

Recomeços: Elementos da Manipulação de Imagem e Som em Tempo Real na Criação de Espaços Cinemáticos¹

Alexandre Coronato Rodrigues²
Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, SP

RESUMO

Ao longo dos anos 90 e início do presente século, testemunhamos uma acentuação do caráter híbrido do vídeo e seu diálogo com outras linguagens artísticas que têm um grande número de aplicações, gerando ações colaborativas com outros meios de comunicação. Este trabalho é uma pesquisa teórico-prática na área do livecinema. Uma investigação sobre aspectos do livecinema na criação de espaços sensoriais e sobre sua ligação com os meios audiovisuais. Os caminhos teóricos nos quais se baseou o trabalho foram aqueles propostos por Sergei Eisenstein em sua teoria sobre a montagem cinematográfica, desenvolvida em diálogo com as proposições de Christine Mello, Mia Makela e Felipe Dubois, através de um pensamento audiovisual contemporâneo.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Livecinema; Tempo Real; Multimedia.

Introdução

O cinema sempre esteve associado às evoluções tecnológicas, apropriando-se destas para a criação de novas formas de expressão artística, seja pelo uso de suas linguagens, seja através das novas ideias e visões de mundo que estas inovações trazem.

O termo livecinema foi usado nos primórdios da história do cinema para designar uma sessão de filme mudo em que havia a execução de música ao vivo, pois, conforme Arlindo Machado, em *Os Primórdios do Cinema: 1895-1926*, as sessões concentravam-se em casas de espetáculos de variedades, como os music-halls ingleses, os cafés-concerto franceses e os vaudevilles americanos, onde se podia comer, beber e dançar.

Hoje em dia, o termo livecinema designa a execução de uma peça audiovisual ao vivo, ou seja, a manipulação das imagens e sons é feita em tempo real, diante do público. É, assim, um prolongamento da tradição do cinema de sensações de Sergei Eisenstein, que une imagens e sons de maneira visceral e fisiológica, onde o sentido se faz através do corpo, pela sensação física produzida pelo som se sobrepondo ao que o expectador vê. O

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema do XIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Curso de Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC - SP, email: ale.coronato@gmail.com.

livecinema perpetua esta tradição, porque amplia as experiências de performances multimídia, apropriando-se das tecnologias digitais de processamento da informação para acrescentar o acaso e o improvisado como parte da obra, colocando a montagem como parte do espetáculo.

Poucas são as referências teóricas existentes sobre este assunto, pois ainda não existe uma história escrita do audiovisual feito ao vivo. Além disso, os muitos gêneros diferentes do livecinema, como "vídeo-performances", "videoinstalações", performances de vídeo ao vivo, entre outras ações colaborativas do vídeo com diversas mídias, tornam o estudo deste assunto um desafio.

Neste trabalho, procuramos identificar alguns elementos utilizados na formação desta linguagem, buscando na história e na teoria do cinema elementos que se apliquem ao livecinema. Identificamos o espaço, o tempo, o som, a projeção e a performance como elementos cruciais, por estarem presentes em toda a peça de manipulação audiovisual ao vivo.

Associada a esta pesquisa, produzimos uma peça de livecinema onde utilizamos alguns destes elementos, acrescentando o acaso criativo através do improvisado gerado por uma peça executada em tempo real. Criamos, assim, um trabalho de cinema efetivamente coletivo, onde, como numa orquestra, os significados produzidos são a somatória das experiências e intenções de cada artista envolvido na execução da peça.

Contextos Históricos do Livecinema

Desde as primeiras formas de arte com imagens, o homem experimenta o que reconhecemos hoje como livecinema, com a diferença do meio utilizado, que passou de analógico para digital. Dessa forma, ampliou-se o leque de possibilidades na construção de experiências sensoriais constituídas de sons e imagens.

