

Lembrando das luzes da cidade:
*projeções mapeadas, “geo-cinema” e performances audiovisuais
em tempo real para além das salas de exibição*

Wilson Oliveira da Silva Filho ¹

¹ *Doutor em Memória Social PPGMS/UNIRIO (doutorado-sanduiche CAPES/PDSE na Universidade de Chicago sob orientação de Tom Gunning). Mestre em Comunicação e Cultura (UFRJ). Graduado em Comunicação Social (UNESA) e pós-graduado em Filosofia Contemporânea (PUC-RJ). Professor e pesquisador da UNESA e atualmente professor substituto na ECO/UFRJ. Músico e performer audiovisual.*

e-mail: wilsonoliveirafilho@yahoo.com.br

Resumo

Esse artigo propõe uma análise de performances audiovisuais nas quais diferentes superfícies e ambientes da cidade se tornam telas de projeção. Assim, busca-se compreender algumas performances de *live cinema* para apontar alguns vetores sobre como o fenômeno da projeção ronda novamente a cidade, estendendo o cinema para além das salas. Entendendo o *live cinema* como uma prática em tempo real do cinema expandido e relacionado à memória, o trânsito dessas performances pela cidade nos envolve em um ambiente cinematográfico no qual não só mais a câmera mais nos flagra. O projetor, como observaram Stan Brakhage e Holis Frampton, torna-se um performer. Uma espécie de geo-cinema – a partir do conceito de Deleuze e Guattari de geo-filosofia – faz-se presente nas apresentações *live*. Entre fenômenos como o *mapping*, projeções nas recentes manifestações brasileiras, “assombrações” em fachadas de antigos cinemas, entre vários projetos emerge um outro território para e das imagens.

Palavras-chave: Live cinema; Projeção; Mapping; Cidade.

Abstract

This article proposes an analysis of audiovisual performances, in which different surfaces and city environments become projection screens. Thereby attempting to make sense of some live cinema performance in order to pinpoint some vectors on how the phenomenon of projection rounds the city again, expanding the cinema beyond the halls. Understanding the live cinema as a real-time practice of expanded cinema and relating it to the memory, the transit of such performances in the city engages us in a cinematic environment, in which the camera doesn't only capture us further. The projector, as observed by Stan Brakhage and Holis Frampton, becomes a performer. A kind of geo-cinema - considering the concept of Deleuze and Guattari's geo-philosophy - is present in live performances. Among phenomena such as mapping, projections during the recent Brazilian uproars, "ghouls" on old theaters facades, among several projects, emerges another territory for and from images.

Keywords: live cinema, projection, mapping, city.

“Ocupamos a Praça XV com luz!”

(Coletivo Projetação)

“Os primeiros filmes eram basicamente *affairs* da cidade grande. A transferência para o filme permitiu que a cidade se tonasse um tipo de espetáculo mediado pelo aparato [...] a rua não tem fim...”

(Tom Gunning)

Introdução: Atrações de *live cinema* pela cidade

Essa observação sobre o cinema dos primórdios, que aparece em uma conferência de **Tom Gunning** de 1994, atesta a relação entre cidades e as atrações, estas que “existem primeiramente em termos de seu próprio tempo, em termos de seu momento propício de exposição [...] então que o espectador olha o que está acontecendo e se interessa” (GUNNING, 1994, p. 114). Ela é de fundamental importância² para entendermos a cena ao vivo de imagens projetadas pela cidade nos dias de hoje. As luzes e imagens nas fachadas, monumentos, telas improvisadas nas recentes manifestações no Rio de Janeiro por coletivos como o Projetação, que ocupa a cidade com luz, luzes em árvores e plantas, e nos mais variados objetos – como em uma recente projeção em uma casa de bonecas – nos mostram que outros espaços para a projeção de imagens se instituem³. Seja

² Esse artigo é sequência do trabalho apresentado na Compós de 2013 ao lado de Leila Beatriz Ribeiro, no qual revisitamos o conceito de “Cinema de atrações” para compreender o *live cinema*. Agradecemos a Consuelo Lins pela leitura atenta e comentários sempre pertinentes e aos coordenadores do GT Cinema, Fotografia e Audiovisual pelas observações.

