

# obras e procedimentos: uma análise dos cinemas ao vivo

rodrigo gontijo

Mestrando em Multimeios na Unicamp

## RESUMO

Análise de classificação de obras significativas dos Cinemas ao vivo, a partir das tendências do Cinema do Banco-de-Dados, do Cinema em Circuito Fechado e do Cinema Generativo

## PALAVRAS-CHAVE

Cinemas ao vivo, tendências, análise

Os Kurocos: coletivo que mistura elementos de performance e cinema ao vivo

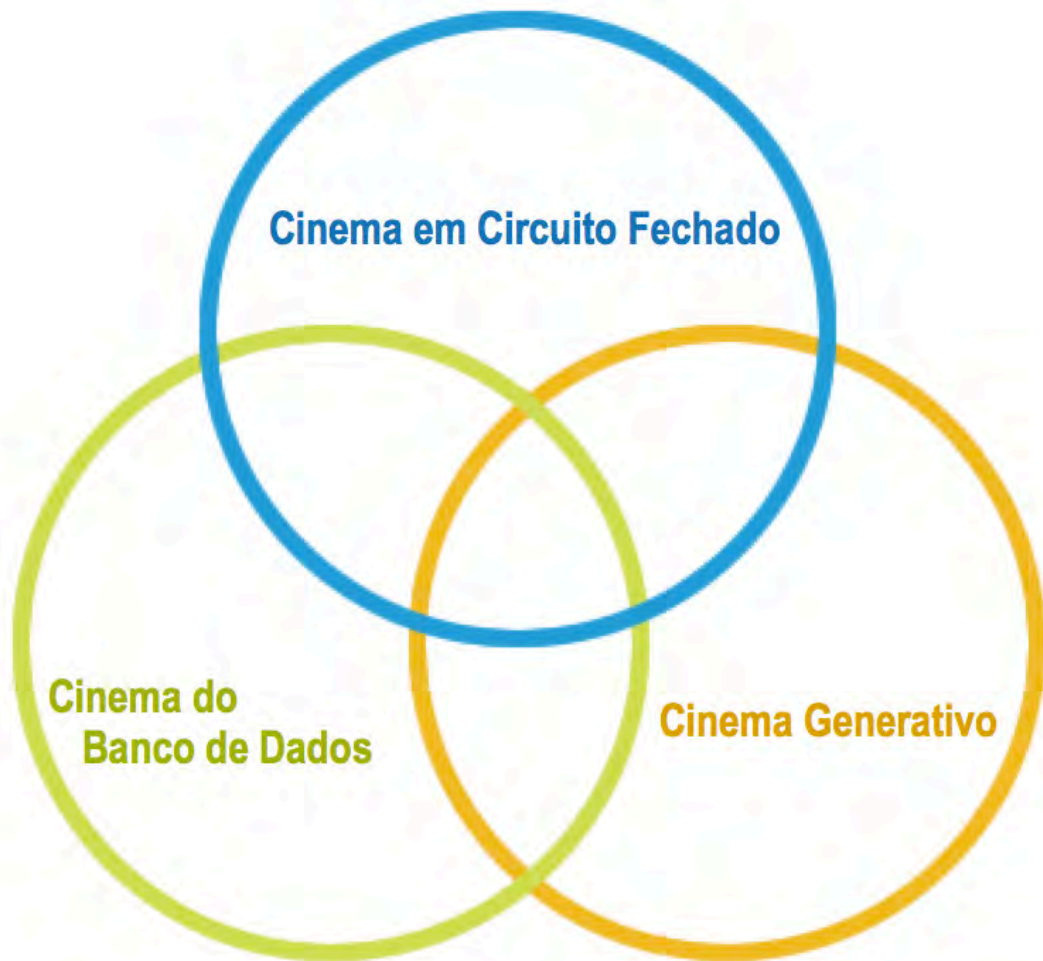


Antes de analisarmos as características das linguagens dos cinemas ao vivo, devemos primeiramente delimitar o campo e entender quais são os domínios e as definições desta prática contemporânea dentro do audiovisual.

Os Cinemas ao vivo são caracterizados por peças audiovisuais experimentais, pertencentes a dimensão do cinema expandido e que incorporam, através da justaposição de seqüências fílmicas, seja ela ao vivo, pré-gravada ou generativa, a edição de imagens em tempo real. Num ato performático, o artista se apresenta editando o seu trabalho diante da platéia, muitas vezes na frente da própria projeção que acaba por ilumina-lo revelando todos os aparatos técnicos que anteriormente ficavam escondidos nas ilhas de edição e nas cabines de projeção e tornando-o assim, o próprio editor e projetor do trabalho.

