

O CINEMA AO VIVO: DEFINIÇÕES E POSSIBILIDADES

Marta Pinho Alves¹

Resumo: O cinema ao vivo consiste num espetáculo ao vivo de criação e apresentação de imagens em movimento, para uma audiência, em tempo real. Neste, diferentemente do que ocorre no cinema convencional, as imagens não têm um ordenamento pré-determinado, mas antes são organizadas e alinhadas no curso da sua exibição. O cineasta torna-se num *performer* que, durante a apresentação, atua perante a audiência, manipulando e construindo o filme ao vivo. Este partilha o seu espaço de atuação com artistas de diferentes áreas, que participam também da construção do espetáculo, e com os espectadores, que abandonam a sua habitual postura passiva para passar a interagir com o filme. Nestas apresentações mesclam-se cinema narrativo e não narrativo, imagens e música gravada e ao vivo e artes performativas: num mesmo evento são integradas múltiplas expressões artísticas diferentes ultrapassando-se as fronteiras da experiência cinematográfica comum e caminhando no sentido da ideia wagneriana de *Gesamtkunstwerk* ('Obra de Arte Total'). As características do cinema ao vivo apontam, assim, para uma noção de transdisciplinaridade – ou 'transmedialidade' – que origina o debate acerca do lugar da sua integração dentro do espectro das artes ou dos *media*. O presente artigo mapeia e analisa distintas manifestações de cinema ao vivo procurando identificar os seus modos fundamentais de expressão contemporânea.

Palavras-chave: Cinema ao Vivo; *Performance*; Digitalização do Cinema.

Contacto: marta.alves@ese.ips.pt

Introdução

O cinema tem sido alvo, desde o início do novo século, de mutações acentuadas em todos os seus domínios (produção, financiamento, distribuição, exibição, receção), originadas pelo processo de digitalização em curso. Estas mutações permitem a constituição de novas formulações cinemáticas.

Neste quadro, o trabalho de investigação que se desenvolve tem-se focado em dois objetivos fundamentais: em primeiro lugar, compreender a motivação e origem da constituição de novas modalidades e práticas de elaboração cinemática, e seguidamente, apontar os seus elementos constitutivos e traçar as suas principais características, contribuindo para a identificação de formas estéticas e expressivas específicas do

¹ Professora Adjunta da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal. Doutorada em Comunicação e Cultura pelo ICS-UL. Como temas de investigação privilegia o cinema contemporâneo na sua relação com a digitalização e as transformações nos modos de criação e difusão cinemática. É autora de múltiplas publicações.

Alves, Marta Pinho. 2020. "O cinema ao vivo: Definições e possibilidades". In *Atas do IX Encontro Anual da AIM*, editado por Marta Pinho Alves, Maria do Rosário Lupi Bello e Iván Villarme Álvarez, 345-353. Lisboa: AIM. ISBN: 978-989-54365-2-1.

contexto cultural digital no âmbito cinemático. Neste texto, a atenção é centrada na modalidade do cinema ao vivo que tem vindo a ganhar destaque dentro das possibilidades concedidas ao cinema no âmbito do novo cenário digital.

São já vários os trabalhos teóricos que podem ser encontrados acerca deste tema, fundamentalmente disponíveis através da internet, realizados por investigadores ligados à área dos novos *media*, da arte ou do cinema, por artistas e cineastas que refletem acerca das suas práticas ou ainda por indivíduos que assumem simultaneamente aquelas duas condições. No caso português, não é conhecida reflexão teórica acerca do Cinema ao Vivo, à exceção da que se tem vindo a elaborar, embora seja possível assistir pontualmente no país a espetáculos enquadráveis nesta categoria, realizados por artistas e cineastas nacionais e estrangeiros.

Nos trabalhos identificados, a modalidade cinemática que se pretende analisar aparece designada habitualmente pela expressão anglo-saxónica *Live Cinema* (Lew 2004; Makela 2006; Beard 2008; Willis 2009; Beekmans 2011; Coppola 2017) - que aqui se adota na sua versão traduzida para português, Cinema ao Vivo -, mas também por *Performative Cinema* - que se traduz por Cinema Performativo (Warwick 2003; Sotosky 2008) -, ou por *VJing* - expressão corrente abreviada de *Video Jocking* (Jaeger 2006; Faulkner/D-Fuse 2006). Este último termo afigura-se mais problemático porque, apesar de ser frequente a sua utilização contemporânea como sinónimo dos anteriores, tem uma génese diferenciada e designa, em alguns casos, manifestações distintas.

