através da memória desse vídeo, refletir, como observa Mello, que “não é nossa subjetividade que explica imagens e os sons, mas é por meio das imagens e dos sons que acessamos nossa subjetividade” (MELLO, 2008, p. 168). Uma questão que evoca a memória ou “um reconhecimento *no instantâneo*” (BERGSON, 1999, p. 103, grifos do autor), um vídeo ao vivo que dá vida aos arquivos de Letícia onde observador e observado se confundem em mais uma performance.

Em Marca registrada, quem observa e dialoga com Letícia Parente diante de sua ação performática é a câmera, por meio do tempo real do vídeo, já em Luiz duVA, quem observa e dialoga com ele diante da sua ação performática é o público, por meio do feedback (retorno) e do processamento ao vivo do vídeo. Em última instância, o público observa e dialoga com duVA ao vivo que por sua vez, observa e dialoga com Parente. Com isso, Desconstruindo Letícia Parente: marca registrada transforma a realidade daquilo que estava indireto, distante, uma realidade próxima, direta, viva (MELLO, 2008, p. 166).

Acompanhado pelo grupo LCD, o performer dialoga com o vídeo original trabalhando sob novos contextos o *drop put*, aproximando ou ralentando a imagem, fazendo as telas dialogarem e o trabalho original dançar por entre elas. A agulha de Letícia no vídeo se transforma em instrumental do próprio trabalho de duVA que costura com seu computador imagens pelas diferentes telas.

Operação complexa criando um novo ambiente sensorial que faz uma delicada sutura desenhada no corpo se tornar uma operação de imagens. Se o vídeo em *single channel*<sup>188</sup> original causava desvios do olhar pelo seu impacto, chamando a atenção para um período delicado da história brasileira, a ambientação e recorte de duVA, operando a luz e o tempo do vídeo, nos coloca diante de uma memória viva que opera o erro técnico da imagem, o som, a obra em si “como algo fora de sintonia, como um trabalho de um período político que tanto marca a ferro a história do Brasil quanto a identidade das gerações seguintes a de Parente” (MELLO, 2008, p. 168).

Vale ainda lembrar que a operação de um cinema como música da luz apareça já no título de uma das primeiras obras de *live cinema* que presenciei “Concerto para lap top” (2009), também de duVA ; performance em uma estação de trem que traduz uma ideia de composição audiovisual ou concerto informacional que carrega em si o *liveness* de uma sinfonia da cidade. Na performance de duVa se opera o movimento de sons e imagens no

---

<sup>188</sup> Único canal de vídeo.

movimento da própria cidade. Concerto de imagens que em tempo real nos leva a pensar como o espaço é redesenhado, remapeado, recontextualizado, ou, simplesmente, rasgado e depois costurado por imagens e sons em movimento.

Se “o tempo da memória, afinal, não é apenas o tempo que já passou, mas o tempo que nos pertence [...]” (CANTON, 2009, p. 58) o vídeo operado ao vivo, que afirma o hibridismo e as relações entre coisas e linguagens tem na definição do grupo The Light Surgeons – para voltarmos a eles – de seu próprio trabalho um entendimento sobre essa temporalidade cuja pertença se refere tanto ao realizador quanto a audiência.

Nosso trabalho é muitas coisas: cinema, instalação e performance, bem como impressão e fotografia. Ele transborda por muitas disciplinas diferentes e borra as fronteiras entre arte e design, cinema e teatro. [...] Tem uma abordagem mais musical e expressionista para o a realização cinematográfica e o designer<sup>189</sup> (FAULKNER, 2006, p. 87, tradução nossa).

Para a realização dessas operações visuais, os artistas respondem com luz, som e movimento a indagação de Domietta Trolasco sobre se “podem os filmes [...] serem vistos como um reservatório de vestígios virtuais, depósito de memórias que ainda não se formaram”<sup>190</sup> (2013, p. 53, tradução nossa). Os Light surgeons evidenciam que encontravam “material em todo o lugar. Reuniam este à medida que avançavam, filmando e gravando os diferentes lugares que visitamos e vivemos. No começo sampleavam material de filmes *cult* e gráficos encontrados em velhos livros de ciências e manuais”<sup>191</sup> (FAULKNER, 2006, p. 87, tradução nossa). Vestígios do ambiente analógico que se transformavam em camadas audiovisuais manipuladas em tempo real, num trabalho de muitas referências e caos que tenta se ordenar na presença do público, que incorpora as memórias deste. Os Light surgeons...

[...] projetam múltiplos fluxos visuais simultâneos com tela transparente e não transparente e, assim, criam um diálogo interessante entre as fontes

---

<sup>189</sup> “Our work is many things: filmmaking, installation and performance, as well as print and photography. It spills into many different disciplines and blurs the boundaries between art and design, film and theatre. [...] It’s taking a more musical and expressionistic approach to filmmaking and designer” (FAULKNER, 2006, p. 87).

<sup>190</sup> “Can film [...] be viewed as a reservoir of virtual traces, the depository of memories that have yet to be formed” (TROLASCO, 2013, p. 53).

<sup>191</sup> “Material in all over the place. We gather as we go, filming and recordings the different places we visit and live in [...] In the early days sample material from cult movies and found graphics in old science books and instructions” (FAULKNER, 2006, p. 87).

de imagem algo que só foi visto no cinema esporadicamente, com Peter Greenaway sendo um dos poucos diretores da “escola espacial”. Curiosamente, ele também é um dos poucos diretores de cinema que apresenta visualidades em tempo real em seu Tulse Luper VJ tour<sup>192</sup> (MAKELA, 2006, tradução nossa).

Dialogar fontes de imagem e inserir o público nesse diálogo é pensar a performance também como um rito. “No cinema, a ação ritual transforma-se em tema figurativo, e a faca sacrificial é substituída pela tesoura do montador”, nas performances *live* uma montagem ou “a abertura ao abalo do devir” (MICHAUD, 2013, p. 329) se dá convidando o público a operar a imagem em conjunto.

Um audiovisual fluido que pode ser cortado, transplantado para criar um diálogo entre diferentes registros de imagem e som. Os *The light Surgeons* e Luiz duVA fazem parte de uma escola espacial, visual que transforma a luz e o som, operando ao vivo suas camadas; escola radicalizada por Peter Greenaway.

### **5.3.2. Terceira abordagem de Greenaway: dos filmes-catálogos aos bancos de dados digital**

Manovich (2003) aponta que Greenaway sempre foi um reconciliador das formas narrativas com os mecanismos de classificação dos bancos de dados. Os sistemas numéricos que encantavam Greenaway levaram o artista ao cinema de camadas e experimentações ao vivo. Seus filmes-catálogos, sua obsessão classificatória e por listas associados à ideia de pintar o cinema o levou para outros espaços a partir dos anos 1990.

Não mais obrigado a estar de acordo com o meio linear do filme, os elementos de um banco de dados estão especializados em um museu ou até mesmo em uma cidade inteira. Este movimento pode ser lido como o desejo de criar um banco de dados na sua forma mais pura – como um conjunto de elementos não ordenados de forma alguma [...] Situado em um espaço tridimensional que não tem uma lógica narrativa inerente, a instalação de 1992 “100 objects to represent the world” em seu próprio título propõe que o mundo devia ser entendido através de um catálogo,

---

<sup>192</sup> “They project multiple simultaneous visual streams with transparent and non-transparent screen and thus create an interesting dialogue between the image sources something that has only been seen in cinema sporadically, with Peter Greenaway being one of the few directors of the ‘spatial school’. Curiously enough he is also one of the few film directors who perform visuals in real-time on his Tulse Luper VJ Tour (MAKELA, 2006).

em vez de uma narrativa<sup>193</sup> (MANOVICH, 2003, p. 238-239, grifos do autor, tradução nossa).

Apresentado como uma obra em tempo real como outro projeto de três anos depois “*The stairs, Munich Projection Greenaway*” e o experimento *live* “*Writing on water*”, 100 objects combina o cinema de banco de dados, de camadas de sons e imagens com uma experiência viva que culminaria no grandioso projeto “*Tulse Luper suitcases*”. Uma ópera visual com música de Jean Baptiste Barrière, “100 objects to represent the



Figura 73 - “100 objects to represent the world” (Peter Greenaway)  
Fonte: Barrière, 2014.

world” é exemplo que nos ajuda a entender a união do Greenaway, estruturalista dos curtas com o cineasta-pintor dos seus longas. Não uma dialética, mas uma hibridação de linguagens que teve na performance ao vivo sua metamorfose capaz de representar o mundo sob a lógica dos dados informacionais.

Manovich também associa Greenaway a Vertov como um dos maiores cineastas do banco de dados do século XX. Greenaway entende as “infinitas possibilidades que os softwares de computador trouxeram as promessas de novas linguagens cinematográficas”<sup>194</sup> (MANOVICH, 2003, p. 242-243, tradução nossa). Uma linguagem não mais secreta (CARRIÈRE, 2006), mas que compreende a beleza desse segredo e a transforma. Manovich observa que, “já que todo software vem com numerosos modelos de transição, filtros 2-d, transformações em 3-d e outros efeitos e “plug ins”, o artista, especialmente o iniciante, é tentando a usar todas no mesmo trabalho”<sup>195</sup> (2003, p. 242, tradução nossa). Greenaway por sua experiência

<sup>193</sup> “No longer obliged to conform to the linear medium of film, the elements of a database are spatialized within a museum or even a whole city. This move can be read as the desire to create a database in its most pure form – as a set of elements not ordered in any way [...] Situated in a three-dimensional space that does not have an inherent narrative logic, the 1992 installation “100 objects to Represent the world” by its very title proposes that the world should be understood through a catalog rather than a narrative” (MANOVICH, 2003, p. 238-239).

<sup>194</sup> “The endless new possibilities provided by computer software hold the promise of new cinematic languages” (MANOVICH, 2003, p. 242-243).

<sup>195</sup> “Since every software comes with numerous sets of transitions, 2-D filters, 3-D transformations, and other effects and ‘plug ins’, the artist, especially, the beginner, is tempted to use many of them in the same work” (MANOVICH, 2003, p. 242).

cinematográfica consegue separar isso. Ao mesmo tempo, ele tenta com sua arte referenciar e dialogar com Joyce, Borges e Péc, experimentar apresentações em tempo real e dialogar com tecnologia 3D em projetos recentes com Godard e Edgar Pêra.

Greenaway se apropria de suas imagens, recria sua obra ou dá continuidade a ela com o retorno de personagens, problematiza questões autorais e se insere como Vj no cenário de *live cinema*. Seu trabalho multimídia “*The Tulse Luper suitcases*” apresentando ao vivo pela primeira vez em 2005 no templo do Vjing em Amsterdã, o Club 11, é um projeto borgeano de criar uma enciclopédia fantástica que se dá através de uma radical reconfiguração do cinema de banco de dados. Tulse Luper é um projeto de três anos de elaboração que inclui diversos meios de apresentação e produz uma “miríade de artefatos; inclui três filmes, uma série de televisão, 92 dvd’s e um arquivo on line, todos juntos criando uma enciclopédia histórica do alter ego antigo de Greenaway, Tulse Luper”<sup>196</sup> (HANSON, 2004, p. 156, tradução nossa) que através de vestígios encontrados em 92 malas reconstrói a história de um personagem.

Retomando seus colecionadores do início de seus curtas e pintando com eles imagens ao vivo, Tulse Luper é uma obra cinematográfica que encontra nas performances o lugar de associação entre realizador e público. “Há um espaço para a audiência e uma quantidade variável de telas (na apresentação pioneira, foram doze). O sistema de controle, desenvolvido com exclusividade pela empresa holandesa BeamSystems, coordena em tempo real a reprodução das cenas” (MENOTTI, 2012, p. 101). Cinema de banco de dados e dos cálculos da imagem digital.

Numa tela sensível ao toque (*touch screen*) Greenaway interage com as memórias que o público tem dos seus filmes ou das imagens em geral, refaz as narrativas através do banco de dados e amplia seu catálogo visual. Acompanhado de músicos ou também manipulado os sons, coleciona seu próprio cinema, sem as preocupações dos Vj’s que muitas vezes usam material dos outros trabalhando quase que na totalidade com seu próprio material. De forma metafórica arranja os arquivos criando um filme novo a cada apresentação a partir de suas próprias memórias. Na experiência de Greenaway ao vivo....

[...] Essa metáfora da manipulação nos faz voltar ao touch screen [...]. Por exemplo, nas recentes apresentações do projeto Tulse Luper, em que, a

---

<sup>196</sup> Myriad of artifacts; it is top encompass three films, a television series, 92 dvd’s, and an online archive, altogether making up an encyclopedic history of Greenaway’s sometime alter ego, Tulse Luper (HANSON, 2004, p. 156).

cada apresentação, o cineasta/VJ cria ambientes imersivos com múltiplas telas, desconstruindo a narrativa e a contiguidade espacial, vemos literalmente o artista tocar com as mãos em pequenos quadros na tela de seu dispositivo de VJ e automaticamente manipular em tempo real os arquivos disponíveis em seu computador [...] o cineasta tem diante de si uma tela de cinquenta polegadas onde é possível “tocar”, “arrastar” e “misturar” arquivos com gestos mais próximos do reger, ou do dançar (SALIS, 2009, p. 222-223).

Se Greenaway sempre se proclamou pintor, colocando a questão de que a maior parte de nós não conhece nem sabe lidar com imagens, sua “preocupação enciclopédica do artista beira uma arquivologia nômade” (MACIEL, Maria Esther, 2009, p. 64) e didática. Tangenciada nos projetos *live* por uma tutilidade e por uma afirmação de narrativas híbridas para sua arte multimidiática, que não é só cinema, essa “velha tecnologia que Godard destruiu, fragmentou, fez ser auto-consciente” (GREENWAY *apud* HANSON, 2004, p. 157) implode-se. O trabalho de Greenaway com Tulse Luper demonstra como as técnicas do VJing permitem “rearranjar as cenas de um filme durante cada exibição, e até mesmo combiná-las com as de outros, revogando a conclusão imposta pelo corte final”. (MENOTTI, 2012, p. 104). O corte final para Greenaway se transforma em uma nova possibilidade cinematográfica graças ao tempo real do *live cinema*.

Com seus gestos de movimento, como um maestro de imagens, Greenaway aproveita um imenso banco de dados para fazer um produto audiovisual inédito. Memórias do seu próprio cinema, aberturas para outros acontecimentos. Seu cinema se articula com a ideia de McLuhan (1964) de que a arte cinematográfica se estende da orquestra sinfônica e de sua vocação operística. “O entusiasmo do cineasta Peter Greenaway pela nova cultura da mixagem ao vivo espalhada pelo mundo primeiramente por DJs (Disc-jockeys) e, mais recentemente por VJS (Visual jockeys) convida-nos a pensar” numa nova imagem e a entender um cinema que prolonga orquestra e ópera. “É revigorante não apenas para a relação entre cinema e vídeo, mas, sobretudo para a relação entre a performance e a linguagem audiovisual” (SALIS, 2009, p. 22).

O próprio Greenaway observa alguns aspectos de sua atuação como performer e como dessa uma nova linguagem pode nascer. Se referindo a Tulse Luper, ele observa: “Na performance como VJ que farei [...] trata-se de uma ação ao vivo com muita energia, que não se baseia em texto. Há um aspecto de discoteca na coisa. Disponho de um teclado com 2 mil imagens e posso espalhá-las por um ambiente de 360 graus, em múltiplas telas”. Quando esteve no Rio de Janeiro e em São Paulo, Greenaway foi supostamente o primeiro

cinematista a se apresentar de uma maneira *live*: “Estou muito animado com a ideia da performance, por que vejo nela um novo caminho para o cinema”. (GREENAWAY, 2007, p. 80).

### 5.3.3. Spooky, Dj de imagens-objetos

Se poucos cineastas da categoria de Greenaway se destacam no *cinema ao vivo*, do mundo da música o grande expoente da experiência *live* em cinema é um Dj. Seu trabalho como *disc jockey* possui algumas características interessantes para o estudo dos meios e da memória. Como o cinema ao vivo as vezes dispensa até as imagens, a versão musical que Paul D. Miller ou Dj Spooky faz de um livro de McLuhan “Os meios de comunicação como extensões do homem” (1964) é um exemplo do hibridismo das mídias que marca o *liveness* contemporâneo. Spooky traduz o livro não como um *audiobook*, mas como um registro musical. O próprio McLuhan acreditava que os meios são como metáforas vivas que podem traduzir as experiências em formas novas. Uma memória da obra do autor canadense foi tocada em pistas em algumas apresentações de Spooky traduzindo a experiência do livro para uma nova forma. Assim como a presença e a ambiência de “O nascimento de uma nação” transmutado em “O renascimento de uma nação” pelo Dj solitavam uma memória de Griffith. Spooky é um *bricoleur* midiático. A versão gravada de “Understanding media”...

[...] apresenta isso como um mix de DJ – apresenta o livro inteiro como uma série de amostras, assim como um fita mixada. [...] Pense nisso registro como uma coleção de alguns dos textos falados de McLuhan gravados, colados, [...] emendados, cortados, rasgados, misturados [...] É um mix tape feito em uma época diferente – antes da ascensão de arquivos de mídia digital, mas que tem o mesmo tipo de ressonância de um mix de qualquer projeto de arte sonora atual que alguém quisesse batizar<sup>197</sup> (SPOOKY, 2014, tradução nossa).

Arquivista como qualquer Dj, o seu diferencial está na tentativa de escapar dos modelos que a música dispõe para sua atividade. Sampilhar trechos de livro lidos por

---

<sup>197</sup> “The record version of the ‘Medium is the Massage’ presents that as a DJ mix – it presents the entire book as a series of samples, just like a mix-tape. Think of this record as a collection of some of McLuhan’s spoken texts recorded, collaged [...], spliced, diced, ripped, mixed [...]. It’s a mix tape made in a different era - before the rise of digital media files, but it has the same kind of resonance of a mix of any current sound art project one could care to name” (SPOOKY, 2014).

McLuhan e misturá-los ou, ao considerar filme como objeto encontrado são ações que fazem de Spooky um performer audiovisual interessante. Colecionar registros de livros, filmes, fotografias e transformá-los em *mash up*<sup>198</sup>, essa colagem que os meios digitais propicia, ou mesmo antes como no *mix* do autor canadense, é uma característica enfatizada pelo artista ao falar que seu “trabalho é sobre o processo – sampleando, usando mídias encontradas, colagem – tudo isso é o vocabulário que construí [...] Meu estilo combina todos os estilos e eu parto daí”<sup>199</sup> (FAULKNER, 2006, p. 63, tradução nossa).

“O Renascimento de uma nação”, reedição audiovisual em tempo real do marco do cinema narrativo, foi o primeiro trabalho multimídia significativo do artista. Foi concebido e apresentado nos EUA, chegou ao Festival de Sydney e as ruínas gregas tendo sido “performado” mais de 50 vezes.

Eu diria que a minha experiência mais significativa até o momento foi receber do governo grego o Herodes Atticus Theatre para uma apresentação do filme de DW Griffith “O nascimento de uma nação”. Minha versão apresentada lá foi remixada ao vivo e projetada sobre as ruínas do teatro - 5000 pessoas vieram para o show<sup>200</sup> (FAULKNER, 2006, p. 63, tradução nossa).