Segundo Paul Burns, há registros de que em 3.000 a.C., os povos egípcios e babilônios possuíam conhecimentos sobre luzes e sombras, e que, talvez utilizassem esses conhecimentos em algumas formas de entretenimento. Os povos do extremo oriente utilizavam o fogo para iluminar seu teatro de sombras, onde, com a utilização de objetos ou com as próprias mãos, personagens eram compostos pelas sombras projetadas, narrando uma cena que era montada ao vivo.

Nos séculos XVII e XVIII, os avanços do conhecimento da ótica são sintetizados no instrumento denominado Lanterna Mágica, que inaugura a possibilidade de projeção de

imagens estáticas desenhadas. Com esta técnica simples, o belga Etienne-Gaspard Robertson criou, em 1798, uma das primeiras instalações, ou uma das primeiras formas de audiovisual imersivo, que levava o espectador a um ambiente criado para provocar sensações através do som, imagem e ambientação. Com múltiplas projeções sobre fumaça e com sons assustadores, Etienne conseguiu efeitos emocionais fortíssimos em seus espectadores, que chegavam a desmaiar durante a experiência.

Alguns experimentos sinalizavam que a construção ou sugestão de significados poderia ser conseguida com a junção de sons e imagens não figurativas. O monge jesuíta francês, Louis Bertrand Castel, inventou o "Cravo Ocular" (Clavecín pour les yeux), que produzia luzes de cores diferentes dependendo das teclas pressionadas durante a execução de uma música, o que deu origem a uma série de instrumentos deste tipo, prenunciando uma busca de sentidos sinestésicos, não narrativos, para imagens em movimento.

Com as evoluções científicas e tecnológicas trazidas pela Revolução Industrial, no final do século XIX, Thomas Edison e os irmãos Lumière criaram o cinema, aliando a nova tecnologia, que permitia a produção de imagens através da luz e da fotografia, às técnicas de projeção (a Lanterna Mágica). A possibilidade de registro de imagens instantaneamente, devido ao aprimoramento químico das emulsões sensíveis à luz, e as possibilidades de automação mecânica, permitiram a criação da primeira câmera de imagens em movimento e viabilizou sua posterior projeção. Neste momento, a simples visualização de imagens em movimento, que pareciam reais, pois eram produzidas fotograficamente, carregava consigo um alto grau de novidade. Durante 30 anos, até a década de 1920, o cinema foi mudo. O som, na forma de música ou de ruídos, quando acontecia, era produzido ao vivo e diante da plateia.

Steve Dixon cita em seu livro *Digital Performance* que, durante este período, a partir de 1911, várias experiências aliavam o cinema ao teatro. Essa aliança era chamada de teatro de multimídia, o que evidencia o caráter híbrido do audiovisual e a amplitude de possibilidades de linguagem que esta nova mídia, o cinema, trazia consigo. Em 1911, Loïe Fuller apresentou a primeira integração de um filme com uma performance teatral, projetando imagens sobre suas vestes e expandindo o espaço fílmico para fora da tela, aglutinando o sentido das imagens projetadas ao do espaço físico tridimensional em que vivemos, numa mistura de ilusão e realidade (Dixon, 2007:128).

Todas estas experiências comprovam o fascínio que o audiovisual exerce sobre as pessoas, mesmo que não haja um cunho narrativo linear. Nele, a linguagem se constrói pela forma, pelo movimento, pelo som, através das sensações.

Após o surgimento do som gravado e sincronizado com as imagens, ou seja, das técnicas de sonorização, em 1930, filmes de animação, onde imagens abstratas "dançavam" na tela em sincronismo com o som, geram uma bifurcação na linguagem do audiovisual: de um lado temos uma linguagem narrativa, a que conta uma história através da concatenação de imagens e sons, e, de outro, uma linguagem abstrata, baseada nas sensações e na sinestesia. Passaram-se, aproximadamente, 30 anos, e os avanços tecnológicos trouxeram novas possibilidades a esta cena. Na década de 1960, os avanços da eletrônica nos alçaram a um novo momento do audiovisual. O suporte das imagens e do vídeo deixa de ser fotográfico e passa a ser eletrônico. A imagem passa a conter o movimento em sua composição, pois a unidade básica do filme cinematográfico é o frame, que é uma fotografia. O frame, por si só, não contém um movimento. Segundo Arlindo Machado (Machado, 1997: 80), o vídeo não tem uma unidade básica estática. Sua imagem é formada pelo entrelaçamento de dois campos (linha par e ímpar), que são formados por varreduras eletrônicas da tela. Quando o último ponto de luz do campo é formado, já temos parte do novo campo na tela. Portanto, trata-se de uma imagem sempre em movimento, desde a sua estrutura básica.