É ainda possível identificar práticas que assumem características de cinema interativo e que por isso estão próximas do Cinema ao Vivo, como jogos ao vivo com múltiplos jogadores, algum tipo de instalações com imagens em movimento, também designadas por Cinema-Instalação (Maciel 2009), e ainda o designado Cinema em Direto² ou Cinema em Tempo Real. Este último exemplo situa-se muito próximo da experiência de cinema tradicional com a distinção de que as imagens exibidas na sala de cinema não são previamente gravadas ou editadas, estando a sê-lo no exato momento da sua apresentação, assemelhando-se por isso a uma emissão televisiva em direto, antecipadamente planeada e ensaiada.

² A expressão portuguesa *em direto*, que significa uma emissão em tempo real, não existe em português do Brasil, sendo substituída pela expressão *ao vivo*. Isto significa que algumas alusões brasileiras ao Cinema ao Vivo não se referem ao conceito em estudo, mas ao que aqui designamos por Cinema em Direto ou Cinema em Tempo Real. *Lost in London*, filme realizado em 2017 por Woody Harrelson, é um exemplo deste cinema. O filme foi filmado em Londres em tempo real e transmitido em simultâneo para múltiplas salas de cinema.

Alguns dos autores que se têm dedicado à descrição e reflexão acerca do Cinema ao Vivo, apontam recorrentemente a recente constituição desta formulação cinemática e o facto de estar ainda em curso e em constante reelaboração como fatores que originam alguma dificuldade no seu mapeamento e uma carência de aprofundamento e sistematização teórica em relação à mesma. Salientam também a dificuldade de delimitação do seu território devido à multiplicidade de origens, influências e propósitos expressivos e simbólicos que podem aí ser encontrados e à diversidade de manifestações, práticas e ferramentas aí incluídas.

Que características permitem unificar estas práticas e manifestações e reuni-las num único conceito, ou seja, como se poderá definir o cinema ao vivo?

O Cinema ao Vivo é um espetáculo ao vivo de criação e exibição de imagens em movimento combinadas com elementos expressivos provenientes de outras áreas artísticas e dos *media*, como as artes plásticas, a música, o teatro, as artes performativas, a informática, a *web 2.0* e o multimédia. Nos eventos de Cinema ao Vivo, os artistas/cineastas criam uma *performance* perante a audiência, que inclui a sua presença física, a manipulação de equipamentos e a combinação das várias expressões artísticas. Como tal, esta modalidade cinemática pressupõe a integração num mesmo evento de múltiplas expressões artísticas diferentes, ultrapassando as fronteiras da experiência convencional da exibição cinematográfica.

Esta conceção de cinema provoca alterações na construção da obra fílmica, como por exemplo na definição das suas temáticas, modos narrativos, montagem e duração, assim como nas suas modalidades de exibição. As características do Cinema ao Vivo apontam para uma noção de transdisciplinaridade – ou *transmedialidade* - que origina uma indecisão acerca do lugar da sua integração dentro do espectro das artes ou dos *media*.

Este cinema consiste num espetáculo de exibição de imagens que implica a utilização dos seguintes elementos: a) projeção (habitualmente com múltiplos projetores e ecrãs); b) manipulação de imagens em tempo real; c) execução de outras modalidades artísticas que se combinam com o filme; d) partilha de um território comum onde estão fisicamente presentes a audiência, o *performer*/criador das imagens e autores de várias outras expressões artísticas. Deste modo, o filme não se apresenta como um objeto encerrado, mas como um *work-in-progress* que se formula mediante a *performance* construída ao vivo, perante o público. A atuação tem em conta a improvisação do artista

(ou artistas) que mistura imagens, que reage ao ambiente do local onde o espetáculo se desenvolve e que dialoga com o público. O espetáculo tem o seu enfoque não apenas nas imagens apresentadas, como ocorre numa apresentação de cinema convencional em que os olhos dos espectadores estão direcionados apenas para um foco de atenção, mas também no trabalho executado pelo(s) artista(s) em palco, cuja presença é desocultada e, até mesmo, evidenciada. A audiência divide a sua atenção entre o(s) ecrã(s), o labor do(s) *performer(s)*, a arquitetura do espaço de exibição e receção e a *interface* dos dispositivos utilizados para selecionar e editar as imagens ao vivo. Não apenas a capacidade expressiva e criativa do(s) artista(s) é observada, mas também a sua capacidade e destreza na forma de operar os equipamentos. Isso faz com que muitos *performers* procurem construir o seu próprio *software* ou os mecanismos para a sua manipulação. Os dispositivos operados pelo(s) artista(s) condicionam a perceção, não apenas porque a atenção do público é também para aí direcionada, mas porque determinam a execução das imagens. As imagens em movimento apresentadas podem ser pré-editadas e/ou em bruto, e são normalmente uma combinação entre ambas, misturando-se com imagens fixas, textos, gráficos, sons. O seu registo pode ser abstrato ou figurativo; pode ser elaborado com base no registo de uma câmara ou mediante *motion graphics*, pode ser narrativo ou não-narrativo.