³ Não esquecemos aqui projetos de outros tipos de projeção, que flertando com outros formatos como o 16 mm ou já com o vídeo, se evidenciam desde os anos 1960. As projeções em domos de Stan VanderBeek em “Movidrome” (1963), os trabalhos de Warhol com a banda The Velvet underground em “Exploding plastic Inevitable” (1966-67), as múltiplas projeções de Jeffrey Shaw, os corredores e os usos de videofeedabck em Bruce Nauman mostravam uma nova forma de se pensar a projeção.

com um veio mais teórico como Jacques Aumont descreve ao observar que o cinema “é o último dispositivo que diz: ‘olhe’” (2010, p. 173) ou mais enfaticamente “o cinema é, primordialmente, uma projeção”, cinema que “se projeta e se expõe também” (2008, p.84) ou com *filmmakers* experimentais, como Stan Brakhage, para o qual o projetor desponta como instrumento criativo “e a exibição do filme se torna uma performance” (1983, p. 350), ou mais claramente observado por Holis Frampton, “o projetor é um performer” (FRAMPTON, 2013), a projeção retorna à práxis do cinema com mais vigor, agora com as apresentações *live* e pela difusão de projetores digitais que circulam além das salas de exibição.

“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 consequências imaginárias e ficcionais desse [ato] físico.’” (AUMONT ; MARIE, 2003, p. 243). O *live cinema* é uma performance com projeções desempenhadas por um artista multimídia, cineasta ou VJ. Esse termo deriva da expressão *disc jockeys*, DJ’s. *Video jockeys* – ou, preferencialmente, *visual jockeys* (SPINRAD, 2008, p. 13) ou ainda *visual jammers*, para diferenciar dos apresentadores de videoclipes, *video jockeys*. 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 e é uma modalidade de *live cinema*.

A expressão A/V é a abreviação de audiovisual ou “*audiovisualizer*”. *Aving* é também uma performance 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, e retoma a ideia de que atração pode ser sintetizada como “aquilo que estimula a curiosidade visual, desperta ou cria excitação, espanto ou assombro” (GUNNING, 1994, p. 114).

Mia Makela mostra que a experiência do *cinema ao vivo* vai além da arte de escolher e remontar e apresentar para um público em festas ou eventos. Trata-se também de uma forma de excitar, espantar artista e público, unidos num corpo vibrante e curioso. 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” (MAKELA, 2011). O lugar da projeção que pode ser uma sala de cinema, um

teatro, um museu capilarizou-se para outros *loci*. O que queremos dizer hoje com ir ao cinema? Talvez a resposta venha como advertiu Benjamin sobre a relação entre interior e exterior baseada nos cortes, nas passagens, e possa dar conta de uma mudança nesse ato. “O *intérieur* projeta-se para o lado de fora [...] minha casa, não importa onde lhe seja feito um corte, é sempre uma fachada” (BENJAMIN, 2006, p. 450).

Se a cidade e a natureza se tornam telas e as fachadas os exteriores para as mais variadas performances audiovisuais, voltarmos os olhos e ouvidos para a forma como o cinema tratou a cidade nos parece, no mínimo, levemente oportuno nesse momento em que as salas de cinema e toda a exibição cinematográfica atravessam uma fase de transição. A mudança de uma praça analógica para o universo digital, a troca da experiência dos palácios e poeiras (GONZAGA, 1996), que hoje ocupa mais lugar na memória do que nas práticas (SOUSA, 2013, FERRAZ, 2009) para o cinema nos shoppings centers. Isso nos endereça a uma questão que mostra que o cinema parece ter percebido que a cidade é o maior *locus* de projeção.