Assim em ruínas físicas, uma projeção ao vivo afirmou o *live cinema* em uma estética importante de nossos dias, entendendo que “junto com o tempo, o espaço também só se manifesta sob a forma de **ruínas** (SELIGMANN-SILVA, 2003, p. 409, grifo do autor). Nesse sentido, recriou em *real time* o filme, sonorizando a obra original com base eletrônica e música eletroacústica e com intervenções na narrativa (o filme foi reduzido de três horas pela metade) e mutações gráficas, destacando temas e tramas para recontextualizá-lo. Um filme em ruína. “O renascimento de uma nação” leva ao extremo a vocação arquivística do cinema e a possibilidade de criar camadas de som e imagens em tempo real, trazendo o filme de Griffith, um rastro do cinema clássico-narrativo, de volta sob um outro prisma.

---

<sup>198</sup> Criação de uma música a partir da colagem e mescla de duas ou mais outras. Também pode ser um procedimento do vídeo. Populariza-se em alguns exemplos feitos para serem assistidos ou ouvidos na rede mundial de computadores.

<sup>199</sup> “My work is about process – sampling, using found media, collage – all of this is the vocabulary I build from [...] My style combines all styles, and I roll from there” (FAULKNER, 2006, p. 63).

<sup>200</sup> “I’d say my most significant experience to date was getting the greek government to give me the Herod Atticus Theatre for a presentation of D.W. Griffith’s the birth of a nation. My version played there, and was remixed live and projected on the ruins of the theatre – 5000 people came to the show” (FAULKNER, 2006, p. 63).

Como “toda a máquina cinema, desse ponto de vista, está impregnada de uma instância conservativa [...] *Remakes*, paródias, *retakes*, são, portanto, recordações, memórias de um texto que não deve cair no esquecimento” (COLOMBO, 1991, p. 54-55), a versão de Spooky é uma recordação. Certamente se pode pensá-lo como um *remake* ou uma paródia, já que se refaz o filme encurtando-o. Ironicamente o Dj também parodia Griffith, invertendo o ponto de vista escravocrata para contar a história inversamente se pensarmos o *retake* com esse caráter; através da performance de Spooky emerge um outro “Nascimento de uma nação”.

O Dj a partir da coleção de imagens do filme discute de fato uma possibilidade de pensarmos cinema e memória, para além da memória como um tema de filmes, mas como uma memória viva criadora e pulsante, a memória enlouquecida como Quintana (2007) se referia a imaginação. Novas manifestações cinematográficas retraduzem filmes e reconduzem a memória do audiovisual rumo a uma nova experiência sensorial que o cinema de atrações demandava.

Outro tema recorrente no cinema contemporâneo, as mudanças climáticas, foram objeto de uma performance de Spooky. Com projeções de vídeo e uma trilha composta pelo Dj, realizada por um quarteto de cordas, “Terra Nova: Sinfonia Antártica” (2010-2013) foi apresentado ao vivo no Brasil sendo um retrato da transformação climática por imagens e sons manipulados em tempo real. Se apropriando de imagens encontradas em filmes e em outras mídias, o Dj controla som e imagem, trabalha com objetos reais, gelo seco e opera seu *lap top* criando uma sinfonia audiovisual, lembrando as etapas que o clima do mundo passou em duas telas, explorando as mudanças na Antártica e seus ecos por outras regiões do planeta. Uma performance *live* que já nos permite lembrar em tempo real filmes de um gênero recente no cinema contemporâneo.

#### 5.4. CAMADAS DE SONS E CAMADAS DE IMAGEM: UMA ARTE DA MEMÓRIA

“Perceber por qual linguagem passa mais próximo a *linguagem híbrida da performance*” (COHEN, 2004, p. 57, grifos do autor) é uma forma de compreender mais a prática do *live cinema*. A performance audiovisual é uma hibridação e uma contaminação. Uma forma de se pensar sua linguagem se dá através da ideia de camada. Muitos artistas como duVA e Greenaway se dizem pintores em tempo real. Para o pintor encontrar a cor,

combinando as camadas de tintas é objetivo, para o Vj seu material e combinação vêm de máquinas e arquivos.

Observando algumas apresentações ou registros – às vezes mais atento aos arquivos, outras ao que era hibridizado – percebemos que a tela de cinema comporta planos. Esses, por sua vez, contêm graças à profundidade novos planos ou camadas. Nas performances *live* não só pela proliferação das telas ou mudança na disposição delas, ou ainda no material que agora serve de suporte, as camadas trabalhadas funcionam como blocos de memórias. Percebemos também que o tempo das performances não é evidentemente o tempo que o cinema nos acostumou com o longa-metragem. As apresentações ainda tentam encontrar uma duração, pois o ao vivo, o espontâneo se guia por outras orientações. Nossa relação com o tempo via as camadas audiovisuais ao ao vivo podem redefinir uma relação diferente do colapso da experiência do contemporâneo?

O regime temporal que preside nosso cotidiano sofreu uma mutação tão desorientadora nas últimas décadas que alterou inteiramente nossa relação com o passado, nossa idéia de futuro, nossa experiência do presente, nossa vivência do instante, nossa fantasia de eternidade. A espessura do próprio tempo se evapora a olhos vistos e nem mais parecemos habitá-lo [...] e sim a viver a velocidade instantânea, ou a fosforescência das imagens, ou os *bits* de informação. Cada vez mais se impõe a evidência de que o tempo sucessivo, direcionado, encadeado parece ter definitivamente entrado em colapso para achatarse em uma instantaneidade hipnótica e esvaziada. Mas seria preciso atentar para o avesso desse aparente achatamento se quisermos apreender o sentido da mutação em curso. Para usar os termos mais antigos e mais contemporâneos: nossa navegação no tempo ganhou aspectos inusitados (PELBART, 2007, p. 69).

Camadas sobrepostas, filmes que se hibridizam com outros materiais audiovisuais, com o próprio aparato técnico como o projetor, esse “objeto sônico” como na obra *live* “Quasar” (2008) que tem como premissa retirar imagens da tela e jogá-las em outro lugar (ALTENA, 2008) dialogando mais com o som do barulho do projetor do que com as imagens. As camadas são também sonoridades, paisagens sonoras pra seguirmos mais uma vez Schafer (2011). Uma navegação com toques inusitados que inverte a ordem da fosforescência das imagens e da instantaneidade midiática e informacional para justamente no instantâneo nos convidar a voltar a lembranças ou esquecimentos como um fotógrafo do futuro, “aquele que aprendeu a dispor barricadas de opacidade no percurso das imagens. É este que procura, de inúmeras e variadas maneiras, inscrever no corpo diáfano de nova

imagem, as dores da sua própria virtualização”. (LISSSOVSKY, 2010). As barricadas que a virtualização nos impõem têm na fotografia e imagens digitais em movimento em tempo real um entendimento das camadas, daquilo que um solo sobre outro solo esconde e aparenta.

Criar vínculos com a memória via camadas sucessivas de imagens e sons das quais nos aproximamos e das que nos convidam as performances marcam a prática do *live cinema*. Quando entendemos tal manifestação como uma tentativa de dar vida aos arquivos e as diversas imagens e sonoridades que compõem o trabalho do performer em tempo real, nos aproximamos de um ritual que estende tempos e espaços. “Uma imagem que se prolonga em movimentos, em ações, mas continua sendo uma imagem frontal que, na tela, encara quem interage com ela” (WEISSBERG, 2013, p. 144) e faz imergir camadas ou “imagens agidas”, baseadas nas relações entre imagem, lembrança e percepção, permitindo o salto e a proliferação de novos regimes de imagem associados à informática, um estágio virtual de uma imagem que se realiza.

Essas camadas audiovisuais têm sua força em um conceito importante, o de performance de realidade híbrida (*mixed reality performace*), “o estágio da performance teatralizada em ambientes de realidades misturadas”<sup>201</sup> que “une tanto elementos reais quanto virtuais e assim permite a possibilidade de gerar e analisar ambientes nos quais objetos físicos e digitais co-habitam e interagem ao mesmo tempo”<sup>202</sup> (BENFORD; GIANNACHI, 2011, p. 2-3, tradução nossa). O híbrido que as camadas de sons e imagens projetadas cria não nos permite mais distinguir real de virtual, ambiente físico de imagens na tela, sonoridades criadas por máquinas ou por organismo. Somos parte do híbrido em meio ao *liveness* cinemático das “performances ao vivo com sons e imagens interrelacionados”<sup>203</sup> (JONES, 2008, p. 120, tradução nossa) colecionados pelo artista e pelo público. A união de elementos reais e virtuais estabelece para o cinema ao vivo uma coleção, sistematiza uma reunião não só como a montagem dava nuances colecionistas ao cinema, mas pela ênfase que a performance híbrida dá se atestando pela interação e convivência de elementos digitais que rondam a memória em uma apresentações como essas.

---

<sup>201</sup> “[...] as the staging of theatrical performances in mixed reality environments” (BENFORD; GIANNACHI, 2011, p. 2-3).

<sup>202</sup> “It encompasses both ‘real and virtual’ elements and so allows for the possibility of generating and analyzing environments in which physical and digital object cohabit an interact in the same time” (BENFORD; GIANNACHI, 2011, p. 2-3).

<sup>203</sup> “[...] live performance with interrelated sounds and images” (JONES, 2008, p. 120).

O teatro em tempo real é exemplo mais imediato dessa performance com realidades misturadas. Da peça interativa “*Play on earth*” (Rubens Veloso, 2006) unindo atores em continentes diferentes por meio de projeções ao espetáculo “Deus é um DJ”, dirigido no Brasil por Marcelo Rubens Paiva (2011) com texto de Falk Richter. Nesta última temos o relacionamento de um Dj e um Vj mediado por projeções e vídeos manipulados por atores encenando em um cubo no pátio do Oi Futuro numa “peça multimídia porque os personagens habitam esse mundo” (O GLOBO, 2011). Essa combinação pode certamente envolver “sobrecamadas de ambientes reais e virtuais, mas também envolver outras relações espaciais, como fazê-las adjacentes aos participantes que podem olhar e passar de um a outro”<sup>204</sup> (BENFORD; GIANNACHI, 2011, p. 2-3, tradução nossa). Os exemplos a seguir que finalizam esse último capítulo retornam a temas já tratados aqui dando ênfase a esse mistura, esse híbrido que som e imagem em camadas nos proporciona.

Mais longamente vejamos a seguinte performance: “Projeto Fachada”, projeção ocorrida no penúltimo dia do ano de 2011 na fachada de Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB) no centro do Rio de Janeiro. Promovida pelo coletivo United Vj’s, comandada pelo Vj Spetto, essa performance misturava a leitura de algumas poesias de Augusto de Campos declamada por Arnaldo Antunes, música eletrônica, malabares, dança (atestando uma grande variedade de atrações) e, por fim, uma projeção mapeada inspirada nas poesias também de Campos. O evento foi pioneiro no Brasil ao reunir a técnica do *mapping* e poesia, além de sonoridades eletrônicas. Camadas de luz e imagens híbridas teciam uma



Figura 74 - Abertura Projeto Fachada (United Vj’s)  
Fonte: OLIVEIRA FILHO, 2011.

memória da poesia neoconcreta no concreto da fachada do centro cultural. Uma coleção de diferentes práticas, do texto poético, da música e da imagem em camadas. Uma grande pista de dança ao ar livre em função das imagens e da poesia fazia o cinema expandido que marca as projeções mapeadas expandir-se digitalmente.

<sup>204</sup> “Overlaying real and virtual environments, but may also involve other spatial relationships, such as making them adjacent so that participants can look or even pass from one to the other” (BENFORD; GIANNACHI, 2011, p. 2-3).



Figura 75 - Projeção da poesia  
Fonte: OLIVEIRA FILHO, 2011.

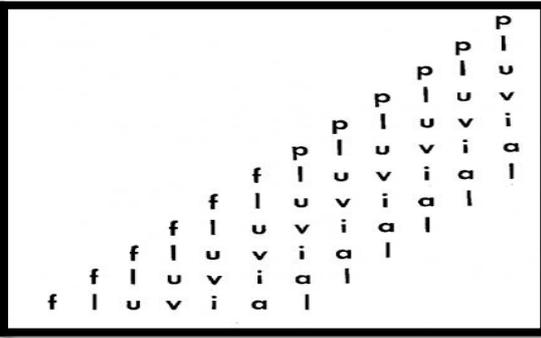


Figura 76 - Poesia Augusto de Campos  
Fonte: Pluvial/Fluvial, Augusto de Campos

Esse desenvolvimento e expansão da arte cinematográfica pareciam o *leitmotiv* da performance e como observamos seguidas vezes nessa tese o uso de uma constante ou repetição marca esse *cinema ao vivo*. O Projeto Fachada transformava o espaço físico do centro em central de imagens e sons. A cidade poeticamente recebia uma nova possibilidade para o audiovisual. As poesias de Campos e as imagens poéticas em camadas de Spetto implodiam a forma como vemos e concebemos o cinema.

A repetição no projeto dos United Vj's no CCBB se dava nos seguintes termos que retratamos em uma sequencia fotográfica feita por mim durante o evento: Abertura, poesias, comerciais e encerramento e um novo ciclo começava. Como na maioria dos filmes, os créditos abriam e encerravam a projeção enfatizando que ali o espectador deveria lembrar-se da convenção do cinema de apresentar seus autores e títulos seguindo a tradição das cartelas e das rotativas. Os *trailers* se davam com mensagens publicitárias dos patrocinadores e com mensagens pré-gravadas enviadas pelo público em geral como mensagens de telefones celulares.



Figuras 77 e 78 - Projeto Fachada (Mensagens e encerramento)  
Fonte: OLIVEIRA FILHO, 2011.

Das poesias destacamos a chuva de imagens a partir de “Pluvial/Fluvial” (1979). A poesia em formato de chuva se transformou em imagens de pingos que extrapolavam o prédio. Camadas de imagem, camadas de som criando a sinestesia que a poesia concreta demandava. Vale ressaltar que a projeção – como na maior parte das projeções mapeadas – era em 3D, realçando mais e mais o aspecto visual e concreto das poesias de Campos. Projetar imagens inspiradas nas poesias em concreto da fachada de um centro cultural faz essa performance ter mais lógica ainda. Ao longo das projeções as poesias eram declamadas e sonorizadas também ao vivo e em *loop*.

O caráter poético dessa apresentação nos aponta para um novo destino das projeções mapeadas e para a relação entre *live cinema* e a cidade. A fachada virou tela para um espetáculo audiovisual e literário que de forma única simboliza o poder da projeção pensada como camada nos dias de hoje. Se Buñuel (1983) nos falava de um cinema como “instrumento de poesia”, ela tornou-se instrumento para as imagens na performance de Spetto e dos United Vj’s. As imagens em contato com a poesia de Campos e em meio a poética da própria cidade e das construções, do som e da cor. Para o *mapping* e para o *live cinema* vale repetir com Augusto de Campos que cada vez mais para o cinema ao vivo: “Tudo está dito/Tudo está visto/Nada é perdido/Nada é perfeito/Eis o imprevisto/Tudo é infinito” (1979, p. 23). Complementamos achando que tudo é movimento no *live cinema*, nas projeções pela cidade. Movimento de imagem concreta e viva. Também de camadas vivem as invenções tecnológicas dos próprios Vj’s, Spetto cria com seus programas mecanismos que tratam imagens e sons como blocos, pavimentos de arquivos informacionais. Um software criado por Spetto...

[...] disponibiliza um conjunto de 26 layers, ou camadas de informação cada uma delas correspondente a uma letra do teclado, de a a z. A partir daí ele edita em tempo real, com o ritmo da mão, esses dados. Em cada uma dessas layers, há uma gama de cenas que são continuamente repetidas e recombinaadas (MELLO, 2008, p. 162).

Em tempos nos quais a imagem e o audiovisual são mais e mais pensados como memória, que são também tratados como coisa ou dado no âmbito da cibercultura, um cinema de camadas que contém uma gama de encenações reorganizadas de maneiras diferentes nos faz entender novamente o cinema como vanguarda das artes. E, de fato, compreender o cinema como uma arte da performance na tela e para além das telas. Uma arte marcada pela memória de quem vê, ouve, faz e sente.

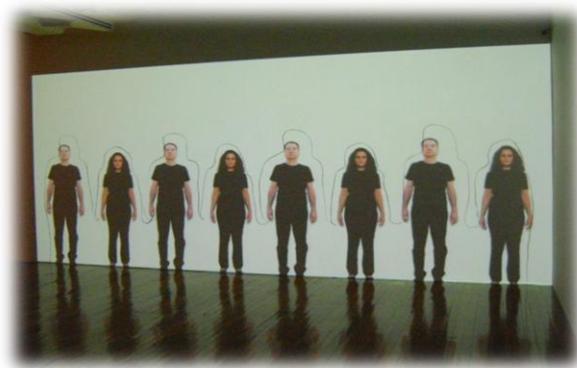


Figura 79- “Contorno” (André Parente e Kátia Maciel)  
Fonte: OLIVEIRA FILHO, 2012b.

Nesse sentido, André Parente e Kátia Maciel levaram ao extremo a antiga brincadeira de recortar bonecos de jornal e depois abri-los camada por camada como um leque na performance em tempo real com “Contorno” (2012). Nessa obra os artistas que trabalham usualmente com instalações e videoarte, celebraram a prática do cinema ao vivo. O hibridismo

entre corpo dos artistas vestidos de preto na frente da tela branca é uma primeira camada a ser destacada, as sombras no chão do espaço da projeção uma segunda e, por fim, a replicação em tempo real através de programa de projeção ao vivo. Em Contorno, os artistas colecionam camadas de imagens, realidades híbridas entre o real e o virtual, entre a tela e o público, entre captação e projeção de imagem. Colecionam a si próprios enquanto camadas de imagem e o fazem de forma viva interativa, multimidiática.

“Contorno” com o uso de um software capaz de captar e projetar a imagem em tempo real mostra a alternância de movimento do casal para desenhar com um carvão a linha que contorna seus corpos, que por intermédio da projeção surge na tela branca. Os artistas colecionam a si mesmos em camadas de luz desenhadas. Essa obra se desdobra como memória mediada, uma ferramenta conceitual como propõe José Van Dijck, ou “atividades e objetos que produzimos e dos quais nos servimos, através das tecnologias midiáticas para criar e recriar um sentido de passado, presente e futuro (DIJCK, 2007, p. 21, tradução nossa)<sup>205</sup> de nós mesmos e também em relação aos outros. Uma imagem-relação com o espectador se estabelece de imediato, conectando memórias através de tecnologias unindo temporalidades, a prática do passado com o desenho que surge em instantes no presente e que fica ali na tela arquivada para o futuro.