Nesta época, filmes com imagens abstratas, sintetizadas em tempo real, são realizados com recursos eletrônicos em circuitos programados. Surge o termo "cinema expandido" para designar um movimento que procurava estender as duas dimensões nas quais estavam contidas as experiências cinematográficas, trazendo de volta a ideia do Teatro de Multimídia do começo do século, que coloca o espaço físico como constituinte do filme, aumentando o número de sentidos envolvidos na cognição do espectador, como o tato, o olfato, etc.

Ao entrarmos na era de codificação digital da imagem, o uso de computadores tornou infinitas as possibilidades de utilização do audiovisual, incorporando a possibilidade da montagem em tempo real e acrescentando o parâmetro da interatividade, que coloca o público dentro do filme como personagem e co-autor, na medida em que pode influir e interagir com as imagens e sons do filme.

Trânsito Entre Linguagens: Do Cinema ao Livecinema

A linguagem do cinema narrativo iniciou sua formação com o cinema mudo e, portanto, seu foco se concentrou na forma de encadeamento das imagens, ou seja, na montagem. Georges Méliès uniu a técnica cinematográfica à sua atividade como ilusionista e produziu vários filmes de curta duração, a partir de 1896, onde fazia acontecer coisas impossíveis na tela, causando grande impacto na audiência. Edwin S. Porter, em seu filme *Life of an American Fireman*, de 1903, utiliza técnicas de edição de imagens para apresentar duas visões diferentes da mesma cena simultaneamente.

Essas e muitas outras produções começaram a estabelecer a gramática envolvida nesse meio de comunicação. Porém, foi após a revolução Russa, em outubro de 1917, que essa gramática foi estudada e sistematizada por cineastas como Vsevolod Pudovkin, Lev Kuleshov, Sergei Eisenstein e Dziga Vertov. Com o incentivo do governo, interessado em um meio de comunicação de massas que difundisse os ideais da revolução, os cineastas puderam ter acesso a equipamentos e produziram filmes onde foram experimentadas diversas formas de guiar os processos mentais dos expectadores.

A montagem se mostrou um instrumento poderoso para atingir este objetivo. Os filmes afetam os expectadores não apenas pelas imagens que apresentam, mas também pelo modo como as combinam.

Lev Kuleshov (1899-1970) fez investigações sobre a expressividade cinematográfica e realizou um pequeno filme comprovando a importância do encadeamento das imagens na construção de um sentido ou na sensação que vai causar ao espectador. Em seu filme, Kuleshov montou a mesma imagem do rosto de um ator fazendo uma expressão com três fragmentos distintos. Primeiro mostrou um prato de comida, depois a imagem de um bebê e, por fim, uma mulher seminua. A expressão do ator era idêntica nos três casos, pois se tratava da mesma tomada. Porém, para a audiência, primeiro o ator pareceu faminto, depois amável e, por fim, libidinoso. Com esta experiência, Kuleshov mostrou que a construção dos significados se faz no espectador, que julga e constrói os sentidos com o repertório de seu inconsciente. Assim, sob a ilusão de realidade das imagens cinematográficas, acredita que o ator estava realmente olhando para aquilo que era apresentado posteriormente e atribuía um sentido à sua expressão facial, segundo suas concepções acerca do conteúdo da visão que acreditou ser do ator (Truffaut, 1986:129).