Saber que tipo de registo imagético é mais adequado ao contexto do Cinema ao Vivo tem ocupado vários autores que se têm dedicado a este tema e o debate sobre a sua vocação ou não para contar histórias tem sido o mais frequente. Refletindo sobre este tópico, Mia Makela propõe que o Cinema ao Vivo está mais próximo da forma de narrar da poesia, pelo que lhe é possível contar histórias, mas de forma distinta da da estrutura narrativa cinematográfica convencional (2008, 87). Henry Warwick, de modo distinto, vê vantagens na introdução de uma narrativa clássica no Cinema ao Vivo, considerando que isso permitirá torná-lo viável para o grande público (2003).

Os *performers* que desenvolvem espetáculos de Cinema ao Vivo têm múltiplas proveniências e atuam em locais diversificados. Estes são originários do campo da música eletrónica e do *VJing* na sua formulação original (que se se pretender distinguir do Cinema ao Vivo poderá considerar-se que consiste na criação de imagens em movimento para ilustração de registos musicais), mas também das artes plásticas, do *design*, das artes performativas ou do cinema. As suas apresentações acontecem em festivais de música, cinema e *media* digitais, em discotecas e bares, em salas de espetáculo convencionais ou em museus e galerias. Warwick identifica a localização

geográfica dominante destas manifestações cinemáticas. Respondendo à questão ‘Onde está o Cinema Performativo?’, situa-o em S. Francisco, Nova Iorque, Chicago, Londres e Berlim, locais onde é possível encontrar, segundo afirma, uma grande “densidade e distribuição de trabalhadores, artistas, programadores e *performers* das áreas criativa, cinemática, musical computacional e tecnológica” (2003, tradução nossa). Efetivamente, constata-se que é nestas cidades que estas práticas são dominantes e aí está sediada grande parte dos seus executores.

Há já um conjunto amplo de artistas a declarar dedicar-se ao Cinema ao Vivo e uma panóplia de práticas que aparentam integrar-se nesta categoria, embora possam aí distinguir-se várias modalidades e formas de expressão. Talvez pela sua natureza recente, esteja ainda por realizar um mapeamento sistemático das modalidades de Cinema ao Vivo e dos seus principais autores, que seria de grande relevância para a sua compreensão. No entanto, é possível identificar alguns contributos que, pela sua riqueza, sofisticação e autorreflexividade, são significativos para permitir analisar com profundidade este cinema. Destaca-se o trabalho realizado pelo coletivo artístico britânico *The Light Surgeons (TLS)* que tem vindo a explorar as possibilidades do Cinema ao Vivo desde o dealbar dos anos 2000 e tem diversos objetos cinemáticos aí integráveis, todos eles apresentados e reinterpretados dezenas de vezes. Uma análise detalhada deste repertório, que continua a ser atualizado com novas propostas, permite entender o *TLS* como criador de um corpo de trabalho dos mais complexos e profícuos neste domínio e definidor dos seus limites e potencialidades. Este grupo, que se ocupa de várias outras atividades artísticas, realiza *performances* audiovisuais praticamente desde a sua fundação em 1995. Desde essa altura até hoje, elaborou já múltiplos trabalhos assumidos como pertencentes à categoria de Cinema ao Vivo. São estes *Ocularis* (1998), *APB - All Points Between* (2001), *The Z-AXIS* (2003), *The Art of War* (2005), *Self Help Av* (2006), *True Fictions* (2007), *Super Everything* (2011), *Atemporal* (2018) e *Sound in Pictures* (2018). As datas apontadas referem-se à data da sua conceção e apresentação original, tendo sido múltiplas vezes recriadas e reencenadas em novas *performances*, com diferentes formulações.

Além destas obras, o grupo reelabora outras provenientes das suas distintas áreas de trabalho, transformando-as também em *performances* de Cinema ao Vivo. Um exemplo disso é o espetáculo *LDN24 Redux* (2011), uma adaptação e recriação de *LDN24*, instalação originalmente construída em 2009 para o Museu de Londres,

apresentado, pela primeira vez, na edição de 2011 do Festival *On_Off, Experiências em Live Image* no Brasil.