A maioria das obras são mediados por laptops que se utilizam de softwares específicos como o Max, Isadora, Modul8 ou outros tantos que foram lançados ao longo dos anos 2000 para processar a informação audiovisual em milésimos de segundos e envia-las a um projetor, quase que no mesmo instante. Dependendo da especificidade do trabalho podemos ver conectados ao laptop câmeras de vídeo, mesas de corte, digitalizadores de sinal, controladores midi. Todo este aparato leva a uma manipulação mais radical nas imagens, que muitas vezes buscam as relações temporais entre os ritmos imagéticos e musicais através de montagens eloqüentes que visam um conflito entre os quadros. As narrativas são menos lineares que as observadas no cinema narrativo e mais sensoriais com alternâncias de velocidades, interrupções, sobreposições e alterações cromáticas que aproximam ao universo onírico e que buscam, em alguns casos, relações sinestésicas com a própria trilha. As imagens tendem a ser mais estilizadas e menos realistas e aproximam-se desta maneira a outras tradições do cinema como os de vanguarda, underground e experimental.

Como dissemos, os cinemas ao vivo são realizados em apresentações performáticas onde vemos o videoartista construindo a sua obra. Este fazer artístico possui diferentes níveis de performatividade, que esta ligado diretamente ao instante da criação. Entende-se por performatividade as artes temporais que exigem a presença do artista e cuja criação tem como suporte essencial o seu próprio corpo em acontecimentos, no tempo presente, de caráter efêmeros e imaterias.



A partir destas características traçadas, podemos perceber que os níveis de performatividade, os modos de produção de imagem e as características textuais de cada trabalho possuem traços recorrentes que formam conjuntos distintos. Estes conjuntos com características definidas e modos de representações singulares, que aproximam diferentes performances, podem ser agrupados em 3 tendências distintas.

Apesar dos artistas não gostarem de classificações, senti a necessidade de fazê-las para definir conceitos e compreender melhor o campo. As classificações em arte contemporânea tendem a ser fluídas, diferente das classificações em ciências biológicas onde as definições de espécies e gêneros costumam ser estanques e imutáveis. Como lidamos com o universo da criação, encontramos maior dificuldade de propor definições, mas elas se fazem necessárias a medida que precisamos pensar a produção cultural de nosso tempo. Assim precisamos lidar com conceitos que definam os universos que estamos nos referindo para alargar e contribuir com o entendimento das linguagens dos Cinemas ao vivo.

Sendo assim as produções de Cinemas ao vivo podem conter apenas uma das tendências ou até mesmo as três simultaneamente, sendo que uma delas sempre se sobressai como tônica dominante da obra. Essas tendências são oriundas de pensamentos distintos anteriormente experimentados nos campos das artes visuais, artes cênicas, cinema experimental, música e das redes telemáticas que, ao se juntar com as práticas de edição de imagens em tempo real, geraram o que podemos chamar de Cinema do Banco de Dados, Cinema em Circuito Fechado e Cinema Generativo.

## Cinema do Banco de Dados

A primeira tendência que surge com o Cinema ao vivo é o Cinema do Banco de Dados, que parte da organização em tempo real de recortes fílmicos armazenados no computador, sendo sua principal característica a utilização de imagens previamente concebidas em outro espaço-tempo. Esses vídeos de pequena duração, sem começo ou fim determinados, são acessados e recombinados entre si durante a performance, propondo construções de novas sequências e significados. Conforme constatou Lev Manovich, a linguagem das novas mídias se caracteriza por articular novas formas de narrativas e uma estética fundamentada na lógica do banco de dados. Esta tendência surge no final dos anos 90, logo após o advento da Internet e é a mais recorrente dentre todos os trabalhos analisados.

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

A Internet contribuiu ainda mais para as lógicas de estruturas não-narrativas já que com o passar do tempo ela se tornou um grande depositário de informações que resultam em coleções e não em histórias. Essas informações ao serem digitalizadas são organizadas e indexadas. O processo de construção do Cinema de Banco de Dados segue esta lógica de armazenamento, organização e indexação e as relações entre os arquivos de imagens - as sequências fílmicas de diversas durações - se constroem na relação da justaposição dos planos.

Quando dois pedaços de filmes são colocados juntos criam um novo conceito, uma nova qualidade, afinal todos os espectadores estão acostumado a traçar e definir tais relações.

Esta não é, de modo algum, uma característica peculiar do cinema, mas um fenômeno encontrado sempre que lidamos com a justaposição de dois fatos, dois fenômenos, dois objetos. Estamos acostumados a fazer, quase que

automaticamente, uma síntese dedutiva definida e óbvia quando quaisquer objetos isolados são colocados à nossa frente lado a lado. (EISENSTEIN, 1990, p.14).

## ARTIGOS

rodrigo gontijo

**teccogs**

n. 6, 307 p,  
jan.-jun, 2012

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

A recombinação de informações a partir de um banco de dados surgiu com a invenção da técnica cut-up, quando Tristan Tzara – um dos fundadores do dadaísmo - resolveu compor poemas em tempo real a partir da recombinação de palavras recortadas e retiradas aleatoriamente, uma após a outra, de dentro de um chapéu. As frases, organizadas no instante, quase nunca se aproximavam do texto original.