Torna-se visível um cinema que já lidou mais com o abstracionismo quando se pautava mais pela experiência, pelo experimentalismo, e hoje retorna a essa jornada com performances pela cidade. Com suportes mais eficientes parece surgir 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. E hoje o cineasta experimental se torna cada um de nós. Esse mesmo dilema perpassa a busca por novos locais para projeção, por novos lugares para tornar o cinema visível dentro e fora da tela.

O flerte do cinema com a experiência urbana pode ser filmicamente sintetizado nas chamadas *cities symphonies* (sinfonias da cidade) dos anos 20, das quais as mais conhecidas são “Um homem com uma câmera” (1929), de **Dziga Vertov**, e “Berlim” (1927), de **Walter Ruttmann** – às quais podemos acrescentar “Entr’acte” (1924), de **René Clair**, *Skyscraper Symphony* (1929), de **Robert Florey**, *Moscow* (1927), de **Mikhail Kaufman**, entre outras. São filmes de importância ímpar para compreender o *liveness* que já queria se fazer presente na arte cinematográfica e que fundamenta parte da cena contemporânea.

O *live cinema* passeia pela cidade como a câmera passeava nos anos 20; hoje os projetores e laptops invadiram as fachadas, monumentos, muros da urbe. Naqueles anos das vanguardas, uma preocupação passava despercebida: tornar o cinema algo mais vivo, tátil, sensorial. Uma composição do cinema. Uma arte que confirmava-se como “música da luz”, para aproveitarmos a belíssima metáfora sinestésica de **Abel Gance** (1990), está nessas sinfonias e cada vez mais nos trabalhos atuais ao ar livre de *live cinema*. A cidade era vista como um lugar de sons (e imagens) em conjunto, a cidade como sinfonia. Entre outras coisas o cinema é a “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” (RANCIÈRE, 2012, p. 14).

Lembramos que a ideia de um cinema digital como música de luz aparece já no título de uma das primeiras obras de *live cinema* no Brasil “Concerto para lap top”, de **Luiz duVa**, apresentada em uma estação de trem; performance que traduz uma ideia de composição audiovisual que carrega em si o *liveness* de uma sinfonia da cidade, filmes que pintavam o movimento da cidade como na performance de duVa pinta-se o movimento de sons e imagens no movimento da própria cidade. Concerto de imagens que em *real time* nos leva a pensar como a cidade é redesenhada, remapeada, recontextualizada.

O aposento do cinema torna-se rua, é redesenhado em estações de trem, parques, florestas com a extensão das salas para os muros, fachadas e árvores e a própria tela torna-se um corte. Isso se dê, talvez, com a colocação em prática do 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 mobilidade urbana e de seus encontros com a imagem. A cidade moderna como laboratório da sociedade.

Laboratório hoje 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” se desenha não só através de GPS’s, TV’s espalhadas por lojas e bares, lixeiras que dão notícias⁴, mas por projeções mapeadas, por experiências com um cinema em museus e galerias. Essa cidade cinema ou terra cinema também evidenciada nas locações e estúdios de Hollywood e suas variações contemporâneas Nollywood, Pallywood, Bollywood, mas sobretudo essa variação do cinema em lugares, projeção em outras formas, objetos de um novo “inconsciente ótico metropolitano” (SILVEIRA, 2010, p. 90).

Estaríamos agora 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 geo-cinema nasce com as projeções ao ar livre, com os novos lugares explorados pelos *performers* de *live cinema* como o museu, os monumentos e a própria sala de cinema. Desde março de 2013 estão acontecendo interessantes intervenções envolvendo (ex-)“cinemas de rua” (SOUSA, 2013) e projeções ao vivo. O Cine Fantasma, organizado pela artista Paola Barreto, fez projeções nas fachadas dos *cinemas de rua* pelo Rio de Janeiro e outros estados (CINE fantasma, 2013). Essas assombrações, além de reverência a uma experiência do cinema que vem se extinguindo, são uma referência importante para o *live cinema*. Projetando imagens antigas das salas e da cidade em tempo real, o Cine Fantasma é uma memória viva, vibrátil e em movimento das novas experiências audiovisuais.