Sergei Eisenstein (1898-1948) criou uma teoria sobre como combinar imagens, produzindo cenas, que causam efeitos emocionais no expectador. Identificou cinco tipos de montagem:

montagem métrica - baseada no comprimento dos fragmentos e em relações de proporção;
montagem rítmica - baseada no encadeamento dos movimentos de dentro do quadro;
montagem tonal - baseada no "som" emocional do fragmento, determinado pelos elementos que compõe a cena, como cores, foco, iluminação, etc; montagem atonal - uma montagem tonal de nível superior, onde o conflito entre os diversos elementos de cena se somam para criar uma percepção fisiológica; e montagem intelectual - consiste na aproximação de planos, a fim de comunicar um ponto de vista, um sentimento ou um conteúdo ideológico ao espectador. (Eisenstein, 2002:128)

Com a chegada do som ao cinema, a montagem passou a ter mais um elemento gerador de sentidos e sensações, o que obrigou os cineastas a pensarem seus filmes verticalmente, cruzando a cadência das imagens com o ritmo do som. Concomitantemente, o som cria ambiência, contribuindo fortemente na criação do espaço fílmico em que o espectador está inserido, sendo uma percepção visceral, uma vez que é sentida pelo corpo, e não apenas percebida com a visão.

Em seu filme "Alexander Nevsky" (1938), Eisenstein fez a montagem sobre o ritmo de uma música pré-existente, ao invés de compor a música sobre o filme montado, e descobriu que um filme cortado metricamente sobre as batidas de um coração, tinha um impacto profundo nos espectadores por, de alguma forma, espelhar seu biorritmo.

Músico de formação, Eisenstein sempre enxergou a montagem de um filme como uma sinfonia, onde o diretor deve ter uma visão do todo para criar uma peça coerente e harmônica, explorando cada fragmento e suas propriedades como se fossem timbres de instrumentos numa peça musical que, ao se juntarem, participam verticalmente da construção do todo, da sinfonia, do filme.

Ao combinar a música com a sequência, esta sensação geral é um fator decisivo, porque está diretamente ligada à percepção da imagem da música assim como dos quadros. Isto requer constantes correções e ajustamentos dos aspectos individuais para preservar o importante efeito geral. (Eisenstein, 2002, p 59).

Aqui, o efeito sinestésico do cinema fica claro, e o corpo passa a ter a importância de elemento acionador da tradução da imagem em som e do som em imagem.

O corpo torna-se um elemento de passagem entre elementos orgânicos e sintéticos, uma estrutura híbrida, fluida e dinâmica, como uma comunidade em que todos os elementos acionam intercâmbios, ou mesmo como um ambiente capaz de ser transformado e moldado. (Mello, 2008, p 141).

Estas e outras muitas experiências revelaram o grande potencial do audiovisual como meio de comunicação e acabaram levando os cineastas a se interessarem pelos modos sensoriais e pela relação do espectador com as imagens. Dessa forma, eles passaram a produzir filmes onde não haviam narrativas lineares ou imagens objetivas.

Em outros países, vários artistas produziram filmes não narrativos, como Walter Ruttmann, em 1927, a vanguarda de cineastas franceses, como Marcel Duchamp, Francis Picabia, Fernand Leger, Man Ray, Jean Cocteau, e outros, como Hans Richter e Viking Eggeling. Utilizavam-se de imagens abstratas e repetitivas, gerando texturas e misturando mídias. De qualquer forma, em todas estas experiências a música teve um papel fundamental na construção da "narrativa" e dos significados percebidos através das sensações. Isso evidencia o caráter imersivo e sensorial do audiovisual, onde o espectador, assim como na música, decodifica inconscientemente a combinação de diversos fragmentos. (Makela, 2006:p?p)

Neste sentido, este tipo de experiência inaugura a possibilidade de um novo tipo de audiovisual, ou mesmo de cinema, onde o significado das imagens está intimamente ligado ao som, numa dialética de combinações sinestésicas.

A trilogia "Quatsi", do cineasta Godfrey Reggio's (Koyaanisqatsi -Life Out Of Balance, de 1983, Powaqqatsi -Life in Transformation, de 1988 e Naqoyqatsi -Life As War, de 2002) mostrou todo o poder da narrativa rítmica e não-linear, com a montagem de imagens sobre a música composta por Philip Glass, e batizou este tipo de filme de "Cinema Concerto".