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

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

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

William Burroughs incorporou o cut-up no cinema experimental. Sua obra batizada com o mesmo nome da técnica, Cut-Up (1966) se utilizava de uma montagem aleatória onde as imagens aproximam-se de um sonho perturbado. As



*Sun in Your Head*, de Wolf Vostell  
<http://www.youtube.com/watch?v=z5krhw54oqs>

sequências parecem representar o transe do personagem principal e sua fulga da consciência causada por doenças psíquicas ou por estados alterados através de substâncias psicotrópicas.

A apropriação de sons de outros artistas para a criação de composições musicais tornou-se recorrente no universo da música eletrônica durante os anos 80 e uma década mais tarde o sampleamento foi incorporado ao vídeo com a evolução dos Cinemas ao vivo que propunham quebrar com as estruturas rígidas das edições previamente planejada. As apresentações de música eletrônica são marcadas por um baixo índice de performatividade, com dois artistas atrás de uma bancada manuseando equipamentos como laptops, toca-discos, sintetizadores e mixers. A presença em cena é bem reduzida se compararmos aos shows de rock ou pop com o cantor se movimentando e dançando por toda a extensão do palco. Um dos pioneiros da música eletrônica, o duo de inglês ColdCut sentiu a necessidade de preencher esses vazios do palco para deixar suas apresentações mais atraentes e com isso apostaram no uso de imagens projetadas e manipuladas em tempo real. O som produzido através da manipulação destas imagens era utilizado pelo duo para complementar as músicas eletrônicas que apresentavam durante os shows. Os scratches videográficos de imagens de noticiários de TV, trechos de filmes ou imagens etnográficas preenchiam as músicas de maneira surpreendente. Em 1997, sentindo a necessidade de aperfeiçoar cada vez mais suas apresentações, Matt Black – um dos integrantes do ColdCut - desenvolve o software de manipulação de imagens em tempo real chamado VJamm. Em 1999, o CD Let Us Replay é lançado contendo uma versão do software para ser utilizado por seus fãs.

Atualmente podemos ver a apresentação “The Tulse Luper VJ Performance” (2005) de Peter Greenaway como um bom exemplo do que é o Cinema do Banco de Dados. O cineasta que sempre procurou reinventar a linguagem cinematográfica desde que decretou a morte do cinema em 31 de setembro de 1983, data em que o controle remoto foi inventado retirando a passividade inerente do espectador, desenvolveu em seus filmes diversas formas de narrativas simultâneas em múltiplas janelas até aderir ao Cinema do Banco de Dados. O pensamento do cineasta já buscava meios técnicos para se expandir, ao ponto que levava seus filmes aos limites da narrativa aproximando-os da videoarte. Nos

Cinemas ao vivo, o cineasta encontrou uma forma de continuar suas pesquisas em novos formatos. Segundo o cineasta, as possibilidades que os recursos multimídia trouxeram para o desenvolvimento de novas narrativas tornaram o cinema uma arte que não da conta da multiplicidade das linguagens atualmente existentes.

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

Na busca em construir narrativas e propostas estéticas com forte influência das artes plásticas, videoarte, música e pintura, Greenaway aos poucos rompeu com a linearidade da narrativa e com a passividade da sala escura. Ele propôs uma obra cinemática que dialogasse com o ambiente através de instalações e artes performáticas a partir das possibilidades abertas pelo cinema expandido. No projeto Tulse Luper Suitcases (2003) em que consiste, além de uma trilogia fílmica realizada com tecnologia digital, uma instalação com 92 malas, livros, game, site e uma performance de Cinemas ao vivo (apresentada pela primeira vez na Holanda em 2005), o autor reconta, através deste cruzamento de mídias, as aventuras do escritor Tulse Luper durante o período de 1921 a 1989, que cobre os principais acontecimentos do século XX. A performance percorreu 14 países, passando inclusive pelo Brasil onde foi apresentada no 16º Videobrasil, realizado em outubro de 2007 em São Paulo.