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 a cidade que recebe o *live cinema*. Entendemos, a partir dessa nova terra para o cinema, que as novas sinfonias da cidade são 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.

⁴ Em Londres, as chamadas *Techno pods* são recipientes de lixo conectados à internet que transmitem notícias (LIXEIRAS, 2013).

Geo-cinema – Memória e arquivo em projeção

Destacamos novamente que 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 figura abaixo (FIG. 1) vemos a apresentação de um filme – parte do Coletivo Projetação – na frente de um últimos palácios cinematográficos do Rio de Janeiro, o Odeon Br. Era noite de estreia do Festival Internacional de Cinema e essa fotografia foi postada numa rede social.



FIG.1 – COLETIVO Projetação - Projeção na frente do Odeon Br

O pano como tela pichado e o fundo patrimonializado como tela fazem conviver um outro cinema que se mistura ao povo, “transcendência que se projeta sobre o plano de imanência o ladrilha ou o povoa de figuras” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 118). Graças a essa nova configuração geo-cinematográfica, uma nova ideia de memória aqui se articula. *Memórias mediadas*, como conceitua Van Dijck, “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”⁵ (DIJCK, 2007, p. 21) que, através de artistas exploradores, reinventa o cinema.

Uma nova geração de artistas está explorando as possibilidades da projeção de imagem de fontes de filme, o vídeo ou de computadores fora do usual contexto do filme e vídeo experimentais, lidando menos, então, com paradigmas formais estabelecidos sobre o plano, a tela e o público e brincando com as ambiguidades do espaço, movimento e ontologia⁶ (GUNNING, 2009, p. 34).

A segunda imagem que segue (FIG.2) é o coletivo exibindo “Que bom te ver viva” (1989), de Tata Amaral na frente do Doi Codi. Pensamento ao vivo acerca do papel do cinema em meio às manifestações políticas. Arquivo do próprio cinema projetado sobre um lugar povoado de lembranças e esquecimentos. Ambiguidades em jogo são a tônica de manifestações artísticas contemporâneas que incluem o *live cinema* e refletem a relação com a tecnologia, a política 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.



FIG.2 – COLETIVO PROJETAÇÃO - “Que bom te ver viva”

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,

⁵ “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).

⁶ A new generation of artists is exploring the possibilities of image projection from film, video or computer sources outside the usual contexts of experimental film and video, thus dealing less with the established forma paradigms of frame and screen and audience, and playing with ambiguities of space, motion and ontology.

grifos do autor) que não mais dissociam política de estética e que entendem que a obra pautada pela reprodução técnica hoje também dialoga com o *remix* tecnológico e mnemônico do audiovisual atual. *Mnemosyne*⁷ de ‘mnemocine’ nos parece uma problematização poética para os novos autores e fantasmas que rondam esse cinema. “Entre o tempo real e a memória *on demand*”⁸ (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”⁹ (PARIKKA, 2013, p. 17, tradução nossa) nesses trabalhos de coleção audiovisual “performados” em *real time*.

Mapping ou a tela reinventada e repetida.

O *live cinema* reinventa a técnica dos irmãos Lumière, as sinfonias das cidades, o cinema expandido e outros modelos e momentos da sétima arte. Uma poética digital que inventa novas formas para a imagem habitar a cidade.

De uma forma ou de outra, a invenção do cinema [...] 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. Ancinema. Nova Grécia Antiga, tecnopop, eletrônica. (FERREIRA, 2006, p. 21-22).

Projeção de vídeo mapeada, ou *video mapping*, mais conhecida 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

⁷ 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).

⁸ “Between real time and memory on demand” (ERNST, 2013, p. 102).