Com o surgimento da TV e, posteriormente, do videotape (1952) e do videocassete, novas possibilidades se abrem ao audiovisual. Imagens podem ser sintetizadas eletronicamente em tempo real e, novamente, artistas e produtores, ou "videomakers", começam a ensaiar uma linguagem própria para este meio.

Os conceitos de linguagem do cinema foram amplamente aproveitados e transformados pelos meios eletrônicos de produção audiovisual. Porém, o vídeo trouxe novas questões, como a da montagem feita em tempo real, com imagens ao vivo, produzidas por diferentes câmeras. Esses elementos geraram uma diferença fundamental entre a montagem do vídeo e a montagem de cinema, pois o vídeo conta com cortes escolhidos e pensados, que combinam o tempo e o espaço. Na imagem da TV ou de um vídeo ao vivo, a edição joga com o espaço, já que o tempo não pode ser editado.

Na prática videográfica, os modos principais de representação são o modo documentário (o “real”) e o modo plástico (videoarte). No modo documentário, as montagens são narrativas e, portanto, utilizam os mesmos elementos de montagem do cinema, acrescidas de novas possibilidades de mistura das imagens. No modo plástico, a figura dominante é essa mixagem. Phillippe Dubois, em seu livro "Cinema, Vídeo, Godard" (2004), identifica três processos: a sobreimpressão (múltiplas camadas) - um plano se sobrepõe rapidamente a outro, sem ter encoberto o anterior; os jogos de janelas - sob inúmeras configurações, desde a fusão encadeada clássica até a apresentação de vários quadros ao mesmo tempo; e a incrustação (chroma key), mostrando diversos exemplos, como a transparência (retroprojeção/compositing), representação de um ator diante da tela que apresentava o cenário onde seu personagem evoluía.

Com a chegada das tecnologias digitais de processamento de informação, os meios de produção e execução de audiovisuais tornaram possíveis quaisquer tipos de combinações de informações (imagens, sons, textos), e acrescentaram a interatividade, a participação ativa do espectador na composição da obra. Dessa maneira, ampliaram as capacidades sinestésicas e criaram novas formas de se fazer cinema. Os elementos que compõem a linguagem, como montagem, composição, som, sincronismo, permaneceram válidos e aplicáveis e se somaram aos novos elementos trazidos pelo avanço da tecnologia, como a performance, a interatividade, o improvisado.

As novas possibilidades de combinação destes elementos de linguagem audiovisual formam um novo campo de exploração dos sentidos e da transmissão de significados, compondo uma linguagem própria e repetindo o mecanismo básico do pensamento científico, onde as novas teorias não anulam as anteriores, e sim as completam, envolvendo-as no espaço que circunscreve a ampliação dos conhecimentos.

Livecinema: Uma Linguagem em Constante Formação

Uma das grandes dificuldades deste estudo reside na grande variedade de formas que, o que chamamos atualmente de livecinema, assume. Em sua dissertação de mestrado “Dispositivos para improvisação de imagens em movimento”, Júlio César Fernandes Lira faz uma ampla classificação bem completa destes aspectos de livecinema, de acordo com o tipo de mistura com outras mídias, com as imagens utilizadas, se geradas em tempo real ou pré-selecionadas em uma base de dados, etc.

No processo de criação do espetáculo *Recomeços*, que faz parte desta pesquisa, nos deparamos com a dificuldade de escolha da combinação de meios, correndo o risco de nos perdermos na vasta gama de possibilidades de interação das informações e de esvaziarmos a cognição dos significados, ao colocar o público num labirinto sinestésico, ou sucumbindo à obviedade fácil.

Segundo Christine Mello, uma das primeiras manifestações com processamento de imagens em tempo real foi denominada *Vjing* ou *live images*, que consiste na manipulação/edição de imagens em tempo real sob a lógica do improviso. O vídeo passa a ser considerado efêmero e descontínuo, num processo criativo que ocorre de forma sincronizada com a música e com o público.