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





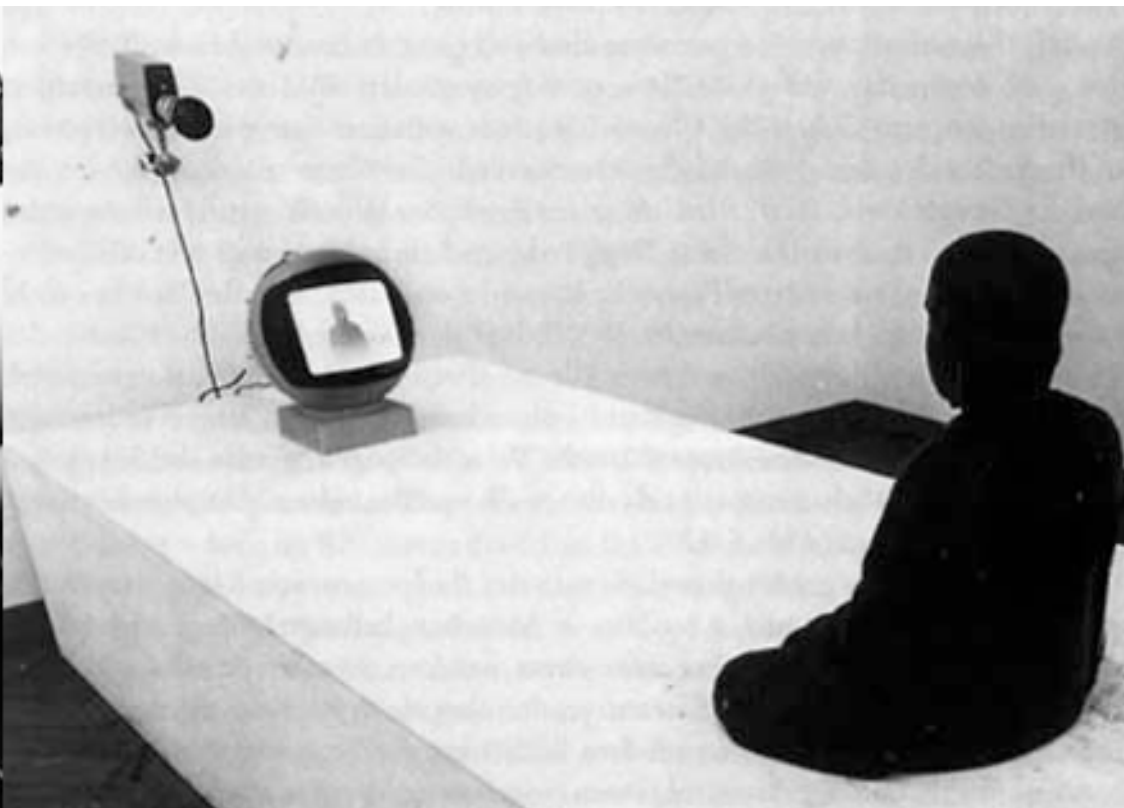
*The Tulse Luper Performance*, de Peter Greenaway  
[http://www.youtube.com/watch?v=bYkgfN80u\\_g](http://www.youtube.com/watch?v=bYkgfN80u_g)

## Cinema em Circuito Fechado

ARTIGOS  
rodrigo gontijo

teccogs  
n. 6, 307 p,  
jan.-jun, 2012

A segunda tendência que aponto neste artigo é o Cinema em Circuito Fechado, onde uma câmera de vídeo capta imagens ao vivo, transmite seu sinal para um computador e, através de softwares de edição de imagens em tempo real, o artista ressignifica os conteúdos recebidos. O precursor da criação de dispositivos em circuito fechado na arte foi Nam June Paik, que a partir de 1965, período em que adquiriu sua primeira câmera *Portpack* da Sony, desenvolveu diversas videoinstalações tais como *TV Bra for Living Sculpture* (1969) e *TV Buddha* (1974) - imagens abaixo.



Em TV Bra for Living Sculpture, Paik desenvolveu um tipo de sutiã feito de vinil com pequenos monitores de TV colocados sobre os seios da musicista Charlotte Moorman enquanto ela executava uma peça no violoncelo. O som produzido por Moorman era filtrado e modulado por um sintetizador que intervinha diretamente no sinal ao vivo de TV recebido nos pequenos monitores. O som processado causava ruídos e interferências nas imagens da “TV sutiã”. Cinco anos mais tarde Paik desenvolve a TV Buddha, onde uma estátua em bronze de um Buda japonês assiste a sua própria imagem num monitor de TV, gerada em circuito fechado por uma câmera posicionada sobre o próprio monitor. No primeiro trabalho Paik realizava distorções sobre uma imagem recebida por canais de TV no contexto da performance e no segundo ele produz seu próprio conteúdo em circuito fechado.

Ao incorporar a dimensão da montagem das imagens captadas ao vivo, o circuito fechado realizado no âmbito da videoinstalação ou da videoperformance, passa a pertencer ao universo dos Cinemas ao vivo. Observa-se um grau maior de performatividade nos trabalhos realizados dentro desta tendência por conta da relação estabelecida do videoartista com as câmeras onde o ato da criação transcorre no instante presente da captação à edição final.