Numa entrevista realizada por Toby Harris no âmbito do documentário *Live Cinema Documentary* (2010), Christopher Thomas Allen, fundador e diretor criativo do *TLS*, procura definir o Cinema ao Vivo relacionando-o com o trabalho que desenvolve. Na opinião deste artista/cineasta as modalidades ao Cinema ao Vivo podem ser as mais diversas, desde um trabalho “totalmente improvisado, criado mediante códigos e programação” (Allen 2010, tradução nossa) à “remistura (*remixing*) de vídeo elaborada a partir de *samples* [amostras] ou de um filme original sincronizado com uma *performance*” (Allen 2010, tradução nossa).

De facto, as *performances* de Cinema ao Vivo do coletivo, conduzidas maioritariamente por Allen e pelos seus colaboradores habituais, os músicos e artistas audiovisuais Jude Greenaway e Tim Cowie, – e que contam ainda com a participação de vários outros artistas na realização de tarefas diversas – assumem modalidades e práticas distintas, herdeiras dos interesses, formação e trabalhos originais dos artistas e, moldadas, com o passar dos anos, pela sofisticação do seu labor concetual e aumento dos orçamentos. Estas podem ser divididas em dois géneros distintos, no que diz respeito ao tipo de imagens que as compõem: as que usam *found footage*, principalmente excertos de filmes clássicos, transformados em *samples* e remisturados, e as que utilizam trabalhos originais de recolha e edição de imagens, em particular do registo documental. Todos os trabalhos incluem música original, tocada ao vivo, e, por vezes, também gravada e sincronizada mediante improviso durante o espetáculo, que se misturam com as imagens e outras músicas e com complexos esquemas de iluminação e projeção. O *design* e os *motion graphics* também aparecem aí de modo recorrente.

Este grupo caracteriza-se, apesar do seu já notório reconhecimento nesta área, por permanecer numa esfera marginal face aos circuitos de produção, distribuição e exibição de cinema dominantes.

Um outro exemplo, assinala, no entanto, um aspeto interessante. Na edição de 2011 da *Comic-Con International*, Francis Ford Coppola apresentou o seu então mais recente filme *Twixt (A Ilusão)* como uma *performance* de Cinema ao Vivo. Na companhia do músico Dan Deacon, autor da banda sonora original do filme, e de Val Kilmer, protagonista do mesmo, Coppola exibiu algumas imagens do filme que foram selecionadas, musicadas e narradas ao vivo em presença de uma audiência. De acordo

com o realizador, citado pelo blogue *Underwire* da revista *Wired*, o seu objetivo seguinte consistiu em levar o filme em *tournee* durante cerca de um mês antes da estreia oficial nas salas de cinema e apresentá-lo com música ao vivo e de uma forma distinta perante cada audiência (Julho 2011). Em 2015, apresentou *Distant Vision*, um novo filme de Cinema ao Vivo.

Aquilo que parece ser mais significativo nestas experiências é a tentativa de integração num contexto *mainstream* e industrializado de uma prática que, apesar do seu alargamento crescente a um público mais vasto e diferenciado, tem permanecido nas suas margens ou mesmo no seu exterior. Não sendo esta a primeira vez que as práticas de Cinema ao Vivo integram os circuitos comerciais de cinema³, é notório a partir do exemplo de Coppola (um nome diversas vezes associado à indústria cinematográfica de Hollywood e que aqui volta a trabalhar nesse contexto) que estas começam a ser alvo de grande atenção.

Isto é, não é possível prever, como tenta o realizador antes citado, se a utilização de práticas de Cinema ao Vivo será um caminho a seguir pelo cinema mais tradicional e se essas mesmas práticas virão a fazer parte das modalidades convencionais do cinema configurado pela indústria, mas é certo que as manifestações deste cinema começam a adquirir uma tal relevância que Hollywood é instada a procurar compreender os seus modos de expressão – ou simplesmente a emulá-los – e a testar a sua validade como produto cinematográfico.

BIBLIOGRAFIA

- Allen, C. T. 2010. Entrevista concedida a Toby Harris. In T. Harris, *Live Cinema Documentary* [vídeo]. Disponível em <http://www.tobyzz.net/tobyzzstuff/projects/livecinemadoc>, consultado a 14/06/2011.
- Allen, C. T. 2010. Entrevista concedida a Marta Pinho Alves, Londres, 25 mar.
- Allen, C. T. 2008. Entrevista concedida a Kevin Walsh/Time Travellers. In Time Travellers, *The Time Travellers meet The Light Surgeons* [vídeo]. Londres, edição de autor Cláudia Tomaz [dvd].
- Alves, M. P. 2017. *Cinema 2.0: Modalidades de Produção Cinemática do Tempo do Digital*. Covilhã: LabCom. IFP.