Uma outra memória mediada está nas obras de Fernando Velázquez que constrói ao vivo *layers* de som e imagem para retratar ambiências da mente, “Mindscapes” (2012), como o informa o título da obra. O artista procura “explorar a ideia de paisagem relacionada à atividade cerebral, é também uma investigação sobre as possibilidades criativas em tempo real” (LEÃO; VELÁZQUEZ, 2012, p. 4). As camadas de Velázquez

---

<sup>205</sup> “Activities and objects produced and from we get served through media technologies to create and recreate a sense of past, present and future” (DIJCK, 2007, p. 21).

são uma espécie de exame do cérebro<sup>206</sup> em termos audiovisuais, uma coleção de imagens que remetem ao olho do cérebro. Uma experiência sensorial através de performances ao vivo que atestam que “várias camadas de *loops* de vídeo narrativos podem reproduzir simultaneamente, criando uma densa e impressionante experiência para a audiência”. Na performance *live*, múltiplas projeções “oferecem espaço para vários projetos que abrem a porta para mais criatividade [...] conteúdo visual utilizado como blocos de construção, que, em seguida são cronometrados com música ao vivo”<sup>207</sup> (VIRKAUS, 2006, p. 37, tradução nossa). Na obra de Velázquez seus blocos de construção se relacionam diretamente a memória, uma paisagem cerebral a partir de um algoritmo de software personalizado que cria um objeto 3d a partir do som ambiente” (LEÃO; VELÁZQUEZ, 2012, p.4). Nessa performance, a paisagem sonora se torna camada visual e forma com a memória uma estética híbrida.



Figura 80- “Rente” (Mirella Brandi e Muep Etmo)  
Fonte: V mostra Live Cinema, 2012.

Com poucas projeções, usando mais cortinas de fumaça e iluminação, além de frequências sonoras melódicas e ruidosas ao mesmo tempo, *Rente* (2012), de Mirela

---

<sup>206</sup> Vj Palm trabalha o mesmo tema desenvolvendo interfaces que captam as imagens cerebrais. Sua performance “*Neuralscape*” (2012) foi sintetizada como “máquina-organismo sensorial que se alimenta de pequenos impulsos elétricos emitidos pelo cérebro humano, proporcionando uma experiência auto-contemplativa, onde o conceito de “o que?” e “como?” você pensa (penso, logo existo) é revertido em imagens-paisagens, num misto de pinturas abstratas, quase geométricas, acompanhadas de uma textura de fotografia analógica que se transformam de acordo com o movimento do seu pensar. (V MOSTRA Live Cinema, 2012).

<sup>207</sup> “[...] multiple layers of narrative video loops can play back simultaneously, creating a dense and impressive experience for the audience [...] multiple screens offer space for multiple designs which opens door for more creativity [...] visual content used as building blocks, which are then timed to live music” (VIRKAUS, 2006, p. 37).

Brandi e Muep Etmo também cria camadas mnemônicas. “Performance audiovisual imersiva que se apropria dos conceitos do cinema expandido para criar uma narrativa ao vivo, que atravessa a tela de projeção e se estabelece entre a plateia e o palco” (V MOSTRA Live Cinema, 2012). Jogos de luz que asseguram que na prática do *VJing*, o mecanismo de “feedback costuma ser o próprio VJ, adaptando sua mixagem ao ritmo e comportamento do público”<sup>208</sup> (JAEGER, 2005, p. 43, tradução nossa). Ao assistir e interagir com a performance as vezes precisava-se desviar o olhar, mudar de posição, os Vj’s sonorizam as retinas fazendo aflorar sensações. Os ritmos da mixagem em Rente afetavam o público e os performers. Ao final da apresentação alguns se diziam entorpecidos, outros aturdidos como nos experimentos dos cientistas do primeiro cinema.

Se examinarmos minuciosamente os trabalhos da pesquisa deles, tal como transparece nos próprios aparelhos e ainda mais indiscutivelmente, nos escritos e comentários que os acompanham, constatamos que esses precursores eram antes de tudo profetas. Queimando etapas, sendo que a primeira delas já era para eles materialmente intransponível, a maioria deles vai visar diretamente ao mais alto. A imaginação deles identifica a idéia cinematográfica com uma representação total e integral da realidade; ela tem em vista, de saída, a restituição de uma ilusão perfeita do mundo exterior, com o som, a cor e o relevo (BAZIN, 1991, p. 29).

A busca pela sensação total da realidade do cinema nos primórdios que retorna hoje com as apresentações *live*, numa espécie de gesto social alternativo nos levou “diretamente, a uma nova expressão estética através da fusão audiovisual, catalisando formas inovadoras de comunicação que operaram potentes formas de emoção não-verbais e, ao mesmo tempo, encorajaram diferentes modelos de produção coletiva”<sup>209</sup> (SALTER, 2010, p. 173, tradução nossa). Apresentações de cinema ao vivo atestam uma estética que faz o espectador ter que lidar com seus pensamentos, com a memória da própria imagem e com a alteridade no sentido proposto na equação de Rimbaud (Eu = Outro), em meio a uma “fertilização mútua entre teatro, dança, filme, vídeo e arte visual” (RUSH, 2006, p. 30). Fusão, fertilização, hibridismo audiovisual em camadas em tempo real que unem público e artista numa única percepção e em várias memórias.

---

<sup>208</sup> “[...] the feedback is the VJ, adapting mix to rhythm and audience” (JAEGER, 2005, p. 43).

<sup>209</sup> “Directly led to new aesthetic expression through audiovisual fusion, catalyzing innovative forms of communication that operated at powerful, nonverbal levels of affect, and at the same time encouraged different collective models of production” (SALTER, 2010, p. 173).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

**“Pintar com luz” faz parte do jargão do mundo da eletricidade do palco**  
(Marshall McLuhan, 1964).

O audiovisual é além de fruído dia após dia em diferentes telas, uma prática amiúde no contemporâneo. Em meio à produção televisiva, a emergência dos games e do vídeo na rede mundial de computadores, as câmeras e possibilidades de exibição e circulação fazem cada um de nós se tornar produtor audiovisual. O cinema mais uma vez parece ser o *locus* que melhor entende as transformações de si e desse próprio momento em que imperam as imagens e sons nos *media*.

Esse trabalho teve como proposta a investigação da arte cinematográfica em uma grande abrangência (histórica, conceitual e fílmica) e alguns fenômenos da memória, em particular a coleção e seu diálogo com o patrimônio – não estático, mas fluido e criativo – e o arquivo. Nas mãos de performers que radicalizam o audiovisual trabalhando-o em tempo real, reinventando o dispositivo cinematográfico e o *hábito cinema*, os arquivos se tornam camadas sobre camadas de texturas e narrativas do cinema. A textura da memória próxima dos desafios do cinema experimental percorre o trabalho do que vem se chamando de *cinema ao vivo*. Com efeito, essa linguagem tecida é uma das possibilidades de entendermos a prática, que por ser tão nova carece de definições assim como ainda carece de olhos e ouvidos que deem mais atenção para as novidades além da sala escura. O *cinema ao vivo* é uma manifestação audiovisual feita em tempo real em conjunto com o público, ressignificando as imagens (sejam elas filmes, luzes, cores) e os sons por artistas multimídia. Esse cinema abraça a linguagem do cinema, mas estende-o, ao mesmo tempo em que retorna as atrações e suas aberturas no cinema das origens.

Essa visada mais aberta do cinema nos colocou em contato com o vídeo e as possibilidades que a imagem eletrônica trouxe ao cinema e a performance no palco eletrificado e pintada com novas luminosidades. Em meio a isso uma questão central balizava nossas indagações: as performances audiovisuais em tempo real do *live cinema* podem contribuir com uma discussão sobre cinema e memória numa era em que os excessos informacionais dão as cartas? Como encontrar em um fenômeno novo, mas com características que passeiam por toda a arte cinematográfica uma relação com a memória? Uma memória ficcionalizada e que se endereça a criação, que não deixa de lado a memória

histórica nem individual, mas que afirma e dissocia as diferenças entre artista e audiência é um início de reposta. Ao longo da tese exemplos do cinema e do vídeo em suas diferentes nuances nos ajudam a ilustrar e compreender melhor essa questão.

Sabemos a relevância que a história tem no cinema e que esse em pouco mais de cem anos já atravessou diversos momentos de sua história, mas em nossa tese a opção foi por costurar uma memória-cinema, acreditando que outros saberes nos ajudam a compreender a sétima arte hoje em sua forma *live*. A memória social é o campo interdisciplinar propício para isso, pautado pela complexidade conceitual e pela abertura processual que se assemelham ao cinema desempenhado ao vivo nesse momento que não mais deveríamos dissociar política e estética (lendo Rancière com o devido cuidado) e que a tecnologia se torna algo lido de forma menos determinista. Na verdade é o imaginário (tecnológico) que dá a tônica da discussão aqui proposta.

Em um primeiro momento que dividimos em dois capítulos estabelecemos uma memória do cinema através de autores como Benjamin, Bergson e Deleuze – de Halbwachs nos interessava mais as imagens criadas pelo autor do que seu conceito de memória coletiva – e de alguns estudiosos do cinema como Tom Gunning, Jacques Aumont e dos meios de Marshall McLuhan a Lev Manovich entre outros. Também teóricos importantes brasileiros como André Parente e Arlindo Machado nos ajudaram com essa nova configuração midiática que adentra os estudos de cinema. Derivando isso articulamos um cinema de memórias, nos atendo a filmes e experimentos em vídeo de onde destacamos artistas de diferentes gerações, mas que apontavam para a memória como tema central dos filmes. Vale destacar as contribuições de Vertov e do cinema das novas ondas e algo do que se derivou delas no que se considera cinema contemporâneo. Observamos filmes e projetos audiovisuais – como o “Immemory” de Marker ou os primeiros curtas de Greenaway para lembramos dois exemplos– que dessem forma a nosso pensamento em torno das questões das performances em tempo real.

As performances foram o tema do segundo momento de nossa tese. Voltamos nosso olhar a algumas delas também para além da tela de cinema. Apresentações musicais (e o gênero que se articula mais diretamente a performance de *live cinema* é o musical que não foi esquecido por nós) e o universo das projeções deram a tônica para um entendimento da arte da performance mesmo diante do fato do conceito do termo não importar muito para os performers. A indefinição ou a ideia de que a performance é *só* a matriz das demais artes nos levou a uma operação cartográfica que incluía as projeções em shows, as

projeções no interior dos filmes e o próprio projetor como performer como apontado por artistas como Holis Frampton e Stan Brakhage e hoje consolidado por Vj's e demais praticantes do *liveness* cinemático. O objeto de projeção se tornando algo performático.

A relação entre cinema, objetos e um outro entendimento do espaço no interior dos filmes, lendo-os também como algo material dentro da tela nos levou novamente a Greenaway, mas também a Cronenberg e Gondry, além de percorrer a valência que os objetos ganharam em diferentes correntes cinematográficas. Assim desaguamos no *live cinema*, apresentando-o com mais detalhes, refletindo sua linguagem e especificidade do tempo e do espaço nas performances e inserindo nossa ideia central de que as camadas audiovisuais dos performers em tempo real podem ser afinadas a discussões sobre a memória social e a coleção.

Perguntamos-nos se já nos seus primórdios uma vocação colecionadora despontava no cinema. Dos primeiros filmetes e atrações compostas de um único plano até descoberta da montagem, uma série de imagens colecionáveis ia tendo abertura no mundo. A montagem de fato se aproxima de uma questão colecionista como Warburg já parecia ilustrar seu atlas *Mnemosyne*, colagem da história da arte que escolhe, reorganiza e perpetua as imagens de forma parecida com o que Eisenstein entendia por montar intelectualmente um filme. Mais uma vez a memória entre os sujeitos, entre montador/filme/espectador pode ser evidenciada.

Hoje o acervo dos performers se mistura com as *camadas* de audiovisual que são exibidas. O caráter essencial das práticas de *live cinema* (*vjing*, *aving*, performances em geral de dj's, videoartistas, cineastas) é a reedição audiovisual que trabalha o filme como um "objeto achado". O performer Spooky apresentou com essa expressão a sua versão *live* de "O nascimento de uma nação", de D.W. Griffith. Entender esse mundo dos objetos através de algumas leituras interartísticas, a lembrar a literatura, a pintura e as artes plásticas em geral em um diálogo com o cinema ajudou a compreendermos um pouco melhor o papel das coisas no cinema. Atentos a uma reflexão sobre novas temporalidades e espacialidades, além do primado kantiano de categorias *a priori* do conhecimento, percorremos o cinema através dos objetos que por intermédio da nossa memória nos colocou próximo ao trabalho de um performer de *live cinema*.

Esse trabalho textual é um compósito de imagens e referências e foi concebido com a lógica do tempo real. Para justificar a inserção de imagem *como* texto, recordo o trabalho de Giambattista Vico (1979) "Princípios de uma (nova) ciência" no qual o filósofo

dirigiu o artista Domenico Vaccaro em uma ilustração para explicar o conteúdo da obra literária que havia escrito. O *corso* e *ricorso* que caracteriza o método de Vico, este fluxo e refluxo das coisas e do pensamento, marcava a obra de Vico e a tese aqui se finalizando; como acreditamos marcar uma nova experiência do audiovisual.

Mistura de texto e imagem, o aspecto visual cria na tese uma terceira margem de leitura. Incorporando técnicas que o cinema inventara, e que os performers ao vivo levam ao extremo, confiamos no hibridismo, pois as “formas híbridas podem ser muito férteis. Conjugam-se arte com ciência; corpos com máquinas; público com privado; ocidental com oriental, gerando novas estruturas, objetos e práticas” (FEITOSA, 2006, p. 113). Os híbridos entre memória e cinema, tecnologia e performance, maquínico e orgânico nos parecem mais próximos do que imaginamos e a análise das performances em tempo real que realizamos ao longo do trabalho, e em particular no último capítulo, atestam essa proximidade. Parte do percurso que adotamos no final foi guiado pela decisão de após quase 20 anos como músico ingressar na área do *live cinema*. Como performer ou espectador, ou melhor – já que essa distinção não é mais uma divisão – como semionauta, aquele que trafega entre signos (BOURRIAUD, 2009), analisamos uma parte da produção de *live cinema* de forma mais detida num último momento. Há, no entanto, sabemos ainda muitos arquivos a serem explorados já que cresce cada vez mais o número de *blogs* sobre o trabalho dos Vj’s, mostras, performances em galerias e ao ar livre e comunidades virtuais.

Nossa hipótese foi a de que as camadas de som e imagem do *live cinema*, manipuladas reforçam uma memória criadora e performática que permite ao cinema pensar-se como um patrimônio não daquilo que dele se guarda, mas daquilo que com ele se cria. Assim uma memória do futuro, memória-performance, das mnemotécnicas aos *mnemocines* foram associadas ao *live cinema* e as apresentações que nos marcaram.

Uma memória para o futuro também merece destaque quando artistas registram suas performances – vale lembrar que uma pequena parte do material que trabalhamos se deu com registros como os trabalhos de Spooky, por exemplo – embora muitos prefiram não registrar ou deixar os registros para *outrem*. Christine Mello nos auxiliou com a relação memória e cinema, sintetizando alguns aspectos do audiovisual *live* remontando uma problemática que cruza essa tese. O contemporâneo atravessado pelo caos da informação nos leva a um novo problema: “não é mais fazer com que a imagem ou a memória se expressem, mas provocar-lhes uma outra instância de força que as atualize em nossa” (MELLO, 2009, p.146). De forma semelhante ao campo da memória social, o

audiovisual não pode se acomodar diante de teorias. “Não se trata aqui de deduzir problemas valendo-se das teorias já vigentes, mas, inversamente, de inventar novos problemas que, conseqüentemente, produzirão novas teorias e conceitos” (GONDAR, 2005, p. 14-15). Os performers e essa tese buscam novos problemas. Aqui reafirmo que meu papel como performer e pesquisador é, para voltamos a Vico, algo que segue as idas e vindas dos fluxos.

Tratamos o cinema em tempo real não mais como expressão/ representação, mas virtualização/atualização de memórias através de camadas de imagens, sons e afetos. Sensorialidades de um cinema que migrou suas memórias da película para a pele da tela, dos corpos e computadores. De um cinema-performance que nos faz lembrar e esquecer do mundo cercado pelo audiovisual da informação, pois nos conecta a ele através de outras sensorialidades. De memórias que são fluxos de consciência como ilustramos na performance “Contra(ções) do Cinema” (2013) que concebemos ao lado de Marcelo Vieira. Estamos imersos nesse cinema-performance mnemônico, multimidiático como o de Jean-Luc Godard.

Para esse cineasta e para muitos outros o cinema pode ser pensado através de uma técnica crucial na composição *live*. O *loop*, o primado do mesmo na mutação ou a diferença na repetição, o eterno retorno do diferente para mais uma vez seguirmos o filósofo Gilles Deleuze. Um regime novo da imagem que funde o tempo e o movimento em ciclos, em aberturas e intercessões. De fato mais do que uma “sessão” de *live cinema*, essa tese entende as apresentações como intercessões circulares. Já que podemos transitar, entrar, sair da obra e na obra “performada” sem nos preocupar com a narrativa, pois a toda hora uma abertura para nosso sentido se dá. Ver um filme ao vivo é entender como no mundo elétrico do palco, a performance em tempo real acontece da forma como nos conectamos a ela. Evidentemente, a forma como é tida a arte contemporânea impede que tiremos o máximo proveito de uma performance *live*.

Memórias vivas, nascentes em camadas audiovisuais, em acúmulos de experiências com o som e a imagem. Com o objetivo de entender essas camadas de imagens e sons codificando o desafio que a memória trouxe ao cinema, compreendemos ao longo do trabalho de pesquisa que a memória como reino da exploração cinematográfica se torna terreno da imaginação. As camadas híbridas dos performers se associam a memórias vivas e pulsantes que nos abraçam em meio a uma apresentação de *live cinema*. Ali diante daquela

coleção de filmes e de toda constelação do cinema, uma experiência é criada e o cinema recriado.

Nosso trabalho se fundamentou em um sincretismo não mais entre movimentos artísticos, mas entre as artes, entre as tecnologias. Corpo, pensamento, presença, tempo e espaço, figuras clássicas do pensamento filosófico são redimensionadas, dão novos saltos na arte contemporânea. Sua justificativa se deu através de uma imagem do pensamento que preconiza a diferença, o acontecimento como fator decisivo para compreender nossa realidade performatizada, tornada presente. Esclarecer que diante de uma obra aberta ao devir, nossos olhos para o cinema e para uma memória dele estão sempre abertos. Mesmo quando não filmes (ou partes deles) são remontados ao vivo, o cinema vaga pelas lembranças. Mesmo quando não há tela ou imagem em uma performance ao vivo estamos diante de experiências cinematográficas. O palco das performances, e vimos que esse palco pode ser a própria cidade, se torna laboratório dos artistas e da audiência, revivendo alguns *loci* do cinema, definindo outros ao mesmo tempo.

Pensar como esse *live cinema* torna-se uma arte da memória, torna também o cinema mais próximo da informação, do banco de dados e das possibilidades advindas com esse raciocínio mostra-nos que um filme é uma coleção dentro de um novo cenário tecnológico desenhado por nós. Toda uma outra teoria e história do cinema acontece assim. Não só a coleção de filmes em acervos, mas uma coleção de filmes que se tornam outros filmes. Ronda por nós outra fantasmagoria, agora em arquivos audiovisuais, camadas construídas e reconstruídas em tempo real como são em certo sentido construídos os fotogramas na filmagem e reconstruídos à medida que o projetor corre em seu fluxo, em seu *continuum*.