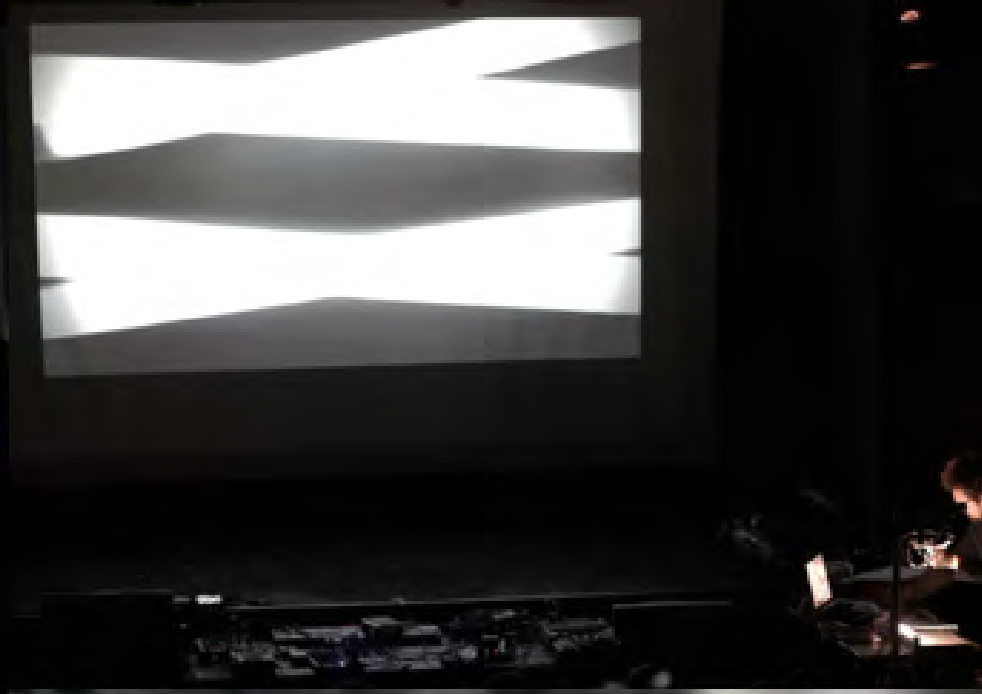
O Cinema em Circuito Fechado é o modo de criação menos utilizado dentro dos Cinemas ao vivo, porém é o único onde todas as etapas da produção de imagem são incorporadas ao ato performático. Este tipo de cinema é o que propõe um diálogo mais próximo com outras manifestações artísticas, tais como, performance, dança contemporânea, teatro e música ao vivo. Em alguns casos, atores ou bailarinos tornam-se protagonistas do filme experimental que acontece juntamente com a ação performática. O registro é manipulado e editado, descolando gradualmente a imagem do registro original, criando um jogo de cena entre performer e seu duplo projetado. Desta forma, o vídeo passa a ser um interator, com presença e personalidade na cena, estabelecendo relações de escuta e prontidão para complementar, harmonizar, desestabilizar ou criar contrapontos entre o objeto registrado e seu duplo, fugindo assim de uma mera representação.

Para estabelecer o circuito fechado de imagens são utilizados câmeras digitais, mesas de corte, digitalizadores de sinal e laptops com softwares específicos

para reconhecer o sinal, manipular e editar as imagens. As imagens produzidas possuem uma estética similar aos home-videos, com baixa saturação de cor, mais granuladas e por vezes tremidas pois são feitas com câmeras portáteis e digitalizadas no instante da captura. Além disto o processamento das imagens em tempo real as deixam com uma qualidade inferior as que são preparadas anteriormente a partir de gravações em estúdio ou sampleadas de TVs ou filmes. Já que trabalha-se com um número reduzido de câmeras por conta dos custos e da baixa capacidade de processamento da maioria dos laptops, e para complementar esta limitação referente a variação de imagens, muitas vezes são utilizadas as mesmas imagens duplicadas com atrasos em relação a original. As cópias se sobrepõe às outras câmeras e à própria matriz. Manipulações de cor, velocidade (atrasos), distorções e movimentos também são utilizados. Esta textura de home-video, a pouca possibilidade de cortes e as características performativas estabelecem uma diferenciação estética entre o Cinema em Circuito Fechado e o Cinema do Banco de Dados.

Além da imagem estar sendo produzida ali, no instante da captura, a estética home-video que o Cinema em Circuito Fechado possui, remete a apresentação de algo “mais real”, aumentando o caráter performativo da obra. Assim como a estética do Super-8 esta relacionada a uma memória afetiva, convencionou-se que o home-video esta ligado a “realidade”. As gravações caseiras de festas e viagens de família, câmeras de segurança, imagens produzidas por celulares para capturar os acontecimentos do dia-a-dia e as câmeras portáteis de reality shows reafirmam esta estética do real. Um exemplo desta convenção é o movimento Dogma 95 que se inaugura com um filme de ficção, construído a partir das estruturas de um documentário observativo, com regras impostas pelo movimento que o deixam com a estética de um vídeo de família e um título que não poderia ser mais apropriado: Festa de família (dir. Thomas Vinterberg, 1998).