⁹ “Microtemporal approaches refer to archives in motion” (PARIKKA, 2013, p.17).

vasto edifício de memórias” (PROUST *apud* TARKOVSKI, 1990, p. 67) não só eletrônico, mas digital. Da fachada dos prédios a brinquedos e até caixas de papelão, a tela se torna múltipla e mutante, anficinematográfica. Albert Speer cunhou o termo “catedral de luz” para se referir as possibilidades arquitetônicas fundindo-se com luz e mídias (SALTER, 2010, p. 107) nos trabalhos de *live cinema* com técnica de *video mapping*, a arquitetura se transforma em cinema, os objetos se tornam tela. Cine-cidade, geo-cinema, vídeo-urbe. No Rio de Janeiro monumentos como 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 literal disso.

Trabalhos como “*Tower of winds*” (FIG.3), de 1986 de Toyo Ito, obras do alemão Christian Möller e dos irmãos Jan e Tim Edler, já nos anos 2000, são referências iniciais 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) (FIG.4), de Eder Santos. “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-los.

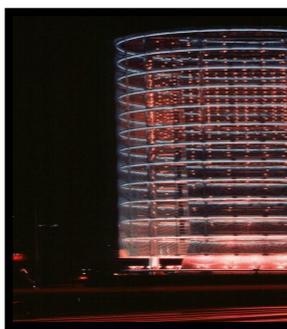


FIG.3- “Tower of winds”



FIG.4- “Dogville”

As performances mapeadas, geralmente ao ar livre e em três dimensões, 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 as experiências sensorial, mnemônica e urbana, ricas em reflexões sobre a relação cinema e cidade.

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 se tornar 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, 2005, p. 315, grifos do autor), uma espécie de imagem-dado desenha-se 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’” (2005, p. 315, grifos do autor), têm nas projeções ao vivo de *mapping* sua 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. Levam ao extremo a observação de McLuhan de que “‘pintar com luz’ faz parte do jargão do mundo da eletricidade do palco” (1964, p. 150, grifos do autor). O palco se amplia e se torna a própria cidade.

Os prédios ou pequenos objetos – enfatizando uma outra preocupação importante para o cinema, a noção de escala – tornando-se telas ou membranas de comunicação cercadas de vilosidades e velocidades diversas são espaços para o *mapping* que se tornou mais popular nos dias de hoje graças às 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 amor por favor”, inova ao desenhar em fachadas narrativas simpáticas. Em **“Light Painting - Desenho ao vivo” (2012)** através 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).



Fig. 5- Suave ciclo

Memórias da animação nesse caso, e da poesia como veremos a seguir, transformam-se em camadas de imagens que são sobrepostas às próprias superfícies que já nos trazem outras memórias. Nas fachadas ou nos objetos, a 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.

A performance “Projeto Fachada”, ocorrida no penúltimo dia do ano de 2011 na fachada do Centro Cultural Banco do Brasil no Rio de Janeiro, promovida pelo coletivo United VJ's, comandada pelo VJ Spetto, misturava a leitura de algumas poesias de Augusto de Campos declamadas por Arnaldo Antunes com 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 teciam uma 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 se expandirem digitalmente.



FIG 6 - Projeto fachada

Esse desenvolvimento e expansão da arte cinematográfica pareciam o *leitmotiv* dessa performance e o uso de uma constante ou repetição (*loop*) marca essa obra de *cinema ao vivo*. A performance 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 dava-se nos seguintes termos: 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 se lembrar da convenção do cinema de apresentar seus autores e títulos seguindo a tradição das cartelas e das rotativas. Os *trailers* davam-se com mensagens publicitárias dos patrocinadores e com mensagens pré-gravadas enviadas pelo público em geral, como mensagens de telefones celulares.

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 camadas de som e imagem nos dias de hoje. Se Buñuel (1983) nos falava de um cinema como “instrumento de poesia”, ela se tornou 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 à 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: “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.

Outras superfícies: cinema, corpo e natureza.