Podemos identificar uma relação direta entre esta linguagem e os estudos de Eisenstein, pois, utilizando a música como base, estes artistas improvisam uma sucessão de imagens na tela, explorando o efeito do ritmo e da justaposição.

Podemos ainda pensar numa montagem espacial, como nos referenciais encontrados em Eisenstein, com a apresentação de vários quadros ao mesmo tempo na tela, ou, no caso do *livecinema*, um espaço expandido, fora da tela, onde atores, dançarinos, músicos e performers interagem com as imagens projetadas dentro da tela ou sobre seus corpos, tendo, portanto, uma ligação direta com o teatro de multimídia, do começo do século XX, e com o "extended cinema", da década de 1960.

Em sua tese "*Livecinema: Language and Elements*" (2006), Mia Makela identifica os seguintes elementos como constituintes da linguagem do *livecinema*: o espaço físico, digital e de projeção; o tempo ao vivo, real e os loops; a performance do operador/montador (em seu computador ou com interfaces gestuais) ou de um ator/bailarino/personagem, e a participação advinda das capacidades de interação do público com as peças apresentadas. Vários destes elementos são, também, constituintes das bases da linguagem do cinema narrativo. Então, no que se difere a linguagem do *livecinema*? A grande diferença consiste na improvisação e no acaso envolvidos na criação de uma peça de *livecinema*, que possui uma arquitetura aberta, menos planejada, mais sensorial.

No *livecinema* não há roteiros estruturados de modo rígido. As imagens e cenas são captadas sem grandes níveis de controle ou são reaproveitadas de filmes já existentes. Podem ser, ainda, sintetizadas digitalmente a partir de fórmulas matemática, de frequências sonoras ou de movimentos, e combinadas ao vivo pelo artista. O *livecinema* como conhecemos hoje é, portanto, uma possibilidade de diálogo desta tradição visual,

trabalhando as sensações geradas pelo ritmo e pela sucessão de imagens e, talvez por isso, tenha uma ligação tão visceral com a música. Seguindo este raciocínio, Mia Makela propõe que os mesmos princípios usados na composição musical possam ser aplicados ao livecinema e à composição visual. No livecinema não trabalhamos com roteiros, e sim com partituras, que são interpretadas pelo executor da obra em tempo real, abrindo espaço para a improvisação e para a surpresa.

Os elementos importantes para a constituição da linguagem do livecinema e para a criação de significados são o ritmo, a dinâmica, o movimento, a direção, a velocidade, a cor, a intensidade e a riqueza das imagens escolhidas, somados à imaginação, à sensibilidade e à criatividade do artista que executa a obra, criando, através do diálogo com o áudio, um universo infinito para a construção de significados.

Análise e Desenvolvimento do Projeto de Criação: Espetáculo de livecinema.

O tema foi escolhido por sua ligação com o atual momento em que a humanidade vive, à espera de um anunciado "fim do mundo", em dezembro de 2012, e pela ligação com a visão que adquirimos sobre o livecinema após a pesquisa para a produção do artigo científico, pois nosso trabalho teórico trata de um estudo sobre uma linguagem em construção. O livecinema consiste, portanto, em mais um recomeço para a humanidade, no que diz respeito à criação de espaços para a disseminação de informações e linguagens, e a formas de concatenar, exibir e relacionar informações e conhecimentos, de sensibilizar e transmitir uma mensagem, uma ideia, uma sensação.

O sentido poético da palavra "recomeços" nos permite exercitar a criatividade com a liberdade que apenas a abertura poética traz, possibilitando a nós, aprendizes, navegando em águas pouco conhecidas, o exercício da criação e do improviso em tempo real. O recomeço, é em última instância, o exercício diário de todos nós ao lidarmos com a inevitabilidade e a impermanência inerentes à condição do ser. Motivo das maiores angústias do ser humano, é um assunto que interessa a todos, o que aumenta a possibilidade de criarmos um espetáculo envolvente, que atinja os espectadores em níveis variados da cognição.