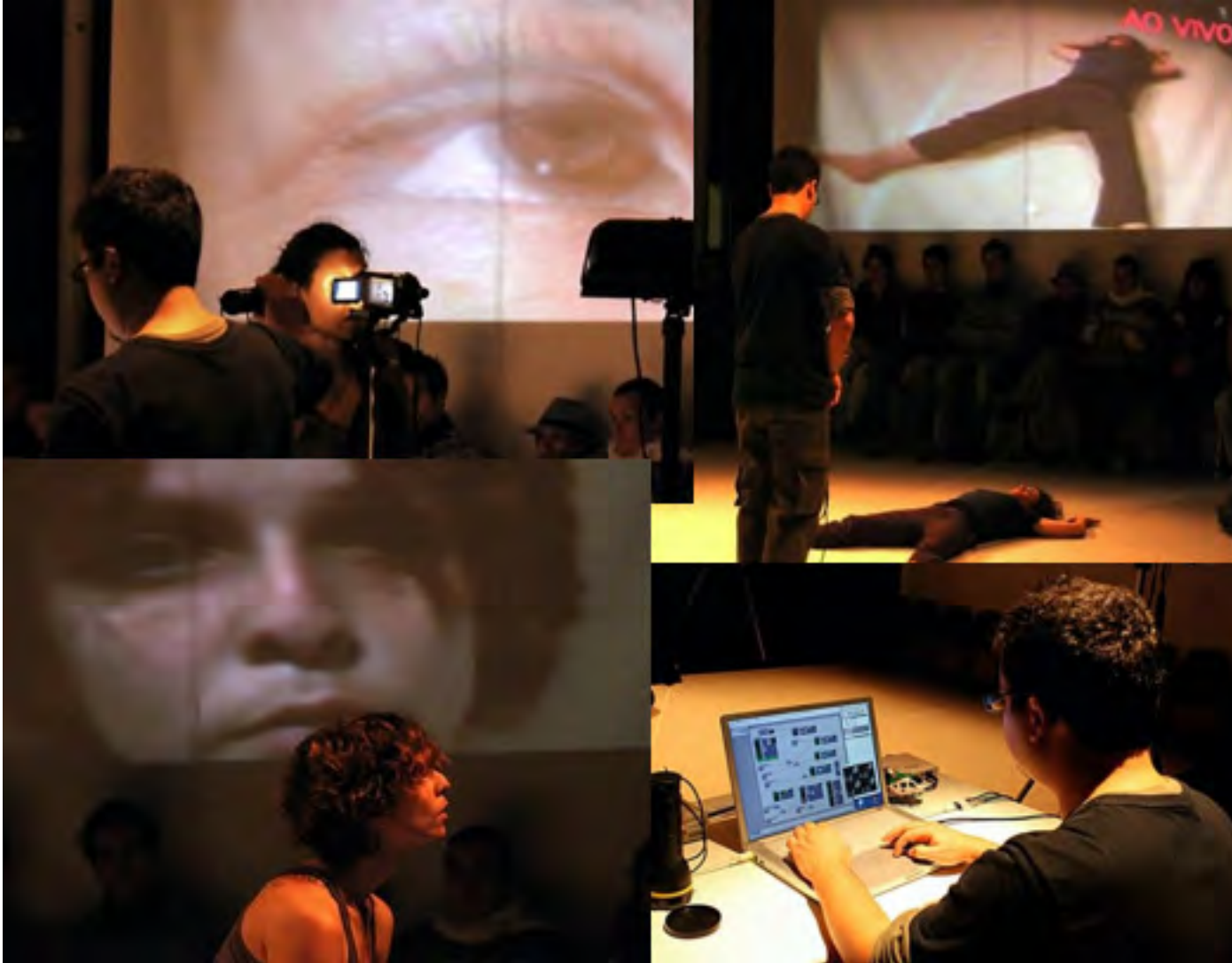
Utilizando-se de bolas, papéis, fotografias e poeira em frente a uma câmera à pino, o artista francês Yroyto (Elie Blanchard), desenvolveu a performance Eile (2009), que pode ser incluída nesta tendência ao produzir imagens do grau zero. Microfones de contato são colocados próximos à mesa de luz onde as ações acontecem, captando assim os sons emitidos pelos objetos manipulados



Eile - Yroyto

e incorporando-os a trilha. As imagens se distanciam do real, tornam-se mais abstratas e borradas, por conta da velocidade baixa da câmera durante a registro. O cinema produzido em Eile é efêmero pois todas as imagens são criadas ao vivo, já não existe nenhuma imagem armazenada em seu computador. Eile se aproxima aos efeitos artesanais produzidos pelos primeiro cinemas e aos Wet Shows, inaugurados em 1952, produzidos com líquidos coloridos - água, leite, óleo e tintas - em movimento, colocados dentro de recipientes de vidro sobre retroprojetores.