A questão de um novo desenho da própria arte cinematográfica – no que diz respeito à exibição, mas também a própria linguagem do cinema – e do apelo à memória que os vídeos ali despertam, concedem ao audiovisual na rede um lugar importante em nossa análise. O youtube é também um “cinema ao vivo” quando por nós experimentado. É cinema de atrações e vivo o nosso acesso a *web*. Um grande desafio do contemporâneo é o de encontrar um equilíbrio entre materialidade e virtualidade, “além de refletir sobre a impossibilidade de preservar o material dissociado do imaterial [...] disseminar a informação é também uma forma de proteção dentro da perspectiva da memória em movimento” (DODEBEI; GOUVEIA, 2008). O *live cinema* equilibra essa balança unindo materialidade e imaterialidade, objeto e imagem/som. Mais ainda no cinema *live* “trata-se

de uma estrutura de participação coletiva em transformação, uma *cybercollage*” (PRADO, 1997, p.296, grifos do autor), que ultrapassa os limites das redes instituídas em nome das redes que podem ser articuladas. Não à toa os artistas cada vez mais instituem coletivos, saem a campo dando cursos e oficinas como podemos perceber e participar.

Refletimos o *live cinema* como uma nova estética da contemporaneidade que se filia a memória e a integração entre autor e espectador. Acreditamos que essa relação se dá através de outras formas de associação entre pensamento e arte. Essa conexão nos aproximou da proposição de uma construção processual da memória social. Nesse caso podemos entender a memória como um processo que implica a criação e a realização do novo. Não existe memória sem invenção. Uma coleção também em processo reforça essa ideia. Uma arte/pensamento em torno de coleções de imagens e sons em movimento que se articulam com práticas e poéticas de patrimônio cultural e como uma outra forma de pensar o cinema. Não pretende o *performer* dessa prática mostrar a história do cinema, nem mesmo problematizá-la como Godard, mas recolocar a problemática da imagem em tempos nos quais o audiovisual se transformou em show(s) da realidade (*reality shows*). O *live cinema* celebra um show memorioso da virtualidade.

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.
- \_\_\_\_\_. **O cinema de Guy Debord**. Disponível em: <http://intermidias.blogspot.com/2007/07/o-cinema-de-guy-debord-de-giorgio.html>. Acesso em: 25 maio 2010.
- \_\_\_\_\_. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.
- AISENGART, Ines; BORGES, Cristian; CAMPOS, Gabriela. **Alain Resnais: a revolução discreta da memória**. Banco do Brasil, 2008.
- ALEXANDRE, J- Michel. Prefácio. In: HALBWACHS, Maurice. **A Memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2004.
- ALMEIDA, Cândido José Mendes de. **O que é vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- ALMEIDA, Milton J. **Cinema: arte da memória**. Campinas, SP: Autores Associados, 1999.
- ALTER, Nora. **Chris Marker**. Chicago: University of Illinois Press, 2006.
- ALTENA, Arie. The projector is my favorite sonic object. In: \_\_\_\_\_. ALTENA, Arie; DEBACKERE, Boris. **The cinematic experience**. Amsterdam: Sonic Art Press, 2008.
- AMARAL, Adriana Cörner. Sobre a memória em Jacques Derrida. In: GLENADEL, Paula; NASCIMENTO, Evando (orgs.). **Em torno de Jaques Derrida**. Rio de Janeiro: Sete letras, 2000.
- AMORIM, Marília. Cronotopo e exotopia In: BRAIT, Beth (org.) **Bakhtin: outros conceitos-chave**. São Paulo: Contexto, 2010.
- ANDRADE, Ana Lúcia. **O filme dentro do filme: a metalinguagem no cinema**. Belo Horizonte: UFMG, 1999.
- ARÊAS, James. Do universo bergsoniano das imagens às imagens do cinema em Deleuze. In: LECERF, Eric *et al* (orgs.). **Imagens da imanência: escritos em memória de Bergson**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
- ARMES, Roy. **On vídeo**. 2ªed. São Paulo: Summus, 1998.
- AUGUSTO, Maria de Fátima. **A montagem cinematográfica e a lógica das imagens**. São Paulo: Annablume, 2004.
- AUMONT, Jacques. O cinema é o último dispositivo que diz: ‘olhe’. **Significação**, nº34. São Paulo: USP, 2010.
- \_\_\_\_\_. **As teorias dos cineastas**. Campinas, SP: Papirus, 2004.
- \_\_\_\_\_. **Moderno?** Campinas, SP: Papirus, 2008.
- \_\_\_\_\_; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

\_\_\_\_\_. [et al]. **A estética do filme** e outros ensaios. Campinas, SP: Papyrus, 1995.

AUFDERHEIDE, Pat. Music videos: The look of the sound. In: GITLIN, Todd (org.). **Watching television**. New York: Pantheon, 1986.

AUSLANDER, Philip. **Liveness: performance in a mediatized culture**. London; New York: Routledge, 2008.

AUSTER, Paul. **Diário de inverno: memórias**, São Paulo: Edições Asa, 2012.

\_\_\_\_\_. **Homem no escuro**. São Paulo: Cia das Letras, 2008.

\_\_\_\_\_. **A invenção da solidão**. São Paulo: Cia das Letras, 1997.

\_\_\_\_\_. **Report from the interior**. New York: Henry, Holt and company, 2013.

\_\_\_\_\_. **Viagens no Scriptorium**. São Paulo: Cia das Letras, 2006.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. 5ªed., São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BADIOU, Alain. **Deleuze: o clamor do ser**. Rio de Janeiro: JZE, 1997.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAL, Mieke. Setting the stage: The subjective mise en scène. In: DOUGLAS, Stan; EAMON, Christopher (eds.). **Art of projection**. Ostfieldern: Hatje Cantz, 2009.

BALABAN, David. **The Chicago movie palaces of Balaban and Katz**. Chicago: Arcadia, 2006.

BAPTISTA, Tiago. Será o Youtube o novo “cinema de atrações”? In: **AVANCA Cinema Tomo II**. Avanca: Edições Cine-clubes, 2010.

BARRETO, Rodrigo Ribeiro. Do contexto às obras: autoria, campo e estilos dos videoclipes. In: SERAFIM, José Francisco (org.). **Autor e autoria no cinema e na televisão**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BASILICO, Stefano. **Cut: film as found object in contemporary video**. Milwaukee: Art Museum, 2006.

BATTCKOCK, Gregory; NICKAS, Robert (eds.): **The Art of performance: a critical anthology**. New York: E. P. Dutton Inc., 1984.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema de objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

\_\_\_\_\_. **Cool memories IV**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

\_\_\_\_\_. **A arte da desapareição**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

BAUDELAIRE, Charles. **As flores do mal**. São Paulo: Martin Claret, 2001.

BAZIN, Andre. **O cinema: ensaios**. São Paulo Brasiliense, 1991.

\_\_\_\_\_. **Charlie Chaplin**. Rio de Janeiro: JZE, 2006.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. Campinas, SP: Papyrus, 1997.

BENFORD, Steve; GIANNACHI, Gabriella. **Performing mixed reality**. London: The MIT press, 2011.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas**. São Paulo: Brasiliense, 1994. Vol. I.

\_\_\_\_\_. **Obras escolhidas**. São Paulo: Brasiliense, 2000. Vol. II.

\_\_\_\_\_. O colecionador. In:\_\_\_\_. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006.

\_\_\_\_\_. Panoramas. In:\_\_\_\_. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006.

BENSON ALOTT, Caetlin. “Before you die, you see the ring”: Notes in the Imminent obsolescence of VHS. In: LACEFIELD, Kristen (ed.). **The Scary screen: Media anxiety in *The Ring***, Burlington: Ashgate, 2010.

BENTES, Ivana. Caos-construção: o formal e o sensorial no cinema de Lygia Pape. **Anais XX Compós**, Porto Alegre, 2011.

\_\_\_\_\_. Vídeo e Cinema: rupturas, reações e hibridismo. In: MACHADO, Arlindo (org.), **Made in Brasil**. Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

\_\_\_\_\_. David Cronenberg e o cinema bio-tecnológico. In: **CINEMA em carne viva**-Catálogo. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2009.

\_\_\_\_\_; FELINTO, Erick. **Avatar**: o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais. Porto Alegre: Sulina, 2010.

BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

\_\_\_\_\_. A filosofia francesa. **Trans/form/ação**. Vol. 29, nº2, Marília, 2006a.

\_\_\_\_\_. **Duração e simultaneidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2006b.

\_\_\_\_\_. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BERLINCK, Deborah. Boate de David Lynch sai das telas para Paris: **O Globo**, 13 nov. 2011.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2000.

BLOM, Philipp. **Ter e manter**: uma história íntima de colecionadores e coleções. São Paulo: Record, 2008.

BOND, James. **James Bond**: entrevista [29 de junho de 2012]. Entrevistador: Wilson Oliveira Filho. Entrevista concedida para a tese de doutorado sobre *live cinema*, memória e performance. Chicago: University of Chicago. 2012.

BORDE, Raymond. The fragile art of film. **The UNESCO Courier**, n. 8, ago. 1984.

BORGES, Jorge Luis. **Obras completas Vol 2**. São Paulo Editora Globo, 1999.

\_\_\_\_\_. Funes, o memorioso. In:\_\_\_\_. **Ficções**. São Paulo: Cia das letras, 2007.

BORNHEIM, Gerd (org.). **Os filósofos pré-socráticos**. Rio de Janeiro: Cultrix, 1999.

BOURRIAUD, Nicholas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

\_\_\_\_\_. **Post production**. New York: Lukas & Sternberg, 2002.

BRAKHAGE, Stan. Metáforas da visão. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. São Paulo: Graal, 1983.

BRASIL, André. Formas de antecampo: notas sobre a performatividade no documentário brasileiro contemporâneo. **Anais XXII Compós**, Salvador, 2013.

BRÄSSAI, Gilberte. **Proust e a fotografia**. Rio de Janeiro: JZE, 2005.

BREWSTER, Bill; BROUGHTON, Frank. **Last night a DJ saved my life**: The history of the disc jockey. Nova York: Grove Press, 2000.

BUENO, Francisco da Silveira. **Dicionário escolar da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: FAE, 1986.

BUÑUEL, Luis. Cinema: Instrumento de poesia. In: XAVIER, Ismail. (org.). **A experiência do cinema**. São Paulo: Graal, 1983.

BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

BURGUESS, Jean; GREEN, Joshua. **Youtube e a revolução digital**. São Paulo: Aleph, 2009.

BURKE, Peter; BRIGGS, Asa. **Uma história social da mídia**: De Gutenberg à Internet. Rio de Janeiro: JZE, 2004.

CALVINO, Italo. **Coleção de areia**. São Paulo: Cia das Letras, 2010.

CAMPOS, Augusto de. **Viva vaia**: Poesia. São Paulo: Duas cidades, 1979.

CANETTI, Patricia. Sobre a instalação *O tempo não recuperado*, de Lucas Bambozzi. In: MACIEL, Kátia (org.). **Transcineas**. Rio de Janeiro: Contra capa, 2009.

CANTON, Katia. **Tempo e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CAPELATO, Maria Helena *et al.* **História e cinema**: São Paulo: Alameda, 2007.

CARDOSO, Juliana. Descobertas de Varda. **Revista Cinétique**. Disponível em: <http://www.revistacinetica.com.br/descobertasvarda.htm>. Acesso em: 9 set. 2011.

CARENA, Carlo. **Ruína/Restauro**. In: GIL, Fernando (coord.). Enciclopedia Einaudi: 1. Memória-História. Porto: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 2004.

CARREIRO, Rodrigo. A câmera diegética: clareza narrativa e legibilidade documental em falsos documentários de horror. **Anais XXII Compós**, Salvador, 2013.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

CARVALHO, Ana Luiza da Rocha; ECKERT, Cornélia. Filmes “de” memórias: Do ato criativo ao gesto criador. **Cadernos de Antropologia e Imagem**, Rio de Janeiro, 10(1), 2000.

CASTRO, Elis Crokidakis. A pesquisa da memória em sua relação com a história, a literatura e o cinema. In: TRINDADE, Denise (org.) **Imaginários de cinema**. Rio de Janeiro: E-papers, 2011.

CHAGAS, Mário. **A imaginação museal**. Rio de Janeiro: Editora IBRAM, 2009.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac e Naify, 2004.

CHILVERS, Ian. *Dicionário Oxford de Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

CHION, Michel. **A audiovisualização: som e imagem no cinema**. Lisboa: Edições texto e grafia, 2008.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2004.  
\_\_\_\_\_. **Work in progress na cena contemporânea**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

COLOMBO, Fausto. **Os arquivos imperfeitos**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

COSTA, Antônio. **Compreender o cinema**. Rio de Janeiro: Globo, 1987.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.

COSTA, Luis Cláudio. O cinema expandido de Andy Warhol: repetição e circulação. **Revista Poiesis**, n.12, nov. 2008. Disponível em:  
[http://www.poiesis.uff.br/PDF/poiesis12/Poiesis\\_12\\_andywarhol.pdf](http://www.poiesis.uff.br/PDF/poiesis12/Poiesis_12_andywarhol.pdf). Acesso em: 07 set. 2010.

\_\_\_\_\_. A tesoura, a seringa e as medidas: o efeito arquivístico na arte contemporânea. In: MACIEL, Kátia (org.). **Transcineas**. Rio de Janeiro: Contra capa, 2009.

COSTA, Silvia Ramos Gomes. **As ondas de destruição: a efemeridade do artefato tecnológico e o desafio da preservação audiovisual**. Rio de Janeiro: **Dissertação** (Mestrado em Memória Social). UNIRIO/PPGMS, 2011.

COURI, Aline. **Loop: tecnologia e repetição na arte**. Rio de Janeiro: Editora Torre, 2012.

COUTINHO, Márcio Alves. **Escrever com a câmera: a literatura cinematográfica de Jean-Luc Godard**. Belo Horizonte: Crisálida, 2010.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CRYSTAL, David. **A revolução da linguagem**. Rio de Janeiro: JZE, 2005.

CUEVAS, Efrén; MAGUIRO, Carlos (eds.). **The man without the movie camera: The cinema of Alan Berliner**. Madrid: Ediciones internacionales universitarias, 2002.

DAMIÃO, Carla Milani. O desinibido jogo da técnica. In: \_\_\_ COUTO, Edvaldo Souza; DAMIÃO, Carla Milani (orgs.). **Walter Benjamin: formas de percepção estética na modernidade**. Salvador: Quarteto, 2008.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

\_\_\_\_\_. **Cinema 2: a imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005a.

\_\_\_\_\_. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 1992.

\_\_\_\_\_. **A dobra: Leibniz e o barroco**. Campinas, SP: Papyrus, 1991.

\_\_\_\_\_. **Diferença e repetição**. São Paulo, Graal, 2006.

\_\_\_\_\_. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2005b.

\_\_\_\_\_. **Lógica do sentido**. 4ªed., São Paulo: Perspectiva, 2003.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **O que é a filosofia?** São Paulo: Editora 34, 1992.

\_\_\_\_\_. **Mil platôs**. São Paulo: Editora 34, 1995. Vol 1.

\_\_\_\_\_. **Mil platôs**. São Paulo: Editora, 34, 1997. Vol 4.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Diálogos**. Lisboa: Relógio d'água, 2004.

DELPHIM, Joaquim. Por uma memória cinematográfica nos trilhos da ferrovia: o trem na tela do cinema, Rio de Janeiro: **Projeto de Dissertação** (Mestrado em Memória Social). UNIRIO/PPGMS, 2013.

DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1994.

\_\_\_\_\_. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

\_\_\_\_\_. **Mal de arquivo: uma impressão freudiana**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001a.

\_\_\_\_\_. **Posições**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001b.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Imagens apesar de tudo**. Lisboa: Kkym. 2012

\_\_\_\_\_. **Remontages du temps subi: L'oeil de l'histoire**, Paris: Editions de Minuit, 2010.

\_\_\_\_\_. **A imagem sobrevivente: História da arte e tempo dos fantasmas**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

DIJCK, Jose van. **Mediated memories: personal cultural memory in the digital age**. Stanford: Stanford University press, 2007.

DOANE, Mary Ann. The location of the image: Cinematic projection and scale in modernity. In: DOUGLAS, Stan; EAMON, Christopher (eds.). **Art of projection**. Ostfildern: Hanje Cantz, 2009.

DODEBEI, Vera. Digital virtual: o patrimônio no século XXI. In: ABREU, Regina; DODEBEI, Vera (orgs.). **E o patrimônio?** Rio de Janeiro: Contra capa, 2008.

\_\_\_\_\_; GONDAR, Jô (orgs.). **O que é memória social?** Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / PPGMS (UNIRIO), 2005.

\_\_\_\_\_; GOUVEIA, Inês. Memória do futuro no ciberespaço: entre lembrar e esquecer. **Revista DataGramZero**. v.9. n.5, 2008.

DOUGLAS, Stan; EAMON Christopher (orgs.). **Art of projection**. Ostfildern: HatjeCantz, 2009.

DOURADO, Ciléia. Neoplatonismo em Giordano Bruno: proêmio a arte Hermética da memória. **A parte rei**, nº 24, 2002.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

ECO, Umberto. **A vertigem das listas**. São Paulo: Record, 2010.

EISENSTEIN, Sergei. Montagem de atrações. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. São Paulo: Graal, 1983.

\_\_\_\_\_. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002a.

\_\_\_\_\_. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002b.

ERNST, Wolfgang. **Digital memory and the archive**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2013.

FAULKNER, Michael. **Vj: Audiovisual art + Vj culture**. London: Laurence King, 2006.

FEITOSA, Charles. As Formas Híbridas. **Revista Bravo!** Nº. 104. São Paulo: Abril, 2006.

FELINTO, Erick. Cinema e tecnologias digitais. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. 3ªed., Campinas, SP: Papyrus, 2006.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. Nietzsche: esquecimento como atividade. **Cadernos Nietzsche**. 7, p. 27-40, 1999.

FERREIRA, Jairo. **Críticas de invenção: os anos do São Paulo Shimbun**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2006.

FERRO, Marc. O filme. In: LE GOFF, Jacques; NORA, Pierre (orgs.). **História: Novos objetos**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.

\_\_\_\_\_. Sur trois façons d'écrire l'histoire". **Cahiers du Cinéma**, nº 257. 1975.

FIGUEIRÔA, Alexandre. **Cinema novo: a onda do jovem cinema e sua recepção na França**. Campinas, SP: Papyrus, 2004.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac e Naify, 2007.

FONSECA, Rodrigo. Samurai centenário. Rio de Janeiro: **O Globo**, 23 mar, 2010.

FOUCAULT, Michel. **Arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense, 2007.

\_\_\_\_\_. Anti-retro. In: MOTTA, Manoel Barros (org.). **Ditos e escritos III**. 2ª ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006a.

\_\_\_\_\_. A escrita de si. In: MOTTA, Manoel Barros (org.). **Ditos e escritos V**. 2ª ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006b.

\_\_\_\_\_. **História da sexualidade: a vontade de saber**. Rio de Janeiro: Graal, 2001. Vol. 1.

\_\_\_\_\_. **As palavras e as coisas**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1992.