Optamos pela construção de uma peça de livecinema onde pudéssemos exercitar o uso máximo de elementos de linguagem, onde múltiplos espaços (espaço físico, espaço da projeção, espaço sonoro) interagissem como que em camadas sobrepostas, que são percebidas, mas que compõem uma única cena. Aproveitamos também o fato de que um

espetáculo multimídia envolve a participação de vários artistas e levamos o improviso a todas as esferas possíveis dentro da encenação.

A música, composta especialmente para a peça, será executada em tempo real, através da concatenação dos patens pré-gravados, assim como as imagens. A bailarina improvisa a coreografia junto com o som e as imagens, tornando nossa peça uma criação coletiva em tempo real.

Descrição do espetáculo: No palco, duas telas, uma ao fundo do palco e outra à frente, sendo esta transparente, criam um espaço intermediário, onde o corpo físico aparece, interagindo e compondo a imagem final, vista pela plateia através da sobreposição das três camadas de imagem.

O som será construído em tempo real, através da combinação de clips de áudio pré-selecionados e armazenados em uma base de dados, acessada por um software sequenciador.

Nas duas telas, ao fundo e à frente do palco, imagens, também pré-selecionadas e armazenadas em uma base de dados, serão projetadas com montagem em tempo real.

Entre as duas telas, uma bailarina improvisa movimentos corporais, interagindo com as imagens.

Roteiro

ABERTURA

Duração: 1' a 1'30".

Sala escura.

Áudio: falas em diversas línguas dizendo as mesmas frases vão se sobrepondo e criando uma trama sonora.

"o entendimento de que todos os fenômenos são impermanentes, insatisfatórios e impessoais, nos permite viver de maneira plena, livre dos condicionamentos mentais que causam a insatisfação, o descontentamento, o sofrimento".

1º MOVIMENTO

Duração: 3' a 4'.

Início - o que já existe; frenesi, dor, amor, ódio, natureza, cidade, desigualdade.

Música: intensa e ritmada, cíclica e repetitiva.

Imagens projetadas que se relacionem com as palavras "do que já existe".

A bailarina improvisa movimentos duros, rápidos e violentos entre as duas telas.

2º MOVIMENTO

Duração: 3' a 4'.

Fim - a transição; bifurcação, virada, destruição, morte, encerramento, finalização, caos.

Música: forte e caótica, atonal, com andamentos rápidos e lentos. Ritmos desencontrados

Imagens projetadas que se relacionem com as palavras "a transição".

A bailarina improvisa movimentos de angústia, medo, solidão.

A cena termina com um corte seco no áudio e nas imagens, e a sala fica escura.

3º MOVIMENTO

Duração: 3' a 4'.

Recomeço - a mudança de paradigma; calma, leveza, novidade, vida, alegria, sabedoria, interação, segurança.

Ruídos suaves intercalados de longos períodos de silêncio ocorrem enquanto a bailarina, deitada no chão, vai se iluminando lentamente (dimmer), e faz lentos movimentos, como se estivesse despertando.

Música: entra num lento fade in, suave e melódica, acolhedora, cíclica, cadenciada.

Imagens projetadas que se relacionem com as palavras "da mudança de paradigmas".

ENCERRAMENTO

Duração: 1' a 1'30".

Final: ciclo, espiral alternância, rotação.

Imagens vão se transformando num ciclo, num moto perpétuo, onde começo meio e fim se confundem num único corpo.

Blackout brusco das imagens projetadas com um foco de luz na bailarina, imóvel no centro do palco.

O foco de luz vai se apagando.

CRÉDITOS

Criação e Direção: Alexandre Coronato Rodrigues.

Produção: Alexandre Coronato Rodrigues e Mauro Villas-Bôas.

Música: João Milliet.

Bailarina: Mariusa Bregoli.

Produção executiva: Camila Carvalho Arruda e Juliana Arantes.

Operador de câmera: Alécio Calixto.

Técnico do teatro: Rodrigo dos Santos Reis.