³ Neste quadro integram-se também outros exemplos que não pertencendo ao contexto cinematográfico *mainstream* têm recebido bastante visibilidade, como as apresentações ao vivo feitas por Mike Figgis a partir do seu filme *Timecode* (2000), por Morten Schjodt a partir de *Switching* (2003) (filme interativo da sua autoria também concebido para visionamentos individuais em DVD) ou por Peter Greenaway com o seu projeto *The Tulse Luper Suitcases* (2003-2004).

- Beard, T. 2008. *Thomas Beard Exposes 'Live Cinema'*, In SF 360, 27 abr. Disponível em <http://www.sf360.org/features/thomas-beard-exposes-live-cinema>, consultado a 14/06/2011.
- Coppola, F. F. 2011. In *Coppola's Vision for Twixt: diretor as DJ*, L. Wallace. Wired. Underwire Blogue, 23 jul. Disponível em <http://www.wired.com/underwire/2011/07/twixt/>, consultado a 01/08/2011.
- Coppola, F. F. 2019. *O Cinema ao Vivo e as suas Técnicas*. Lisboa: Edições 70.
- Makela, M. 2006. *Live Cinema: language and elements* (Dissertação de mestrado). Helsínquia: Helsinki University of Art and Design.
- Warwick, H. 2003. *Towards a Theory of Performance Cinema*. Disponível em <http://www.kether.com/liveCinema/SFPCS/Warwick-Index.html>, consultado a 08/06/2011.
- Willis, H. 2009. *Real Time Live. Cinema As Performance*. Disponível em <http://www.thefreelibrary.com/Real+time+live:+cinema+as+performance.a0205863239>, consultado a 14/06/2011.

FILMOGRAFIA

- Coppola, Francis Ford. 2011. *Twixt (A ilusão)*. American Zoetrope.
- Coppola, Francis Ford. 2016. *Distant vision*. American Zoetrope.
- Figgis, Mike. 2000. *Timecode*. Screen Gems e Red Mullet Productions.
- Greenaway, Peter. 2003. *The Tulse Luper Suitcases: Antwerp*. ABS Production, Delux Productions, Focusfilm Kft., Gam Films, Intuit Pictures e Kasander Film Company.
- Greenaway, Peter. 2003. *The Tulse Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story*. ABS Production, Delux Productions, Focusfilm Kft., Gam Films, Intuit Pictures, Kasander Film Company, Net Entertainment, Studio 12-A.
- Greenaway, Peter. 2004. *The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the Sea*. Intuit Pictures e Kasander Film Company
- Greenaway, Peter. 2004. *The Tulse Luper Suitcases, Part 3: From Sark to the Finish*. Delux Productions, Focusfilm Kft., Kasander Film Company, ABS Production, Net Entertainment, A12 Film Studios, Gam Films e Intuit Pictures.
- Harrelson, Woody. 2017. *Lost in London*. Pixoloid Studios e Waypoint Entertainment.
- Harris, Toby. 2010. *Live Cinema Documentary*. Toby Harris.
- Schjodt, Morten. 2003. *Switching: An Interactive Movie*. Oncotype ApS.
- The Light Surgeons. 2001. *APB – All Points Between*. The Light Surgeons [espetáculo cinema ao vivo].
- The Light Surgeons. 2018. *Atemporal*. The Light Surgeons [espetáculo cinema ao vivo].
- The Light Surgeons. 2009. *LDN24*. The Light Surgeons [instalação].
- The Light Surgeons. 2011. *LDN24 redux*. The Light Surgeons [espetáculo cinema ao vivo].
- The Light Surgeons. 1998. *Ocularis*. The Light Surgeons [espetáculo cinema ao vivo].
- The Light Surgeons. 2005. *Self Help Av*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].

- The Light Surgeons. 2018. *Sound in Pictures*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].
- The Light Surgeons. 2012. *Super Everything*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].
- The Light Surgeons. 2006. *The Art of War*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].
- The Light Surgeons. 2003. *The Z-AXIS*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].
- The Light Surgeons. 2007. *True Fictions: New Adventures in Folklore*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].
- The Light Surgeons. 2006. *True Movements*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].