\_\_\_\_\_. **Resumo dos cursos do Collège de France (1970-1982)**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

FRANÇA, Andréa. MACHADO, Patrícia. Rocha que Voa: o cinema, a memória e o “teatro de operações” da montagem. **Doc On-line**, n.08, Agosto 2010. Disponível em: [www.doc.ubi.pt](http://www.doc.ubi.pt). Acesso em: 23 ago. 2011.

FRAMPTON, Holis. Uma conferência. In: FLORES, Livia; MACIEL, Katia. (orgs.). **Instruções para filmes**. Rio de Janeiro: e-book, 2013.

FREDERICO, Moraes. Farnese de Andrade. **Galeria**, Revista de Arte. São Paulo. v. 7. n. 29. Jun, 1992.

FREITAS, Guilherme. Geroges Didi-Huberman fala sobre Warburg e exposição no MAR. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/blogs/prosa/posts/2013/05/24/georges-didi-huberman-fala-sobre-warburg-exposicao-no-mar-497650.asp>. Acesso em: 26 maio 2013.

FUNARI, Pedro; PELEGRINI, Sandra. **O que é patrimônio cultural imaterial**. São Paulo: Brasiliense, 2008.

FURTADO, Jorge. **Cinema e audiovisual**. 2009. Disponível em: <http://www.casacinepoa.com.br/o-blog/jorge-furtado/cinema-e-audiovisual>. Acesso em: 23 abr. 2010.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **Lembrar escrever esquecer**. São Paulo: Ed.34, 2006.

GANCE, Abel. **Napoléon**. London: Faber and Faber, 1990.

GARCIA, Wilton. **Introdução ao cinema intertextual de Peter Greenaway**. São Paulo: Annablume, 2000.

GIUCCI, Guillermo. As engrenagens lubrificadas: Cronenberg, automóveis e corpos super-excitados. **Cinema em carne viva**- Catálogo. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2009.

GINZBURG, Carlo. Sinais: raízes de um paradigma indiciário In: \_\_\_\_\_. **Mitos, emblemas, sinais: Morfologia e História**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

GODARD, Jean-Luc. Debate após a exibição do filme Elogio do amor (Éloge de l’amour, 2001) no festival de Cannes, em maio de 2002. In: SARNO, Geraldo; BENTES, Ivana; AVELLAR, José Carlos (orgs.). **Cinemas n.37 - Memória, história, identidade**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2004.

\_\_\_\_\_; ISHAGHPOUR, Youssef. **Cinema**: the archeology of film and the memory of a century. New York: Berg, 2005.

GOETHE, Johann Wolfgang. **Conversations with Goethe**. Massachusetts: Hilliard, Gray and Co, 1839.

O GLOBO. **Teatro em tempo real**. 2 de nov. 2011.

GOLDBERG, RoseLee. **Performance art**: from futurism to the present. New York: Thames e Hudson, 2011.

GOLDMARCH, Daniel; KRAMER, Lawrence; LEPPERT, Richard. (eds.). **Beyond the soundtrack**. Los Angeles: University of California Press, 2007.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. O patrimônio como categoria de pensamento. In: ABREU, Regina; CHAGAS, Mário (orgs.). **Memória e Patrimônio**: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

GONDAR, Jô. Quatro proposições em memória social. In: \_\_\_\_; DODEBEI, Vera; GONDAR, Jô (orgs.). **O que é memória social?** Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / PPGMS - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2005.

GONDRY, Michel. **You'll like this movie because you're in it**: the be kind rewind protocol. New York: Picture Box, 2008.

GONZAGA, Alice. **Palácios e poeiras**. Rio de Janeiro: Record, 1996.

GREENAWAY, Peter. O cinema ainda está na pré história. São Paulo: **Revista Bravo**, Out, 2007.

GRUNDBERG, Andy. Introduction. In: BROOKMAN, Philip (org.). **Eadweard Muybridge**. London: Tate Publishing, 2010.

GRÜNBERG, Serge. **Interviews with David Cronenberg**. London: Plexus, 2006.

GUATARRI, Felix. **Caosmose**. São Paulo: Editora 34, 2000.

GUINSBURG, Jorge; BARBOSA, Ana Mae (orgs.). **O pós-modernismo**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

GULLAR, Ferreira et al. Manifesto neoconcreto. Rio de Janeiro, **Jornal do Brasil**, 1959. Disponível em: <http://www.literal.com.br/ferreira-gullar/por-ele-mesmo/ensaios/manifesto-neoconcreto/>. Acesso em: 14 jun. 2013.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

GUNNING, Tom. Attractions: How they came into the world. In: **THE CINEMA of attractions reloaded**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

\_\_\_\_\_. **DW. Griffith and the origins of american narrative film.** Chicago: Urbana and Chicago, 1991.

\_\_\_\_\_. Cinema e história. In: Xavier, Ismail (org.). **O cinema no século.** Rio de Janeiro: Imago, 1996.

\_\_\_\_\_. Uma estética do espanto: O cinema das origens e o espectador (in)crédulo.

**Revista Imagens**, São Paulo: Editora da Unicamp, n.º 5, ago. / dez. 1995.

\_\_\_\_\_. A grande novidade do cinema das origens. **Revista Imagens**, São Paulo: Editora da Unicamp, n.º 2, / ago, 1994.

\_\_\_\_\_. The long and the short of it: Centuries of projecting shadows, from natural magic to avant-garde. In: DOUGLAS, Stan; EAMON, Christopher (eds.). **Art of projection.**

Ostfildern: Hanje Cantz, 2009.

\_\_\_\_\_. **Tom Gunning**: entrevista [02 de julho de 2012]. Entrevistador: Wilson Oliveira Filho. Entrevista concedida para tese de doutorado sobre *live cinema*, memória e performance. Chicago: University of Chicago. 2012. HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva.** São Paulo: Centauro, 2004.

HANSON, Matt. **The end of celluloid**: film futures in the digital age. Route Suisse: Rotovision, 2004

HERÁCLITO. In: BORNHEIM, Gerd (org.). **Os filósofos pré-socráticos.** Rio de Janeiro: Cultrix, 1999.

HUG, Alfons. **High tech/Low tech**: formas de produção. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**: arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

INGRAM, Robert; DUNCAN, Paul (orgs.). **François Truffaut.** London: Taschen, 2008.

JAEGER, Timothy. **VJ - Live Cinema Unraveled.** EUA: University of California, 2006.

JEAVONS, Clyde. **A imagem em movimento**: tema ou objeto? Disponível em: <http://preservacaoaudiovisual.blogspot.com/2008/11/imagem-em-movimento-tema-ou-objeto.html>. 2008. Acesso em: 25 ago. 2011.

JEUDY, Henri-Pierre. **Memórias do social.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1990.

JONES, Randy. New eyes for the mind. In: ALTENA, Arie; DEBACKERE, Boris. **The cinematic experience.** Amsterdam: Sonic Art Press, 2008.

JORNAL da ciência. **Morre, aos 74, o filósofo Jacques Derrida.** 11 out. 2004. Disponível em: <http://www.jornaldaciencia.org.br/Detailhe.jsp?id=22222>. Acesso em: 24 jun. 2011.

JOSEPH, Barnden W. “My mind split open”: Andy Warhol’s Exploding plastic inevitable. In: DOUGLAS, Stan; EAMON, Christopher (eds.). **Art of projection.** Ostfildern: Hatje Cantz, 2009.

JOURNOT, Marie-Thérèse. **Vocabulário de cinema.** Lisboa: Edições 70, 2005.

- JULLIER; MARIE. **Lendo as imagens de cinema**. São Paulo: Senac, 2009.
- KEEN, Andrew. **O culto do amador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.
- KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura**: investigando a nova realidade eletrônica. São Paulo: Annablume, 2009.
- KILBOUN, Russel. **Cinema, memory, modernity**: the representations of memory from the art film to transnational cinema. New York: Routledge, 2010.
- KOSELLECK, Reinhart. **Futuros presentes**: contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.
- LACERDA, Gabriel. **O direito no cinema**: relato de uma Experiência Didática no campo do Direito. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2007.
- LAGNY, Michele. Escrita fílmica e leitura da história. **Cadernos de Antropologia e Imagem**, Rio de Janeiro, 10 (1), 2000.
- LEÃO, Lúcia; VELÁZQUEZ, Fernando. **Mindscapes**. São Paulo: Zipper galeria, 2012
- LE GOFF, JACQUES. **História e memória**. 4 ed. Campinas, SP: UNICAMP, 1996.
- LEITE NETO, Alcino. **O "clip" musical de Serguei Eisenstein**. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/pensata/ult682u101.shtml>. 19 jan. 2004. Acesso em: 30 ago. 2011.
- LESSIG, Lawrence. **Remix**: making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy. London: Bloomsbury, 2008.
- LÉVINAS, Emmanuel. O vestígio. In: \_\_\_\_\_. **Humanismo do outro homem**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- LEVY, Joe; WENNER, Jann (orgs.). **As melhores entrevistas da revista Rolling Stone**. São Paulo: Larousse, 2008.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 2007.  
\_\_\_\_\_. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.  
\_\_\_\_\_. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.
- LEMOS, André. **Cibercidades**. Rio de Janeiro: E-papers, 2004.
- LIMA, Jorge de. **Invenção de Orfeu**. São Paulo: Record, 2005.
- LINS, Consuelo; REZENDE, Luiz. A voz, o ensaio, o outro, In: FURTADO, Beatriz (org.). **Imagem contemporânea**. São Paulo: Hedra, 2009. Vol. 1.  
\_\_\_\_\_. **Ensaio audiovisual, montagem e o espectador-montador**. Disponível em : <http://artedocumentoarquiovigilancia.blogspot.com/>. Acesso em: 18 set. 2011.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LISSOVSKY, Mauricio. Quatro + uma dimensões do arquivo: MATTAR, Eliana (org.). **Acesso a informação e política de arquivos**. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2003.  
\_\_\_\_\_. Dez proposições acerca do futuro da fotografia e dos fotógrafos do futuro. **II Fórum Latinoamericano de Fotografia**, São Paulo, 24/10/2010.

LUZ, Rogério. **Filme e subjetividade**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2000.

LUPTON, Catherine. **Chris Marker**: memories of the future. London: Reaction books, 2008.

MACBEAN, James Roy. Godard and the Dziga Vertov Group. Film and dialectics. **Film Quaterly**. Vol 26, n1. California Press: 2004.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 3ªed., Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.  
\_\_\_\_\_. **Eisenstein**: Geometria do êxtase. São Paulo: Brasiliense, 1982.  
\_\_\_\_\_. Anamorfozes cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In: PARENTE, André (org.) **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34, 1993.  
\_\_\_\_\_. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. São Paulo: Papyrus, 1997.  
\_\_\_\_\_. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.  
\_\_\_\_\_. **Máquina e imaginário**: o desafio das poéticas digitais. São Paulo: Edusp, 1993.

MACHADO, Luís Eduardo Wexell. Oralidade e Escrita: a performance da memória, segundo o olhar de Paul Zumthor. **Kalíope**, São Paulo, ano 2, nº 3, 2006.

MACHADO, Irene. O ponto de vista semiótico. In: FRANÇA, Vera Veiga; Hohlfeldt, Antonio; Martino, Luiz C. (orgs.) **Teorias da comunicação**: conceitos, escolas e tendências. 9ªed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

MACIEL, Kátia (org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contracapa: 2009a.  
\_\_\_\_\_. MACIEL, Kátia. **O cinema “fora da moldura”**. In: FURTADO, Beatriz (org.). **Imagem contemporânea**. São Paulo: Hedra, 2009b. Vol. 1.  
\_\_\_\_\_. A última imagem. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina**. São Paulo: Editora 34, 1993.  
\_\_\_\_\_; PARENTE, André. **Situação cinema**. Catálogo. Rio de Janeiro: Mam edições, 2007.

MACIEL, Maria Esther. **A memória das coisas**: ensaios de literatura, cinema e artes visuais. Rio de Janeiro: Lamparina, 2004.  
\_\_\_\_\_. **As ironias da ordem**: coleções, inventários e enciclopédias ficcionais. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2009.

MAKELA, Mia. **Minima, live cinema**. Barcelona: Espacio publicaciones, 2007.  
\_\_\_\_\_. **Practice of live cinema**. 2006. Disponível em:  
[http://www.miamakela.net/TEXT/text\\_PracticeOfLiveCinema.pdf](http://www.miamakela.net/TEXT/text_PracticeOfLiveCinema.pdf). Acesso em: 18 jan. 2014.

- MANEVY, Alfredo. Nouvelle vague. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006.
- MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: SENAC, 2003.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Massachussets: The Mit Press, 2001.
- MANZANO, Luiz Adelmo. **Som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- MARKS, Laura. A memória das coisas. In: LOPES, Denilson; FRANÇA, Andréa (orgs.). **Cinema, globalização e interculturalidade**. Chapecó: Argos, 2010.
- MARTIN, Sylvia. **Video art**. Köln: Taschen, 2006.
- MARX, Karl. **O 18 Brumário de Luís Bonaparte**. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1986.
- MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Cinema mundial contemporâneo**. Campinas, SP: Papirus, 2008.
- MATTELART, Armand; MATTELART, Michèle. **História das teorias da comunicação**. São Paulo: Loyola, 1999.
- MAURICIO, Ana Fabíola, Entrevista, **Comunicação & Cultura**, n.º 7, 2009.
- MCLUHAN, Marshall. **O meio são as mensagens**. Rio de Janeiro: Record, 1969.
- \_\_\_\_\_. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.
- \_\_\_\_\_; MCLUHAN, Eric. **The laws of media**. Toronto: University of Toronto, 2000.
- MELIM, Regina. **Performance nas artes visuais**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.
- MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.
- \_\_\_\_\_. Imagem digital como memória. In: FURTADO, Beatriz (org.). **Imagem Contemporânea**. São Paulo: Hedra, 2009. Vol 1.
- MELVILLE, Herman. **Bartleby, o escriturário**. Porto Alegre: L&PM, 2008.
- MENOTTI, Gabriel. Dispositivos performáticos: a imagem digital, bancos de dados e milhares de cálculos. In: **Teccogs** n. 6, jan.-jun, São Paulo: Puc SP, 2012
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **Conversas-1948**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- \_\_\_\_\_. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- MICHAUD, Philippe-Alain. **Aby Warburg e a imagem em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

MILLAR, GAVIN; REISZ, KAREL. **A técnica da montagem cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1968.

MILLER, Paul D. **Rhythm science**. Massachussets: Mit Press, 2004.

MIRANDA, André. Em nome do pai. **O Globo**. Rio de Janeiro: 23 ago. 2011a.

\_\_\_\_\_. A eternidade de Wenders. **O Globo**. Rio de Janeiro: 11 set. 2011b.

MOLES, Abraham A. Objeto e comunicação. In: \_\_\_\_ [et al.]. **Semiologia dos objetos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.

MORAIS, Fernando da Costa. Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos? **Revista Logos**, ano 17, nº1, 2010. Disponível em: [http://www.logos.uerj.br/PDFS/32/08\\_logos32\\_costa\\_cinemacontemporaneo.pdf](http://www.logos.uerj.br/PDFS/32/08_logos32_costa_cinemacontemporaneo.pdf). Acesso em: 05 set. 2010.

MORAN, Patricia. **Um tempo da imagem em que o movimento é o tempo**. Disponível em: <http://www.artes.unb.br/6art/textos/patricia.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2009.

\_\_\_\_\_. Pioneiros: Primeiras experiências de VJs no Brasil. In: **AVANCA Cinema**. Avanca: Edições Cine-clube, 2013.

\_\_\_\_\_. Quase-imagem e muito movimento. In: **ON OFF: experiência em live image**. Catálogo – São Paulo: Itaú Cultural, 2009.

MULVEY, Laura. **Death 24 x a second**. London: Reaktion books, 2006.

MUSSER, Charles. **The emergence of cinema: the American screen to 1907**. California: University of California press, 1990.

NIETZSCHE, Friedrich. **Ecce homo**. São Paulo: Martin Claret, 2001.

\_\_\_\_\_. **A genealogia da moral**. São Paulo: Escala, 1987.

\_\_\_\_\_. **Segunda consideração intempestiva: da utilidade e desvantagem da história para a vida**. Rio de Janeiro: Relume- Dumará, 2003.

\_\_\_\_\_. **Para além do bem e do mal**. São Paulo: Martin Claret, 2002.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. São Paulo, **Projeto História** - Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História. v. 10, 1993.

OITICICA, Hélio. Frase para Augusto de Campos, em *Héliotape* (1973). In: MACIEL, Katia (org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

OLIVEIRA FILHO, Wilson. **Desconstruindo McLuhan: O homem como (possível) extensão dos meios**. Rio de Janeiro: E-papers, 2009.

\_\_\_\_\_. RIBEIRO, Leila Beatriz. Coleções e performances sonoras como contribuições para o *live cinema*: Vetores de uma arte mnemônica. **Anais XX Compós**, Porto Alegre, 2011.

\_\_\_\_\_. SOUSA, Márcia (Márcia Bessa). **Cinemas de rua** – Roteiro para documentário. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, Registro nº 398446, em 15/03/2007.

\_\_\_\_\_. SOUSA, Márcia (Márcia Bessa); RIBEIRO, Leila Beatriz. Do *cinema de rua ao cinema ao vivo*: a memória do cine Odeon entre a tradição e a experimentação audiovisuais. **Anais** do 34º Encontro Anual da Anpocs, Caxambu: 2010.

\_\_\_\_\_. Cinema, passagem a céu aberto: Novos ambientes patrimonializando o cinema. **Anais** do 35º Encontro Anual da Anpocs, Caxambu: 2011.

OLIVEN, Ruben George. Patrimônio imaterial: considerações iniciais. In: ABREU, Regina; CHAGAS; Mário (orgs.). **Memória e Patrimônio**: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

PARENTE, André. **Cinemáticos**, Rio de Janeiro: +2 Editora, 2013.

\_\_\_\_\_. Os três regimes deleuzianos da imagem cinematográfica em Alphaville. In: FURTADO, Beatriz (org.). **Imagem contemporânea**. São Paulo: Hedra, 2009. Vol. 1.

\_\_\_\_\_. **Imagem-máquina**: A era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34, 1993.

\_\_\_\_\_. Figuras na paisagem: Estereoscopia. In: BRUNO, Fernanda; Fatorelli, Antonio (orgs.). **Límiars da imagem**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

\_\_\_\_\_. **Narrativa e modernidade**. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

PARIKKA, Archival Media Theory – Introduction. In: ERNST, Wolfgang. **Digital memory and the archive**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2013.

PARTSCH, Susanna. **Klee**. São Paulo: Paisagem, 2005.

PAVIS, Patrice. Theatre and media: specificity and interference. In: KRUGER, Loren (org.). **Theatre the crossroads of culture**. London and New York: Routledge, 1992.

PEIXOTO, Clarice Ehlers. Memória em imagens: uma evocação do passado. In: KOURY, Mauro Guilherme Pinheiro (org.). **Imagem e Memória**: ensaios em Antropologia visual. Rio de Janeiro: Garamond, 2001.

PELBART, Peter Pál. Tempos Agonísticos. In: Fernando Pessoa e Katia Kanton. (orgs.). **Sentidos e Arte Contemporânea**. Vitória: Museu Vale do Rio Doce, 2007.