Conclusão

Nesta pesquisa, procuramos identificar elementos que indicassem a gramática da linguagem envolvida na criação de espaços sensoriais cinemáticos. Percebemos, com o avanço nos trabalhos, que esta era uma tarefa muito pretensiosa, pois estávamos tentando encontrar a gramática de uma língua em constante formação.

O cinema surge como possibilidade de espetáculo e performance, e se ramifica nas mais variadas formas e combinações de diversos meios. Sua ligação com a ciência e a tecnologia, que estão em constante evolução, faz dele um mutante, com uma linguagem em constante formação, sempre amplificada pelas novas possibilidades trazidas pelos avanços rápidos da tecnologia. Não existe uma gramática definida para o cinema, tratado aqui através de todas as suas vertentes, do cinema convencional narrativo ao cinema expandido ou em tempo real. As teorias clássicas sobre a linguagem deste meio, definidas com o construtivismo russo de Sergei Eisenstein, Lev Kuleshov entre outros, se aplicam e são utilizadas num universo que circunscreve e amplia suas possibilidades.

Identificamos, com este trabalho de pesquisa, os elementos diferenciais agregados ao audiovisual através da tecnologia e portanto, que trouxeram novos paradigmas e ampliaram as possibilidades de criação de significados através da combinação de sons e imagens.

Estes elementos diferenciais são a interatividade e criação coletiva. Com o advento das tecnologias digitais de processamento de imagens e sons, surgiu também o que chamamos de multimídia onde a interatividade, ou seja, a possibilidade de interação com o espectador trouxe todo um universo novo de possibilidades para o audiovisual. Mais recentemente os avanços no desenvolvimento de softwares e hardwares e o surgimento da rede mundial de computadores, aumentaram ainda mais o leque de alternativas criativas com a possibilidade da interação coletiva e à distância. Aqui uma nova gramática é necessária, aberta ao diálogo de inteligências e que as conduza na direção de um espaço coletivo de criação artística de significados.

Esperamos que esta pesquisa sirva de inspiração para novas buscas e estudos que ajudem a determinar gramáticas possíveis para a criação audiovisual coletiva e compartilhada, onde os significados se produzem pela soma das intenções dos artistas/performers e do público, que interage e decodifica a obra. Uma gramática não exata, aberta, que agregue mídias e homens. A gramática da transformação e de muitos recomeços.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBERA, François. **Eisenstein e o Construtivismo Russo**. Traduzido do francês por Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- AUMONT, Jacques. **O olho interminável**. Cinema e Pintura. Traduzido do francês por Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- COSTA, Mario. **O Sublime Tecnológico**, São Paulo: Experimento, 1995.
- DIXON, Steve. **Digital Performance** - a history of new media in theater, dance, performance art, and installation, USA, MIT Press Books, 2007.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard** . Traduzido do francês por Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2002.
- FAULKNER, Michael (D-Fuse). **VJ – audio-visual art + vj culture**. Londres: Laurence King Publishing Ltd, 2006.
- HANKINS, Thomas L., SILVERMAN, Robert J. **Instruments and the Imagination**. Princeton University Press, 1995.
- MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**, São Paulo: Editora Brasiliense, 1997.
- MACHADO, Arlindo. **Os Primórdios do Cinema: 1895-1926**. São Paulo: Agência Observatório, 1997.
- MAKELA, Mia. **Live Cinema: Language and Elements**. Dissertação de Mestrado. Helsinki: Media Lab - Helsinki University of Art and Design, 2006.
- MELLO, Christine. **Extremidades do Vídeo**, São Paulo: SENAC, 2008.
- SPINRAD, Paul. **The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance**. Los Angeles: A Feral House Book, 2005.
- TRUFFAUT, François. **Hitchcock/Truffaut - Entrevistas**. Traduzido do inglês por Maria Lucia Machado. São Paulo: Editora Brasiliense S. A., 1986.
- BURNS, Paul **The History of the Discovery of Cinematography** , 1997 - 2010.
<http://www.precinemahistory.net/> (acedido em 11/10/2012).