Um exemplo que se dá na fronteira da dança com os Cinemas ao vivo é o espetáculo *Fronteiras Móveis* (2008). Dança contemporânea, cinema em circuito fechado e música se juntam de forma colaborativa onde as linguagens incorporam-se sem que uma se sobreponha à outra. O trabalho desenvolvido pelo Núcleo Artérias (Adriana Grechi, Dudu Tsuda, Karina Ka, Lua Tatit, Rodrigo Gontijo e Tatiana Melitello), estabelece diálogos que promovem tensões, harmonias e contrapontos de assuntos como medo, violência e insegurança no mundo contemporâneo. O medo que paira na cena se retroalimenta e cria no palco um ambiente de insegurança. Cada performer em *Fronteiras Móveis* desenvolve instabilidades em seu corpo através de oposições e tensões na tentativa de continuar adiante, buscando um controle metaforizado através de câmeras de vigilância. O registro que passa acontecer em nome da segurança, acaba por gerar mais insegurança na cena. As composições audiovisuais são produzidas a partir de 4 câmeras com texturas distintas entre si, um switcher, um digitalizador de sinal e um laptop onde as imagens captadas dos performers são editadas e resignificadas com sobreposições e justaposições, algumas vezes da mesma imagem que surge com atrasos de até 60 frames. Constrói-se em *Fronteiras Móveis*, um cinema inteiramente ao vivo onde todas as etapas de produção, que passa pela atuação, registro de imagens, edição e projeção, são realizadas diante da platéia em tempo real. O trabalho circulou em festivais de dança contemporânea e foi contemplado com o APCA/2008 (Associação Paulista dos Críticos de Arte).



*Fronteiras Móveis*, do Núcleo Artérias

## Cinema Generativo

Ao longo da história da arte, pesquisadores e artistas buscaram de diversas maneiras estabelecer uma relação entre música e imagem na criação de sinestésias. A origem da palavra sinestesia é grega e significa a reunião de múltiplas sensações. O contrário sinestesia é anestesia, ou seja, a aniquilação das sensações. As tentativas de se traduzir som em imagem encontram sua potência em modelos autônomos que propõe sensações sinestésicas em trabalhos audiovisuais que podemos chamar de Cinema Generativo, uma das dimensões da arte generativa.

A arte generativa surge a partir da construção de dispositivos com regras próprias concebidas e convencionadas pelo artista, que propõe sistemas dinâmicos que se transformam ao logo do tempo. Tais dispositivos podem ser mecânicos ou digitais que ao serem acionados propiciam ações com trajetórias próprias muitas vezes permeadas pelo acaso e a aleatoriedade. O pesquisador, compositor e produtor Brian Eno, em uma palestra proferida na Long Now Foundation (2006), traça uma analogia em que compara o fazer artístico ao trabalho de um engenheiro pois, a partir de uma idéia, o conceito é desenvolvido seguido de um planejamento necessário para que a obra aconteça. Estabelecendo um contraponto, Eno relaciona a criação em arte generativa com o trabalho de um agricultor, que desenvolve a semente, ou seja o sistema generativo, para que depois de plantada cresça de maneira autônoma propondo resultados inesperados.

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



## ARTIGOS

rodrigo gontijo

**teccogs**

n. 6, 307 p,  
jan.-jun, 2012

O Cinema Generativo surge em ambientes digitais semelhantes aos analógicos, onde o computador atua como um filtro para produzir variações de elementos, transformando inputs em novos outputs. Ao captar um som, por exemplo, algoritmos binários referentes a determinados parâmetros sonoros (frequência, timbre ou volume) são transformados em algoritmos relacionados a imagens abstratas que se constroem numa relação direta com a música.

Ryoji Ikeda (imagem abaixo) é um músico minimalista e artista visual que desenvolve contundentes trabalhos de Cinemas ao vivo, a partir de sistemas generativos que reconhecem os parâmetros de suas composições eletrônicas transformando-as em linhas, gráficos, códigos numéricos e pontos que se deslocam pelo espaço da projeção em ritmos e andamentos propostos pela música. A performance Test Pattern (2008) surgiu a partir de um sistema que converte, com extrema rapidez, diversos tipos de dados (sons, textos e fotos) em códigos de barra e padrões binários de 0s e 1s buscando uma estética minimalista que se contrapõe ao excesso de informação. As imagens em preto e branco pulsam freneticamente na escuridão acompanhadas por uma intensa trilha sonora altamente sincronizada, provocando os sentidos e alterando a percepção sensorial neste ambiente imersivo.