PEREC, Georges. **A vida, modo de usar**. São Paulo: Cia das Letras, 2009.

\_\_\_\_\_. **As coisas**: uma história dos anos sessenta. São Paulo: Cia das letras, 2012.

PERNISA JÚNIOR, Carlos (org.) **Vertov**: o homem e sua câmera. Rio de Janeiro: Mauad, 2009.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

POMIAN, Krzysztof. Coleção. In: GIL, Fernando. **Memória-História**. Porto: Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 1984.

\_\_\_\_\_. Memória. In: GIL, Fernando. **Sistemática**. Porto: Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 2000.

PONTES, André Nascimento. Existência Enquanto Predicado de Primeira Ordem: algumas conseqüências e objeções. **Argumentos**, ano 2, nº3, 2010.

POULOT, Dominique. **Uma história do patrimônio no Ocidente, séculos XVIII-XXI:** do monumento aos valores. São Paulo: Estação Liberdade, 2009.

PRADO, Gilberto. Arte e tecnologia: produções recentes no evento “arte no século XXI”. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI:** a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997.

PRIMO, Alex. Quão interativo é o hipertexto?: Da interface potencial à escrita coletiva. **Fronteiras: Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. 5, n. 2, 2003.

QUINTAIS, Luis; PIRES, Ana. A oficina da memória: algumas anotações sobre Chris Marker e o seu projeto Inmemory. **AVANCA Cinema Tomo I. Avanca:** Edições Cine-clube, 2010.

QUINTANA, Mário. **Nova antologia poética.** 13ªed., São Paulo: Globo, 2007.

RAMONET, Ignácio. **Propagandas Silenciosas:** massas, televisão, cinema. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

RANCIÈRE, Jacques. **As distâncias do cinema.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

\_\_\_\_\_. **O espectador emancipado.** Lisboa: Orfeu Negro, 2010.

\_\_\_\_\_. **The future of the image.** London: Verso, 2007.

\_\_\_\_\_. **A partilha do sensível.** São Paulo: Editora 34, 2005.

READ, Herbert. **Uma história da pintura moderna.** São Paulo: Martins Fontes, 2000.

REED, S Alexander. **Assimilate:** A critical history of industrial music. New York: Oxford University Press, 2013.

RIBEIRO, Leila Beatriz. **Mais do que posso contar:** coleções, imagens e narrativas. Projeto de Pesquisa (Programa de Pós-Graduação em Memória Social) - PPGMS/UNIRIO, Rio de Janeiro, 2006.

\_\_\_\_\_. Mais do que posso contar: coleções, imagens e narrativas. . **Relatório Parcial** nº 4064/0604, março de 2010 a março de 2011. UNIRIO.

\_\_\_\_\_. **Narrativas Informacionais:** cinema e informação como invenções modernas. Rio de Janeiro, 2005. Tese (Doutorado em Ciência da Informação). ECO-UFRJ /Instituto Brasileiro em Informação Científica e Tecnológica, 2005.

\_\_\_\_\_. Uma vida iluminada: coleções e imagens narrativas. XII Encontro Regional de História, 12. 2006, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: XII Encontro Regional de História, 2006.

\_\_\_\_\_. OLIVEIRA, Carmem Irene; WILKE, Valéria Cristina Lopes. Memória e informação em sci-fi: um encontro temporal em La Jetée e Os 12 Macacos. **Em questão** Porto Alegre. Vol.17 n.1, 2011.

RICHTER, Hans. **Dadá:** Arte e antiarte. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

RIVERA, Juan. **O que Sócrates diria a Woody Allen.** São Paulo: Planeta, 2004.

- RODRIGUEZ, Àngel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo: Senac, 2006.
- ROSENFELD, Israel. **A invenção da memória**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.
- ROSENBERG, Harold. **Objeto ansioso**. São Paulo: Cosaci e Naify, 2004.
- ROUDINESCO, Elisabeth. **A análise e o arquivo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
- ROUTT, Willian. **The film of memory**. Disponível em: <http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/19/film-of-memory.html>. Acesso em: 23 ago. 2011.
- RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SÁ, Simone Pereira de. Música eletrônica e tecnologia: reconfigurando a discotecagem. **Anais XII Compós**. UFPE, 2003.
- SADOUL, Georges. *L'invention du cinéma: 1832-1897*. Paris: Denöel, 1948.
- \_\_\_\_\_. **História do cinema mundial**. São Paulo: Martins, 1963a. Vol. 1.
- \_\_\_\_\_. **História do cinema mundial**. São Paulo: Martins, 1963b. Vol. 2.
- SALIS, Fernando. Cinema (ao) vivo: A imagem performance. In: MACIEL, Katia (org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.
- \_\_\_\_\_. **O audiovisual como performance**. Rio de Janeiro: Socine, 2011.
- SALTER, Chris. **Entangled: Technology and the transformation of performance**. Massachusetts: Library of Congress, 2010.
- SANTAELLA, Lúcia. Panorama da arte tecnológica. In: LEÃO, Lucia (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac, 2005.
- SANTO AGOSTINHO. **Confissões**. São Paulo: Nova Cultural, 2000. Coleção: Os Pensadores.
- SARLO, Beatriz. **Siete ensayos sobre Walter Benjamin**. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2000.
- SARTRE, Jean Paul. **A imaginação**. São Paulo: Difel, 1985.
- SCHACHER, Jon. Live audiovisual performance as a cinematic practice. In: ALTENA, Arie; DEBACKERE, Boris. **The cinematic experience**. Amsterdam: Sonic Art Press, 2008. 2008
- SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**. São Paulo: UNESP, 2011.
- SCOVINO, Felipe (org.). **Arquivo Contemporâneo**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2009.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Catástrofe, história e memória em Walter Benjamin e Chris Marker: a escritura da memória. In: \_\_\_\_ (org.). **História, memória, literatura: o testemunho na era das catástrofes**. Campinas: Editora da UNICAMP, 2003.

SENRA, Stella. **O último jornalista**. São Paulo: Estação Liberdade, 1997.

SHAUGHNESSY, Adrian. Ontem à noite, um VJ “zapeou” minhas retinas... In: **ON OFF: experiência em live image**. Catálogo – São Paulo: Itaú Cultural, 2009.

SHAVIRO, Steven. **Post cinematic affect**. London: Paperback, 2009.

SHAW, Jeffrey. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: LEÃO, Lucia (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac, 2005.

SILVEIRA, Fabrício. **O parque dos objetos mortos: e outros ensaios de comunicação urbana**. Porto Alegre: Armazém Digital, 2010.

SIMMEL, Georg. A ruína. In: SOUZA, Jessé; ÖELZE, Berthold (orgs.). **Simmel e a modernidade**. Brasília: UnB, 1998.

SIMSON, Olga. Imagem e memória, In: ETIENNE, Samain (org.). **O fotográfico**. São Paulo: Hucitec, 1998.

SINGER, Ben. Hiperestímulo, modernidade e sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo, SCHWARTZ, Vanessa. (orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac e Naify, 2004.

SILVA, Marcelo Lopes Vieira. **A imagem viva: o Vjing e seus desdobramentos processuais**. Dissertação de Mestrado em Ciência da Arte. Niterói: UFF, 2011.

SKLAR, Robert. **História social do cinema americano**. São Paulo: Cultrix, 1975.

SMITH, Murray. Espectatorialidade cinematográfica e a instituição da ficção. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema: pós-estruturalismo e filosofia analítica**. São Paulo: Senac, 2004. Vol. 1.

SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. A memória em questão: uma perspectiva histórico-cultural. **Educação & Sociedade**, ano XXI, nº 71, Julho, 2000.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. 2ªed, Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

SOLNIT, Rebecca. Tangles, Time, Solitude, Transformation. Continuities in Eadweard Muybridge river of images. In: BROOKMAN, Philip (org.). **Eadweard Muybridge**. London: Tate Publishing, 2010.

SOUSA, Márcia C.S. (Márcia Bessa). **Entre achados e perdidos: Colecionando memórias dos cinemas de rua da cidade do Rio de Janeiro: Tese de Doutorado em Memória Social**. Rio de Janeiro: UNIRIO/PPGMS, 2013.

\_\_\_\_\_. **A saga do cinema brasileiro.** Disponível em: <http://www.uniesp.edu.br/revista/revista9/pdf/textosLiterarios/25.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2011.

SPINRAD, Paul. **The vj book.** New York: Paperback, 2008.

SPETTO, **Entrevista, 2010.** Disponível em: <http://letsvj.org/2010/12/08/2145318939/>. Acesso em: 12 fev. 2012.

STALLYBRASS, Peter. **O casaco de Marx: roupas, memória, dor.** Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

STAM, Robert; SHOHAT, Ella. Teoria do cinema e espectralidade na era do “pós”. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.) **Teoria contemporânea do cinema.** São Paulo: Senac, 2004. Vol. 1.

STANGOS, Nikos. **Conceitos da arte moderna.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991.

STRAUVEN, Wanda (ed.). Introduction to an Attractive Concept. In: \_\_\_\_\_. **The Cinema of Attractions Reloaded.** Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

SUPPIA, Alfredo. **A metrópole replicante: construindo um diálogo entre *Metropolis* e *Blade Runner*.** Juiz de Fora: Editora UFJF, 2011.

TANIA, Alice. **Performance.** Ensaio. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2010.

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

THORNTON, Sarah. **Club cultures.** New England: Wesleyan University Press, 1996.

TOULLET, Emmanuelle. **O cinema, invenção do século.** São Paulo: Objetiva, 1988.

VALÉRY, Paul. Le conquête de l’ubiquité. In: \_\_\_\_\_. **Euvres,** Paris: Gallimard, 1993.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica.** 3ªed., Campinas, SP: Papyrus, 2005.

VASCONCELOS, Jorge. **Deleuze e o cinema.** Rio de Janeiro: Editora Ciência moderna, 2006.

VERNANT, Jean-Pierre. Aspectos míticos da memória. In: \_\_\_\_\_. **Mito e pensamento entre os gregos.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

VELASCO E CRUZ, Nina. Audiovisual e memória: refletindo sobre algumas imagens-tempo contemporâneas. In: ALMEIDA, Rodrigo. CARVALHO, Carlos André.

LACERDA, Chico (orgs.). **Cinema e memória.** Recife: Ed. Universitária da UFPe, 2013.

- VERTOV, Dziga. Variação do manifesto. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. São Paulo: Graal, 1983.
- VICO, Giambattista. **Princípios de (uma) nova ciência**. São Paulo: Abril Cultural, 1979. Coleção Os Pensadores.
- VIEIRA, João Luiz. Cinema e performance. In: XAVIER, Ismail (org.). **O cinema no século**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- VIEIRA JUNIOR, Luiz Garcia. **Filmes Found Footages: fragmento e heterogêneos no laboratório da vanguarda**. Dissertação de Mestrado em Comunicação Imagem e Informação. Niterói: UFF, 2011.
- VIRILIO, Paul. **A Máquina de visão**. 2ªed. Rio de Janeiro: Jose Olympio, 2002.
- VIRKAUS, Vello. Concert visuals. In: **Vj: Audiovisual art + Vj culture**. London: Laurence King, 2006.
- WARBURG, Aby. Anexo 2. In: MICHAUD, Philippe-Alain (org.). **Aby Warburg e a imagem em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- WARHOL, Andy. **The philosophy of Andy Warhol (from A to B and Back again)**. Orlando: Harvest Book, 1975.
- WATERSON, Roxana. Trajectories of memory: documentary film and the transmission of testimony. **History and Anthropology**, vol. 18, nº 1, 2007.
- WEIBEL, Peter. Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla (passado e futuro). In: LEÃO, Lucia (org.). **O chip e o caleidoscópio**. São Paulo: Senac, 2003.
- WEIRINCHTER, Antonio. Metraje encontrado: la apropiación en el cine documental y experimental. **Colección Punto de vista**, Pamplona: Fondo de publicaciones del Gobierno de Navarra, n. 4, 2009.
- WEISSBERG, Jean-Louis. Comentário sobre a imagem ágida, com base em Imagem-tempo de Gilles Deleuze. In: PARENTE, André. (org.). **Cinema/Deleuze**. Campinas, SP: Papyrus, 2013.
- WENDERS, Wim. **Emotion pictures**. Lisboa: Edições 70, 1986.
- WECHSLER, Robert. Artistic consideration in the use of motion tracking with live performers: a practical guide. In: BROADHURST, Susan; MACHON, Josephine (eds.) **Performance and technology: Practices of virtual embodiment and interactivity**. New York: Palgrave, 2011.
- WORTHEN, W.B. 2006. Fond records: remembering theatre in the digital age. In: HOLLAND, Peter (ed.). **Shakespeare, memory and performance**. New York: Cambridge, 2006.

- XAVIER, Ismail. **D. W. Griffith: o nascimento de um cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- \_\_\_\_\_. (org.). **A experiência do cinema: antologia**. São Paulo: Graal, 1983.
- \_\_\_\_\_. (org.). **O cinema no século**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- \_\_\_\_\_. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3ªed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- \_\_\_\_\_. **O olhar e a cena**. São Paulo: Cosac e Naify, 2001.
- YATES, Frances. **The art of memory**. Chicago: University Press, 1966.
- YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. New York: E.P. Dulkton & Co, 1970.
- ZAVAREZE, Batman (org.). **Catálogo Multiplicidade**, ano 4 , Rio de Janeiro: Aeroplano, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Catálogo Multiplicidade**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2010.
- ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia: em busca do temo remoto das técnicas de ver e ouvir**. São Paulo: Annablume, 2006.
- ZOURABICHVILLI, François. **O vocabulário de Deleuze**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004.
- ZUMTHOR, Paul. **Performance: recepção leitura**. São Paulo: Educ, 2000.

## REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

- 8 ½, de Federico Fellini , 1973 (ITA), ficção, 138 minutos.
- OS 12 macacos (“*Twelve monkeys*”), de Terry Gilliam, 1996 (EUA), ficção, 94 minutos.
- 33, de Kiko Goifman, 2002 (BRA), documentário, 74 minutos.
- A CANÇÃO do estireno (“*La Chant Du styrène*”), de Alain Resnais, 1957 ( FRA), 13 minutos.
- ACOSSADO (“*À Bout de Souffle*”), de Jean-Luc Godard, 1959 (FRA), ficção, 87 minutos.
- ACROSS the universe, de Julie Taymor, 2007 (EUA), ficção, 133 minutos.
- AFTER the Ball (“*Après Le Bal*”), de Georges Méliès,1897, 1 minuto e 30 segundos.
- ÁLBUM de família (“*The family álbun*”), de Alan Berliner, 1986 (EUA), ficção, 60 minutos.
- ALEXANDER NEVSKY (“*Alexander Nevsky*”), de Sergei Eisenstein, 1938 (RUS), ficção, 112 minutos.

EM ALGUM lugar do passado (*“Somewhere in time”*), de Jeannot Szwarc, 1980 (EUA), ficção, 103 minutos.

ALPHAVILLE (*“Alphaville”*), de Jean-Luc Godard, 1965 (FRA), ficção, 99 minutos.

AMNÉSIA (*“Memento”*), de Christopher Nolan, 2002 (EUA), ficção, 113 minutos.

AMOR (*“Amour”*), de Michael Haneke, 2012 (AUS, FRA, ALE), ficção, 127 minutos.

AMOR à flor da pele (*“Fa yeung nin wa”*), de Won Kar-Wai, 2000 (FRA, CHI), ficção, 98 minutos.

ANO passado em Marienbad (*“L'Année Dernière à Marienbad”*) de Alain Resnais, 1961 (FRA), 94 minutos.

ANÉMICA cinema, de Marcel Duchamp. 1926 (FRA), ficção, 7 minutos.

AQUI e alhures (*Ici et ailleurs*), de Jean-Luc Godard e Anne-Marie Miéville, 1975 (FRA), 117 minutos.

L'ARRIVEE, de Peter Tcherkassky, 1997, (AUS), found footage film, 3 minutos.

L'ARROUSER arrosé, de Louis & Auguste Lumière, 1895 (França), ficção, 49 segundos. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Kd4jSTBhYDw>. Acesso em: 28 jan. 2014.

LES ASTRONAUTES, de Walerian Borowczyk e Chris Marker, 1959 (FRA), ficção, 14 minutos.

ATIVIDADE paranormal (*“Paranormal Activity”*), de Oren Peli, 2009 (EUA), ficção, 86 min.

AVATAR, de James Cameron, 2009 (EUA), ficção, 162 minutos.

BALLET Mécanique, de Fernand Léger, 1924 (FRA), ficção, 16 minutos.

O BANDIDO da luz vermelha, de Rogério Sganzerla, 1968 (BRA), ficção, 92 minutos.

A BARRIGA do arquiteto (*“The belly of na architect”*), de Peter Greenaway, 1987 (ING/ITA), ficção, 118 minutos.

BASTARDOS inglórios (*“Inglorious Bastards”*), de Quentin Tarantino, 2009 (EUA), ficção, 153 minutos.

BERLIN (*“Berlin”*), de Julian Schnabel, 2007 (EUA), documentário, 85 minutos.

THE BIG Swallow, de James Williamson, 1901 (ING), 1 minuto.

BLADE Runner – O caçador de andróides (“*Blade Runner*”), de Ridley Scott, 1982 (EUA), ficção, 118 minutos.

QUE BOM ter ver viva, de Lúcia Murat, 1989 (BRA), ficção, 100 minutos.

BRILHO eterno de uma mente sem lembranças (“*Eternal sunshine for the spotless mind*”), de Michel Gondry, 2004 (EUA), ficção, 108 minutos.

A BRUXA de Blair (“*The Blair witch Project*”), de Daniel Myric e Eduardo Sanchez, 1999 (EUA), ficção, 118 minutos.

CADA um com seu cinema (“*Chacun Son Cinéma*”), Vários diretores, 2007 (FRA), 120 minutos.

CANTANDO na chuva (“*Singin’ in the rain*”), de Stanley Donen e Gene Kelly, 1952 (EUA), ficção, 103 minutos.

UM CÃO andaluz (“*Un chien andalou*”), de Luis Buñuel 1929 (FRA), ficção, 16 min.

A CANÇÃO do Estireno (“*La Chant du Styrene*”), de Alain Resnais, ficção, 1957 (FRA), 13 minutos.

CARLITOS enterra sua vida de menino, de Charles Chaplin, ficção, 1915, Essanay, 14 minutos.

CARMEM (“*Prénom Carmem*”), de Jean-Luc Godard, ficção, 1983, 85 minutos.

O CÉU de Lisboa (“*Lisbon story*”), de Wim Wenders, ficção, 1994 (EUA), 99 minutos.

A CHEGADA do trem a Estação (“*L’arrivée d’un train a la gare Ciotat*”), de Auguste e Louis Lumière, 1895, 1 minuto.

O CHAMADO (“*The Ring*”), de Gore Verbinski, 2002 (EUA), ficção, 115 minutos.

CHRISTINE - O carro assassino (“*Christine*”), de John Carpenter (EUA) 1983, ficção, 110 minutos.

A CHINESA (“*La Chinoise*”), de Jean-Luc Godard, (FRA, ITA, POL), ficção, 1967, 96 minutos.