O trabalho de Ryoji Ikeda nos conduz a um cinema-matéria que atua no limiar da percepção humana e caminha pelo universo do “único cinema que merece ser qualificado de não-narrativo” (PARENTE, 2000, p.97). Entende-se por cinema-matéria como “um cinema anterior aos corpos, obstáculos ou reações. Qualquer corpo pode se ligar a qualquer outro, sem limite espaço temporal” (PARENTE, 2000, p.104) portanto é um cinema onde a montagem é agenciadora de uma desordem, que reorganiza entre os frames, cenas distintas sem uma preocupação com a ordem espaço-temporal. Além dos tempos que pulsam com cortes rápidos e ritmos acelerados, que desestruturam a percepção humana criando estados de vertigem, o cinema-matéria engloba trabalhos realizados na estrutura do suporte, onde a câmera já não tem mais função de registro e cada frame é único, sendo trabalhado num trato unitário, a partir de imagens gráficas e com pulsões livres. Essa nova estética, onde a montagem deixa de ser calculada em segundo e passa a ser trabalhada também no nível unitário de cada frame, produz trabalhos com imagens de síntese, abstratos, cheios de vibrações e oscilações com velocidade aberrante.

O Cinema Generativo, que pertence ao universo da arte generativa e do cinema-matéria, parte de experimentos que ecoam numa série de filmes de vanguarda produzidos durante os anos 20, conhecidos por Visual Music. O precursor em tentar criar padrões visuais para a música através do cinema foi Walter Ruttmann em *Lichtspiel Opus 1* (1921). O filme apresenta formas geométricas e imagens abstratas que atravessam a tela numa associação entre luzes e sombras à música de Max Butting. O trabalho de Ruttmann influenciou jovens cineastas experimentais como Oskar Fischinger e Hans Richter que desenvolveram uma série de filmes onde traços, linhas, formas geométricas e imagens abstratas foram associados de maneira analógica com timbres e escalas musicais da trilha sonora numa busca por relações sinestésicas.

ARTIGOS

rodrigo gontijo

teccogs

n. 6, 307 p,  
jan.-jun, 2012



Lichtspiel Opus 1 — Walter Ruttmann  
<http://www.youtube.com/watch?v=k9vSRPN4jDk>

ARTIGOS

rodrigo gontijo

teccogs

n. 6, 307 p,  
jan.-jun, 2012

Estas 3 tendências apontadas foram desenvolvidas a partir da produção de trabalhos autorais, pesquisas bibliográficas e análises da constituição narrativa de diversas performances, já que atuo na área e acompanho os festivais e mostras relacionados ao tema desde 2004. Como disse anteriormente, os modos de ordenamento propostos neste artigo visam contribuir com os conceitos e a ampliação do campo. Aqui foram escolhidos, como exemplo para representar cada uma das tendências, aqueles trabalhos que correspondem exclusivamente as estilísticas de cada um dos modos de construção de imagem, mas vale lembrar que as categorias são fluídas e muitas obras podem incorporar duas ou três tendências simultaneamente, mas sempre uma prevalece como tônica dominante. Já que o campo da criação é vasto e as tecnologias evoluem rapidamente ajudando a ampliar e colocar em prática os potenciais criativos de cada artista, talvez poderemos observar num futuro próximo o surgimento de novas tendências dos Cinemas ao vivo, um campo que ainda possui um vasto terreno para ser trilhado e mapeado.

ARTIGOS

rodrigo gontijo

teccogs

n. 6, 307 p,  
jan.-jun, 2012

## referências

- CARLSON, Marvin. Performance – uma introdução crítica. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- COHEN, Renato. Performance como Linguagem. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1989.
- EISENSTEIN, Sergei. A Forma do Filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.
- EISENSTEIN, Sergei. O Sentido do Filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.
- FAULKNER, Michael / D-FUSE (org.). VJ – audio-visual art + vj culture. Londres: Laurence King Publishing Ltd, 2006.
- GREENAWAY, Peter. O cinema está morto, vida longa ao cinema? Caderno Sesc Videobrasil/SESC SP – Vol.3 no3. São Paulo: Edições SESC-SP, 2007.
- LEE, Sook-Kyung. Nam June Paik. Londres: Tate Publishing, 2010.
- MACHADO, Arlindo. Pré cinemas & Pós cinemas. São Paulo: Papirus, 1997.
- MAKELA, Mia. Live Cinema: language and elements. Dissertação de Mestrado. Helsinki: Media Lab - Helsinki University of Art and Design, 2006.
- MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001.
- PARENTE, André. Narrativa e modernidade – os cinemas não-narrativos do pós-guerra. Campinas: Papirus Editora, 2000.
- PEARSON, Matt. Generative Art. Londres: Manning Publications, 2011.
- SPINRAD, Paul. The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance. Los Angeles: A Feral House Book, 2005.
- YOUNGBLOOD, Gene. Expanded Cinema. Toronto: Clarke, Irwin & Company Limited, 1970.