CIDADE dos sonhos (“*Mulholland Dr.*”), de David Lynch, 2000 (EUA), ficção, 147 minutos.

A CIÊNCIA dos sonhos (“*The Science of sleep*”), de Michel Gondry 2006 (FRA), ficção, 105 minutos.

CINEMA de lágrimas, de Nelson Pereira dos Santos, 1995 (BRA), documentário, 95 minutos.

CLEO de 5 às 7 (“*Cleo de 5 à 7*”), de Agnès Varda, 1962 (FRA), ficção, 89 minutos.

CLOVERFIELD – Monstro (“*Cloverfield*”), de Matt Reeves, 2008 (EUA), ficção, 85 minutos.

COPACABANA mon amour, de Rogério Sganzerla, 1970 (BRA), ficção, 90 minutos.

*THE COUNTRYMAN and the cinematograph*, de Robert W Paul, 1901 (EUA), 1 minuto.

O COZINHEIRO, o ladrão sua mulher e o amante (“*The cook, the thief, his wife and her lover*”), de Peter Greenaway, 1989 (ING), ficção, 124 minutos.

CRASH – Estranhos prazeres (“*Crash*”), de David Cronenberg, 1996 (CAN), ficção, 100 minutos.

CREPÚSCULO dos deuses (“*Sunset Boulevard*”), de Billy Wilder, 1950 (EUA), ficção, 110 minutos.

*CRIMES of the future*, de David Cronenberg, 1970 (CAN), ficção, 70 minutos.

A DAMA do Cine Shangai, de Guilherme Almeida Prado, 1987 (BRA), ficção, 100 minutos.

A DAMA oculta (“*The lady vanishes*”), de Alfred Hitchcock, 1938 (ING), ficção, 108 minutos.

A DANÇA da borboleta, (*Anabelle’s Butterfly Dance*) de Thomas Edison, 1895 (EUA), ficção. 2 minutos. Disponível em: [http://www.youtube.com/watch?v=w7wEo4VcQ54&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=w7wEo4VcQ54&feature=player_embedded). Acesso em: 30 jul. 2011.

*DEAR PHONE* de Peter Greenaway, 1976 (ING), ficção, 17 minutos.

NO DECURSO do tempo (*King of the Road*), de Wim Wenders, 1976 (ALE), 130 minutos.

*DERRIDA*, de Hirby Dick e Amy Kofman. 2002 (EUA), documentário, 84 minutos.

DEUS e o diabo na terra do sol, de Glauber Rocha, 1964 (BRA), ficção, 120 minutos.

DIAS de Nietzsche em Turim, de Júlio Bressane, 2001 (BRA), ficção, 85 minutos.

DIAS de prazer (“*A day’s pleasure*”), de Charles Chaplin 1919 (EUA), ficção, 25 minutos.

DISTRITO 9 (“*DISTRICT 9*”), de Neill Blomkamp, 2009 (AFR), ficção, 110 minutos.

*THE DRAUGHTMAN’S contract*, de Peter Greenaway, 1982 (ING), ficção, 103 minutos.

ELOGIO do amor (“*Éloge de l’amour*”), de Jean-Luc Godard, 2001 (FRA), ficção, 97 minutos.

O ENCOURAÇADO Potemkin (“*Bronienosets Potemkin*”), de Sergei Eisenstein, 1925 (RUS), ficção, 77 minutos.

*ENTUZIASM: Simfoniya Dombassa* (1931), de Dziga Vertov, 1931 (RUS), documentário, 67 minutos.

A ERA do rádio (“*Radio days*”), de Woody Allen, 1987 (EUA), ficção, 88 minutos.

*ERASERHEAD*, de David Lynch, 1977 (EUA), ficção, 85 minutos.

O ESPELHO, de Andrei Tarkovski, 1974 (RUS), ficção, 101 minutos.

EU TE AMO eu te amo (“*Je t’aime, Jet’aime*”), de Alain Resnais, 1968 (FRA), 91 minutos.

*EXISTENZ*, de David Cronenberg, 1999 (CAN), ficção, 97 minutos.

O EXTERMINADOR do futuro (“*The Terminator*”), de James Cameron, 1984 (EUA), ficção, 107 minutos.

FAHREINHEIT 451 (“*Fahrenheit 451*”), de François Truffaut, 1966 (EUA), ficção, 112 minutos.

*THE FALLS*, de Peter Greenaway, 1980 (ING), ficção, 239 minutos.

*FAST Company*, de David Cronenberg, 1979 (CAN), ficção, 91 minutos.

FESTIM diabólico (“*Rope*”), de Alfred Hitchcock, 1948 (EUA), ficção, 80 minutos.

*FILM Socialisme*, de Jean-Luc Godard, 2010 (FRA, SUI), ficção, 101 minutos.

FILMEFOBIA, De Kiko Goifman, 2008 (BRA), documentário, 80 minutos.

FRANÇOIS Truffaut: uma autobiografia (“*François Truffaut, une autobiographie*”), de Serge Toubiana, 2004 (FRA), documentário, 78 minutos.

O GABINETE do Dr Caligari (“*Das gabinet des Dr. Caligari*”), de Robert Wiene, 1919 (ALE), ficção, 78 minutos.

GÊMEOS, mórbida semelhança (“*Dead ringers*”), de David Cronenberg, 1988 (EUA), ficção, 116 minutos.

*GHOST dance*, de Ken McMullen, 1983 (FRA), 94 minutos.

*GHOSTBUSTERS*, de Ivan Reitman, 1984 (EUA), ficção, 105 minutos.

*THE GIRL*, de Julian Harold, 2012 (EUA), ficção, 91 minutos.

A GRANDE ilusão (*“La grande illusion”*), de Jean Renoir, (FRA) 1937, ficção, 114 minutos.

O GRANDE truque (*“The Prestige”*), de Christopher Nolan, 2006 (EUA), ficção, 130 minutos.

*GREMLINS*, de Joe Dante, 1984 (EUA), ficção, 106 minutos.

*THE H Story*, de Nobuhiro Suwa, 2001 (JAP), ficção, 111 minutos.

*H IS FOR HOUSE*, de Peter Greenaway, 1976 (ING), ficção, 09 minutos.

*HIROSHIMA MON AMOUR*, de Alain Resnais, 1959 (FRA), ficção, 91 minutos.

*HISTOIRE(S) Du cinema*, 1988-1998, de Jean-Luc Godard, 1988-1998 (FRA), documentário, 266 minutos.

*HITCHCOCK*, de Sacha Gervasi, 2012 (EUA), ficção, 98 minutos.

*HOJE*, de Tata Amaral, 2012 (BRA), ficção, 110 minutos.

UM HOMEM com uma câmera (*“Cheloveks Kinoaparatom”*), de Dziga Vertov, 1929 (Rússia), documentário, 68 minutos.

*IMMEMORY*, de Chris Marker, 2002 (FRA), documentário, Cd rom.

LADRÕES de Bicicletas (*“Ladri de Biciclette”*) de Vittorio de Sica, 1948 (ITA), ficção, 93 minutos.

*LIVES of the performers*, de Yvone Rainer (EUA), 1972, documentário, 120 minutos.

O LIVRO de cabeceira (*“The pillow book”*), de Peter Greenaway, 1996 (ING), ficção, 126 minutos.

O ILUSIONISTA (*“The Illusionist”*), de Neil Burger, 2006 (EUA), ficção, 100 minutos.

OS INCOMPREENDIDOS (*“Les Quatre Cents Coups”*), de François Truffaut. 1959 (FRA), ficção, 99 minutos.

*INTERVALS*, de Peter Greenaway, 1969 (ING), ficção, 05 minutos.

OS INTOCÁVEIS (*“The Untouchables”*), de Brian de Palma, 1987 (EUA), ficção, 119 minutos.

INTOLERÂNCIA (*“Intolerance”*), de D.W. Griffith, 1916 (EUA), ficção, 163 minutos.

*JACQUOT de Nantes*, de Agnès Varda, 1991 (FRA), documentário, 118 minutos.

JANELA indiscreta (“*Rear window*”), de Alfred Hitchcock, 1954 (EUA), ficção, 112 minutos.

LA JETÉE, de Chris Marker, 1962 (FRA) ficção, 28 minutos.

LIMITE, de Mário Peixoto, 1930 (BRA), ficção, 120 minutos.

LE LOCATAIRE diabolique, de Georges Méliès, 1909 (FRA), ficção, 7 minutos.

MAIS que acordado (“*Wide awake*”), de Alan Berliner, 2006 (EUA), documentário, 79 minutos.

LA MAISON Ensorcellée, de Segundo de Chomón, 1907 (FRA), ficção, 6 minutos.

MANHATTA, de Paul Strand e Charles Sheeler, 1921 (EUA), documentário, 10 minutos.

MAYERLING, de Terence Young, 1968 (FRA), ficção, 140 minutos.

MEIA-NOITE em Paris. (“*Midnight in Paris*”), de Woody Allen, 2011 (EUA/ESP), 100 minutos.

MEMÓRIAS (“*Stardust memories*”), de Woody Allen, 1980 (EUA), ficção, 89 minutos.

MEMÓRIAS do cárcere, de Nelson Pereira dos Santos, 1984 (BRA), ficção, 220 minutos.

A MORTE do demônio (“*The Evil dead*”), de Sam Raimi, 1983 (EUA), ficção, 1981, 85 minutos.

A MOSCA (“*The fly*”), de David Cronenberg, 1986 (EUA), Ficção, 96 minutos.

MOTION Picture, de Peter Tcherkassky, 1984 (AUS), found footage film, 12 minutos.

MR Nobody, de Jaco Van Dormael, 2010 (FRA), ficção, 157 minutos.

O MUNDO de Andy (“*Man on the moon*”), de Milos Forman, 1999 (EUA), ficção, 118 minutos.

O MUNDO de Apu (“*Apur Samsar*”), de Satyajit Ray, 1959 (IND), 1959, ficção, 105 minutos.

O NASCIMENTO de uma nação (“*The Birth of a nation*”), de D.W. Griffith, 1915 (EUA), ficção, 190 minutos.

A NOITE americana (“*La nuit américaine*”), de François Truffaut, 1973 (FRA), ficção, 115 minutos.

NÓS QUE AQUI estamos por vós esperamos, de Marcelo Masagão, 1999 (BRA), documentário, 60 minutos.

NOSTALGIA (“*Nostalghia*”), de Andrei Tarkovski, 1983 (RUS), ficção, 125 minutos.

NOTES on the circus, de Jonas Mekas, 1966 (EUA), ficção, 12 minutos.

OBJECT Lesson, de Christopher Young, 1941 (EUA), 10 minutos.

ODYSSEY, de Holis Frampton, (EUA) 1966-1979, coletânea de filmes. 266 minutos.

A ORIGEM (“*Inception*”) de Christopher Nolan, 2010 (EUA), ficção, 148 minutos.

OUTUBRO (“*Oktyabir*”), de Sergei Eisenstein, 1928 (RUS), ficção, 128 minutos.

THE PALERMO shooting, de Wim Wenders, 2008 (ALE), ficção, 108 minutos.

UM PASSAPORTE húngaro, de Sandra Kogut, 2001 (BRA), documentário, 72 minutos.

A UM PASSO da eternidade. (“*From here to eternity*”), de Fred Zinnermann, 1953 (EUA), ficção, 118 minutos.

PERRAULT (Filmes: 1963-1996). Pierre Perrault (I) - (1927-1999). **IMDb**. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0674529/>. Acesso em: 25 jan. 2014.

PINA (“*Pina*”), de Wim Wenders, 2011 (ALE), ficção, 106 minutos.

PINK Floyd: Live at Pompeii, de Adrian Maben, 1972 (ALE), documentário, 92 minutos.

PSICOSE (“*Psycho*”), de Alfred Hitchcock, 1960 (EUA), ficção, 109 minutos.

PSICOSE (“*Psycho*”), de Gus Van Sant, 1998 (EUA), ficção-remake, 104 minutos.

QUARTO 666 (“*Chambre 666*”), de Wim Wenders, 1982 (ALE), documentário, 60 minutos.

LA RABBIA, de Pier Paolo Pasolini, 1963 (ITA), documentário, 83 minutos.

RABID, de David Cronenberg, 1977 (CAN), ficção, 91 minutos.

REBIRTH of a nation, de Paul D. Miller, 2004 (EUA), 100 minutos.

REBOBINE por favor (“*Be kind rewind*”), de Michel Gondry, 2008 (EUA), ficção, 100 minutos.

RÉQUIEM a Lênin (“*Tri pesni o Lenine*”), de Dziga Vertov, 1934 (RUS), ficção, 62 minutos.

RIO zona norte, de Nelson Pereira dos Santos, 1957 (BRA), documentário, 98 minutos.

ROCHA que voa, de Eryk Rocha, 2002 (BRA), documentário, 94 minutos.

ROMANCE SENTIMENTAL (“*Sentimental romance*”), de Gregori Alexandrov e Sergei Eisenstein, 1930 (FRA), ficção, 20 minutos.

RONDA da noite (“*Nightwatching*”), de Peter Greenaway, 2007 (POL, CAN), ficção, 105 minutos.

A ROSA púrpura do Cairo (“*The purple rose of Cairo*”), de Woody Allen, 1985 (Austrália), ficção, 82 minutos.

A SAÍDA dos funcionários da fábrica (“*Le sortie de l’usine Lumière à Lyon*”), Auguste e Louis Lumière, 1895, 1 minuto.

A SAÍDA dos funcionários da fábrica (“*Arbeiter verlassen die Fabrik*”), de Harun Farocki, 1995 (ALE), *found footage film*, 36 minutos.

*SANS soleil*, de Chris Marker, 1983 (FRA), documentário, 100 minutos.

SANTIAGO, de João Moreira Salles, 2007 (BRA), documentário, 80 minutos.

SEXO, mentiras e videotape (“*Sex, lies and videotape*”), de Steven Soderbergh, 1989 (EUA), ficção, 100 minutos.

*SHIVERS*, de David Cronenberg 1975 (CAN), 87 minutos.

*SKYSCRAPER symphony*, de Robert Florey, 1929 (EUA), 9 minutos.

*SLEEP*, de Andy Warhol, 1963 (EUA), registro, 321 minutos.

OS SONHADORES (“*The dreamers*”), de Bernardo Bertolucci, 1993 (FRA, ITA), ficção, 115 minutos.

A SOCIEDADE do espetáculo (“*La société du spectacle*”), de Guy Debord, 1973 (FRA), documentário, 88 minutos.

*SYMPATHY for the devil*, de Jean-Luc Godard, 1968 (FRA), ficção, 100 minutos.

TEMPOS modernos (“*Modern times*”), de Charles Chaplin, 1936 (EUA), ficção, 84 minutos.

*THE TULIPS*, de Segundo de Chomón, 1907 (FRA), ficção, 4 minutos.

TODA A memória do mundo (“*Tout la memoire du monde*”), de Alain Resnais, 1956 (FRA), 21 minutos.

*TOMMY*, de Ken Russel, 1975 (ING), ficção, 111 minutos.

UM TRUQUE de luz. (“*Trick of light*”), de Wim Wenders, 1996 (ALE), ficção, 96 minutos.

*TULSE luper suitcases – the moab story*, de Peter Greenaway, 2002 (ING), ficção, 127 minutos.

*U2: Rattle and hum*, de Phil Joanou, 1988 (EUA), documentário, 99 minutos.

A ÚLTIMA tempestade (“*Prospero’s books*”), de Peter Greenaway, 1991 (FRA/HOL/ITA), ficção, 129 minutos.

*UNCLE Josh the moving Picture show*, de Edwin Porter, 1902 (EUA), ficção, 5 minutos.

THE VELVET Underground e Nico (“*The Velvet underground and Nico*”), de Andy Warhol, 1967 (EUA), documentário, 63 minutos.

VERDADES e mentiras. (“*F for fake*”), de Orson Welles, 1973 (EUA), ficção. 86 minutos.

*VERTICAL feature remake*, de Peter Greenaway, 1976 (ING), ficção, 45 minutos.

VIAGEM à lua (“*Voyage dns la lune*”), de Georges Méliès, 1902 ( FRA), ficção, 15 minutos.

A VIDA de Pi (“*Life of Pi*”), de Ang Lee, 2012 (EUA), ficção, 127 minutos.

*VIDEODROME*, de David Cronenberg, 1983 (CAN), ficção, 88 minutos.

VIDEOGRAMAS de uma revolução (“*Videogramme einer Revolution*”), de Andrei Ujica e Harun Farocki, 1992 (ALE), documentário, 106 minutos.

O VINGADOR do futuro (“*Total Recall*”), de Paul Verhoeven, 1990 (EUA), ficção, 113 minutos.

*VINYL*, de Andy Warhol, 1965 (EUA), ficção, 70 minutos.

DE VOLTA ao quarto 666, de Gustavo Spolidoro, 2008 (BRA), 15 minutos. Disponível em: <http://topsy.com/vimeo.com/3436030>. Acesso em: 29 ago. 2011.

*A WALH through H*, de Peter Greenaway, 1978 (ING), ficção, 41 minutos.

*WINDOWS*, de Peter Greenaway, 1974 (ING), ficção, 04 minutos.

*WRITTING ON WATER*, de Peter Greenaway, 2005, ficção, 31 minutos (ING).

## **SITES, PERFORMANCES, IMAGENS E OUTROS**

24HOUR PSYCHO, de Douglas Gordon, 1993 (EUA), 1440 minutos.

100 OBJECTS to represent the world, de Peter Greenaway, 1992 (AUS), performance.

ABERTURA (1979). O Programa Abertura. **Tempo Glauber**. 1979 (BRA). Disponível em: <http://www.tempoglauber.com.br/principal/abertura1.htm>. Acesso em: 25 jan. 2014

ACHTUNG Baby, de U2, 1991 (EUA) 56 minutos.

ARCHITECTURE. Disponível em: <http://www.architecture.com/awards/royalgoldmedal/royalgoldmedal2006/towerofwinds.aspx>. Acesso em: 21 jan. 2014.

ALLEN, Woody. Disponível em: [http://imperiocinefilo2.blogspot.com/2009\\_03\\_01\\_archive.html](http://imperiocinefilo2.blogspot.com/2009_03_01_archive.html). Acesso em: 30 jul. 2011.

ALL POINTS between, de The Light Surgeons, (ING) 2001, performance.

ANEMIC 2014. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=dXINTf8kXCc>. Acesso em: 2 jan.2014.

ANIMAGNETIC, 2010. Disponível em: [http://animagnetic.blogspot.com.br/2010\\_06\\_01\\_archive.html](http://animagnetic.blogspot.com.br/2010_06_01_archive.html). Acesso em: 12 dez. 2013.

AQUARIUM, 2008. Disponível em: <http://www.aquariumdrunkard.com/2008/08/18/the-velvet-underground-the-gift-a-short-story/>. Acesso em: 20 maio 2013.

O BARATO sai caro, de Vj Spetto 2005 (BRA), performance.

BARRIÈRE, 2014. Disponível em: <http://www.petals.org/Barriere/100Objects.html> . Acesso em: 30 dez. 2013.

THE BED, de Lou Reed, Berlin, 1973, 7 minutos.

BERLIN. Disponível em: <http://slamxhype.com/art-design/lou-reeds-berlin-a-film-by-julian-schnabel/>. Acesso em: 5 maio 2011.

BERLIN, de Lou Reed, 1973 (EUA), 50 minutos, registro fonográfico.

BIX, de Irmãos Edler, 2003 (ALE), performance.

BOCA do inferno. Disponível em: <http://bocadoinferno.com/criticas/2012/01/o-cozinheiro-o-ladrao-sua-esposa-e-o-amante-1989/>, 2012. Acesso em: 30 out. 2012.

BULL. MILETIC. Heaven can wait. 2001 – em execução (NOR). Disponível em: <http://bull.miletic.info/item.asp?id=hcw>. Acesso em: 18 jan. 2013.

CAMPBELL, Jim. “Illuminated Average - Hitchcock’s Psycho”, 2000. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/illuminated-average/>. Acesso em: 10 jul. 2007.

CINEMATOGRAF. Disponível em: <http://www.videoklan.ru/Barg/profile/Cinematograph/>. Acesso em: 10 jan. 2014.

CINEMA das atrações, de Raimo Benedetti. VI Mostra de Live cinema, Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2013.

CINE fantasma. Projeto de Paola Barreto. Blogger. Disponível em: <https://www.facebook.com/cinefantasma> . Acesso em: 15 abr. 2013.

CINE Planta, Paola Barreto, Marlus Araújo e Guto Nóbrega, Oi Futuro 2012 (BRA), performance.

CINZA, Mirela e Muep Etmo, Oi Futuro 2012 (BRA), performance.

CONCERTO para lap top, de Luiz duVA, 2009 (BRA), performance.

CONTORNO, de André Parente e Kátia Maciel. Oi Futuro. 2012 (BRA), performance.

CONTRA(ÇÕES) do cinema, de Wilson Oliveira Filho e Marcelo Vieira. Oi Futuro. 2013 (BRA), performance.

COLETIVO Projetação. Disponível em: <https://www.facebook.com/pages/Coletivo-Projeta%C3%A7%C3%A3o/516672891719996>. Acesso em: 10 jan. 2014.

CRITICAL, Disponível em: <http://filmstudiescenter.uchicago.edu/events/2010/critical-mass-legacy-hollis-frampton>, 2010. Acesso em: 27 maio 2012.

A DANÇA das borboletas. Disponível em: <http://www.etc.net/njarts/details.cfm?ID=344>. Acesso em: 30 jun. 2011.

DADA. Disponível em: <http://www.slideshare.net/amandagondimdesign/apresentao-interdisciplinar-dadasmo>. Acesso em: 04 abr. 2013.

DANCE of ignorance, de Dreadnox, Die Hard records, 2011.

DE PICTURA. Disponível em: <http://gallery.cabri.com/en/persp.html>. Acesso em: 12 maio 2011.

DESCONSTRUINDO Letícia Parente: Marca registrada, de Luiz duVA, (BRA) 2003, performance.

DESPEÇO, de Gustavo Torres e Felipe Norkus, VI Mostra de Live Cinema, 2013.

DEUS é um Dj, de Marcelo Rubens Paiva, Oi Futuro. 2011 (BRA), peça teatral.

DJ SPOOKY. Disponível em: <http://www.scoop.co.nz/stories/HL0603/S00252.htm>. Acesso em: 23 nov. 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Filme, ensaio, poema: A propósito de Pier Paolo Pasolini. Palestra In: FANTASMAS pra gente grande, maio, 2013.

A DIVINA comédia brasileira, de José Roberto Aguillar, 1980 (BRA), performance.

DOGVILLE, de Eder Santos. Oi futuro. 2011 (BRA), performance.

DONASCI, Otavio. Vídeo-teatro: A máscara eletrônica. Videoperformance. São Paulo, 1984.

DREADNOX, Dance of ignorance tour (2011-2012), performance.

ELETROPERFORMANCE, de Guto Lacaz, (BRA) 1983, performance.

ENTRE-TEMPS, de Christian Boltanski, 2003 (FRA), instalação.

EISENSTEIN, Sergei. Disponível em: [http://dadagaio.wordpress.com/page/43/? archives-list&archives-type=months](http://dadagaio.wordpress.com/page/43/?archives-list&archives-type=months). Acesso em: 17 ago. 2011.

EMBOLEX. Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/itaucultural/page142/>. Acesso em: 10 set. 2011.

EXPERIÊNCIA de Cinema, de Rosângela Rennó, 2004 (BRA).

THE EXPLODING plastic inevitable, de Andy Warhol, 1966 (EUA), performance.

FESTIVAL do Rio. Disponível em: [http://festivaldoriorio.com.br/site/index.php?option=com\\_content&task=view&id=176&Itemid=102](http://festivaldoriorio.com.br/site/index.php?option=com_content&task=view&id=176&Itemid=102). Acesso em: 13 ago. 2011.

FILMMAKERS. Disponível em: <http://filmmakersite.blogspot.com.br/2008/09/quentin-tarantino.html>. Acesso em: 23 abr. 2013.

FUTURE cinema. Disponível em: <http://www.futurecinema.co.uk/>. Acesso em: 20 dez. 2013.

GERALDINE, 2011. Disponível em: <http://geraldine-lisboa.com/?p=1400>. Acesso em: 21 dez. 2012.

GODARD, Jean-Luc Godard Interviewed by Jean-Marc Lalanne. In: LES INROCKS: The Right of the Author? An Author Has Only Duties. Disponível em: <http://cinemasparagus.blogspot.com/2010/05/jean-luc-godard-interviewed-by-jean.html>, 2010. Acesso em: 23 ago. 2011.

GREENAWAY, Peter. The Shorts. Zeitgeist films. 2006.

GRIFFITH, D.W. Cartela. Disponível em: <http://olosuhde.blogspot.com/2011/01/i-shall-deal-with-them-as-though-they.html> Acesso em: 25 ago. 2011.

GORDON, Douglas. Disponível em: <http://videopensamento.wordpress.com/>. Acesso em: 13 ago. 2011.

GONZAGUINHA, Pequena Memória Para Um Tempo Sem Memória. A vida do viajante, 1981, 5 minutos.

THE GOOD wife, de Robert King e Michele King, (2009 - em exibição) EUA, série.

HISTOIRE d arts. Disponível em <http://histoiredarts.blogspot.com.br/p/boltanski-reserve-1990.html>. Acesso em: 01 de fev. 2014.

JUKEBOXES. Disponível em: <http://jukeboxesforrent.com/>. Acesso em: 20 dez. 2013.

KLEE. Disponível em: <http://thegrammarofmatter.wordpress.com/2013/10/18/paul-quee-and-the-worlds-earliest-domestic-wall-painting/>. Acesso em: 23 nov. 2013.

LIGHT Paiting - Desenho ao vivo, Vj suave (BRA), 2012, performance.

THE LIGHT surgeons. Disponível em: [http://www.adobe.com/designcenter/thinktank/form\\_in\\_motion.html](http://www.adobe.com/designcenter/thinktank/form_in_motion.html). Acesso em: 23 abr. 2011.

LINE describing a cone, Anthony Mccall, (EUA) 1973, 30 minutos, performance.

LIVE cinema. Mas o que é live cinema? Disponível em: <http://www.livecinema.com.br/blog/439>. Acesso em: 12 jul. 2011.

LIXEIRAS públicas em Londres. <http://www.jornalistasdawe.com.br/2013/02/13/lixearas-londres-noticias-digitais/> Acesso em: 13 fev. 2013.

LUMIÈRE. A chegada do trem a estação de Ciotat. Disponível em: <http://www.toutlecine.com/images/film/0012/00128684-arrivee-d-un-train-en-gare-de-la-ciotat.html>. Acesso em: 16 ago. 2011.

LUMIÈRE, Auguste; e Louis. Disponível em: <http://www.sciencephoto.com/media/226619/view>). Acesso em: 17 ago. 2011.

MARCA registrada, de Letícia Parente, 1975 (BRA), vídeo, 10 minutos, vídeo.

MAREY. Disponível em: <http://photographyhistory.blogspot.com/2009/02/etienne-jules-marey-1830-1904-study-of.html>. Acesso em: 14 ago. 2011.

MARKER, Chris. Disponível em: [http://www.centreimage.ch/cic\\_archives/02progE/expos/1997/markerexpo.html](http://www.centreimage.ch/cic_archives/02progE/expos/1997/markerexpo.html). Acesso em: 09 set. 2011.

MINDSCAPES, de Fernando Velázquez. Oi Futuro (BRA) 2012, performance.

III MOSTRA Live Cinema. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2010. Disponível em <http://www.livecinema.com.br/>. Acesso em: 2 abr 2012.

IV MOSTRA Live Cinema. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2011. Disponível em <http://www.livecinema.com.br/>. Acesso em: 20 dez. 2012.

V MOSTRA Live Cinema. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2012. Disponível em <http://www.livecinema.com.br/>. Acesso em: 22 dez. 2013.

VI MOSTRA Live Cinema. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2013. Disponível em <http://www.livecinema.com.br/>. Acesso em: 07 jan. 2014.

MOSTRA Live Cinema. In: FESTIVAL Internacional de Cinema do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro: Odeon Br, 2007.

MOTION Control Modell 5, de Granular Synthesis (ALE) 1994, performance.

MOVIEDROME, de Stan Van Der Beek, (EUA)1963, instalação.

O MUNDO de Andy. Disponível em: <http://www.rossanthony.com/misc/1999top10.shtml>. Acesso em: 4 jul. 2011.

MUYBRIDGE. Disponível em: <http://arttattler.com/archiveadweardmuybridge.html>. Acesso em: 15 ago. 2011.

NEURALSCAPE, de Vj Palm, Oi Futuro (BRA) 2012, performance.

NEW YORK Movie. Disponível em: <http://www.edwardhopper.info/New-York-Movie.html>. Acesso em: 13 out. 2010.

NIETZSCHE. Disponível em: <http://teismo.net/quebrandoneoateismo/tag/friederich-nietzsche/>. Acesso em: 16 ago. 2012.

NIGHT and Day, de U2, dirigido por Wim Wenders, (ALE), 1990, videoclipe.

NUMB, de U2, dirigido por Kevin Godley, (EUA) 1993, videoclipe.

OLIVEIRA FILHO, Wilson. Cinema das atrações. (Registro fotográfico), 2013.  
 \_\_\_\_\_. Club Debonair. (Registro fotográfico), 2012a.  
 \_\_\_\_\_. Contorno (Registro fotográfico), 2012b.  
 \_\_\_\_\_. Projeto fachada (Registro fotográfico), 2011.

ONLY the cinema. Disponível em: <http://seul-le-cinema.blogspot.com.br/2012/04/draughtsmans-contract.html>. Acesso em: 10 jan. 2014.

OWNER of a lonely heart , de Yes. Owner of a lonely heart, 1983. YouTube. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=ELpmmeT69cE>. Acesso em: 26 jan. 2014.

PAIK, Eletronic Superhighway: continental U.S. 1995. Disponível em: <http://namjunepaik-sarah.blogspot.com.br/2009/11/electronic-superhighway-continental-us.html>. Acesso em: 11 maio 2011.

PANIC, The Smiths, Louder than bombs, 1986.

PARENTE, André. Circuladô (André Parente). Disponível em: <http://julionomac.wordpress.com/page/2/>. Acesso em: 15 maio 2011.

THE PASSION PLAY OF OBERAMMERGAU (1898). The Passion Play of Oberammergau, de Henry C. Vincent . Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0151913/>. Acesso em: 17 jan. 2014.

PETER Greenaway. Disponível em: [http://www.canalcontemporaneo.art.br/quebra/archives/2007\\_10.html](http://www.canalcontemporaneo.art.br/quebra/archives/2007_10.html). Acesso em: 24 abr. 2011.

PETER Greenaway website. Disponível em: <http://petergreenaway.org.uk/tulse.htm> . Acesso em: 24 mar. 2011.

PLAY on earth, de Rubens Veloso, (BRA) 2006, peça teatral.

PROJEÇÃO do abraço do Cristo no Rio, de Fernando Salis, 19 out. 2010. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=PNzi5JS46U8>. Acesso em: 25 jul. 2011.

PROJETO Fachada, de United Vj's. Centro Cultural Banco do Brasil, (BRA) 2011, performance.

PULSE, de Pink Floyd, (EUA) 1995, 145 minutos, performance.

QUASAR, de Thomas Köner, (HOL) 2008, performance.

QUEM PISCOU PRIMEIRO. LetíciaParente, 1978. leticiaparente.net. Disponível em: [http://www.leticiaparente.net/frame\\_video\\_quempiscou.htm](http://www.leticiaparente.net/frame_video_quempiscou.htm). Acesso em: 26 jan. 2014.

QUIXOTANDO. Disponível em: <http://quixotando.wordpress.com/2008/09/30/os-filmes-bacanas-de-cada-ano-que-o-cinema-viveu-1988/>, 2008. Acesso em: 30 dez. 2013.

THE REBIRTH of a nation. Disponível em: <http://www.rebirthofanation.com/>. Acesso em: 10 abr. 2011.

RENAUD, Disponível em: [http://www.renaud-bray.com/movies\\_product.aspx?id=1163519&def=Anger+\(La+Rabbia\)%2CPASOLINI+PIER+PAOLO+GUARESCHI+GIOVANNI%2CKOC233448002](http://www.renaud-bray.com/movies_product.aspx?id=1163519&def=Anger+(La+Rabbia)%2CPASOLINI+PIER+PAOLO+GUARESCHI+GIOVANNI%2CKOC233448002) . Acesso em: 30 jan. 2014.

RENNÓ, Rosangela. Disponível em: <http://www.rosangelarenno.com.br/obras/sobre/24>. Acesso em: 6 set. 2011.

\_\_\_\_\_. Arquivo universal, (BRA) 1992, instalação.

RENTE, de Mirella Brandi e Muep Etmo. (BRA) 2013, performance.

ROY Orbison, Crying, Crying, 1962. 4 minutos.

SAD Song, de Lou Reed, Berlin, 1973, 7 minutos.

SECRET cinema. Disponível em: <http://www.secretcinema.org/>. Acesso em: 30 nov. 2013.

SEPULTURA, Rock in Rio. (BRA) 2013, performance.

SCIFINOW. <http://www.scifinow.co.uk/news/7876/why-a-3d-gremlins-movie-is-the-wrong-way-to-go/>. Acesso em: 19 jun. 2013.

SILENT movie de Chris Marker (FRA) 1995, instalação.

SKLADANOWSKY, Max e Emil. Disponível em: [http://en.wikipedia.org/wiki/Max\\_Skladanowsky](http://en.wikipedia.org/wiki/Max_Skladanowsky)). Acesso em: 11 ago. 2011.

O SOPRO, de Cao Guimarães e O grivo. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2009.

SPOLIDORO, Gustavo. Disponível em: <http://quadro-magico.blogspot.com/2010/11/janela-de-cinema-tres-dicas-para-hoje.html>. Acesso em: 11 set. 2011.

SPOOKY, Disponível em: <http://www.djspooky.com/articles/mcluhan.php>. Acesso em: 12 jan. 2014.

STAY, de U2, dirigido por Wim Wenders, (ALE), 1993, videoclipe.

THE STAIRS, de Peter Greenaway (ALE), performance, 1995.

SUAVE Ciclo, de Vj Suave, Oi futuro, (BRA) 2012, performance.

SYMBIOSIS, de Roberta Carvalho, Festival Amazônia mapping, 2011.

THE SWEETEST thing, de U2, dirigido por Roger Kumble, (EUA), 1998, videoclipe.

TELECINEBRASIL, 2012. Disponível em: <http://telecinebrasil.blogspot.com.br/2012/05/pawshop-loja-de-penhores-charles.html>. Acesso em: 01 fev. 2013.

THRILLER, de Michael Jackson. Michael Jackson - Thriller, 1982. YouTube. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA> . Acesso em: 26 jan. 2014.

TERRA Nova: Sinfonia Antártica, de Dj Spooky (EUA) 2010-2013, performance.

TOMMY. Broadway, de Des Macnuff, 1995, performance.

TOMMY, The Who, (ING) 1969, registro fonográfico.

TOWER of winds, de Toyo Ito (JAP), 1986, performance.

TRANSMEDIALE, Disponível em <http://www.transmediale.de/>. Acesso em: 22 jan. 2014.

TRUFFAUT, François. Disponível em: <http://themetropolitimes.com/page/5/?archives-list=1>. Acesso em: 12 set. 2011.

TULSE Luper suitcases. Disponível em: <http://primeirafila.wordpress.com/2010/07/12/lady-gaga-a-musa-transmediatica/>. Acesso em: 23 jun. 2011.

U2 OFICIAL. Disponível em: <http://www.youtube.com/user/U2official>. Acesso em: 30 maio 2012.

A ÚLTIMA TEMPESTADE. Disponível em: <http://cinestonia.blogspot.com.br/2013/02/los-libros-de-prospero-1991-peter.html>. Acesso em: 14 set. 2012.

UNIDOS DA TIJUCA. Fotos do desfile, 2011. Disponível em: <http://unidosdatijuca.com.br/wordpress/wp-content/uploads/2011/03/Quinto-Setor-Foto-Mauro-Samagaio001.jpg>. Acesso em: 20 ago. 2011.

UNTITLED Event, de John Cage e Merce Cunningham, (EUA), 1952, performance.

VERDADE uma ilusão, de Marisa Monte, (BRA) 2012, performance.

THE VERGE. <http://www.theverge.com/2013/10/17/4847612/disney-world-avatar-land-finished-in-2016-first-concept-art>, 2013.

VISUALRADIO, de Vj Spetto, (BRA) 2002, performance.

A VIDA secreta dos objetos Disponível em: <http://antropologiadascosas.blogspot.com.br/2012/08/a-vida-secreta-dos-objetos.html>. Acesso em: 07 jan. 2014. Simpósio.

VIDEURBE. <http://videurbe.blogspot.com.br/2011/05/blog-post.html> 2011

VISUALIZATION of time, de Roman Opalka, (POL) 2008, instalação.

VJ IMPAR. Disponível em: <http://vj.1mpar.com/brasil.html>. Acesso em: 1 ago. 2011.

VJ SPETTO. Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/vjspetto/sets/72157623965517074/>. Acesso em: 30 jul. 2011.

VJ Suave. Disponível em: <http://vjsuave.com/filter/suaveciclo>, 2014. Acesso em 20 jan. 2014.

WENDERS, Wim. Disponível em <http://greaseisthe.wordpress.com/category/wim-wenders/>. Acesso em: 10 set. 2011.

WHAT is cinematic. Disponível em: <http://filmstudiescenter.uchicago.edu/events/2012/what-cinematic> . Acesso em: 30 nov. 2012.

WIDE awake. Disponível em: <http://www.slate.com/id/2166776/>. Acesso em: 2 abr. 2010.

WRITTING on water. Disponível em: <http://avaxsearch.com/?q=peter%20greenaway>. Acesso em: 13 jun. 2011.

ZAPPING zone, de Chris Marker (FRA) 1995, instalação.

ZOO station, de U2 (EUA) 1991, 4 minutos.

ZOO TV, de U2, 1991-1993. Turnê mundial.