A tela como horizonte, o além da tela como devir. Sua vertical como compósito de informações, onde novos objetos que surgem e cortam o plano. Uma natureza cinematográfica e uma construção que nos fazem pensar o cinema em função de seus territórios para repensar a relação entre natureza e artifício. Geo-cinematográfico é o espaço da projeção e a profundidade da tela, até um cenário é também uma construção. 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*, mas uma relação entre natural e substancial. Nesse sentido, o geo-cinema também desponta para um outro conceito, o de ruína. Uma primeira leitura para entendermos essa relação vem de Simmel em seu texto “A ruína”: “[...] 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” (1998, p. 138),

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 seus *loci* para captação e para a projeção das imagens. Em seguida, o cinema enclausura-se 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 seu entorno ao que o cerca.

A ruína une-se à paisagem a sua volta, assim como árvore e pedra nela se ligam; ao contrário do palácio, da vila e da 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 co-pertencer” (SIMMEL, 1998, p. 140, grifo do autor).

O trabalho fundador de Anthony McCall, “Line describing a cone” (1973), apresentava uma projeção dentro de salas em cima de uma cortina de fumaça, uma igualdade entre o ato físico da projeção, poeira de imagens e a ruína da própria projeção. Puro co-pertencimento da imagem. Não havia filme em McCall, 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).

A proposta de Andy 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, mostra como projetar sobre corpos tornou-se prática importante. Esses experimentos remetem à ideia de um *cinema ao vivo* que tem o próprio corpo como suporte para a exibição. 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”¹⁰ (JOSEPH, 2009, p.71) em uma performance envolvendo música do Velvet, dança, *pop art* e imagens, evidentemente. O cinema de Warhol já dava prenúncios de

¹⁰ “Exploding plastic inevitable included three to five film projectors [...] movable by hand so that their images swept the auditorium” (JOSEPH, 2009, p.71).

uma performance combinando arte e projeções ao vivo. Nessa performance, uma massa de camadas de sons e imagens levava o espectador ao encontro com a memória que o *liveness* tecnológico dos VJ's e *performers a/v*, por exemplo, hoje nos possibilita.

Duas projeções diferentes envolvendo a natureza merecem destaque para entender essas possibilidades que o *live* faz a cidade conviver. O trabalho de Roberta Carvalho no Festival Amazônia Mapping, no 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). **Na primeira, sobre o volume das árvores, rostos e corpos humanos são projetados mesclando natureza e cultura; o título proveniente da ecologia propõe uma combinação agora entre a física do movimento das imagens nos projetores e a física do movimento das árvores.**

Em “Cine **Planta**”, há uma experiência 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 [...] recoloca a questão dos limites entre vivos e não vivos”. (V MOSTRA Live cinema, 2012). Nessa trabalho, mais que a simbiose, o que está em jogo é uma simbiotecnose ou “metáfora de um processo de simbiose – associação que promove entre si dois sistemas vivos em busca de mútuos benefícios – aplicado às porções biológicas e não biológicas do sistema humano em suas operações de extensão de si mesmo, através de tecnologias” (PEREIRA, 2003, p.97). Ambas relacionam-se a uma espécie de “xamanismo tecnológico” ou “tecnoxamanismo”, interface entre tecnologia e rituais, entre máquina e sensibilidade da natureza que ganha força em parte da cena *live*.



FIG 7: Symbiosis, Roberta Carvalho

Conclusão: O mapa híbrido do semionauta *live*

A busca pela sensação total da realidade do cinema nos primórdios – o mito do realismo integral baziniano (1991), busca pelo relevo, som, cheiro e tato e não só pela imagem – retorna hoje com as apresentações *live*, esse cinema expandido digitalmente e marcado pela presença que, numa espécie de gesto social alternativo, levou-nos “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”¹¹ (SALTER, 2010, p. 173). Fenômeno que habita a urbe contemporânea produzindo outras formas de sentir e entender o cinema.

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,

¹¹ “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).

2006, p. 30). Fusão, fertilização, hibridismo audiovisual em camadas em tempo real que unem público e artista numa única percepção e em várias memórias. O *corso e ricorso* que caracterizavam o método de Vico, este fluxo e refluxo das coisas e do pensamento, ajuda-nos com a guisa de conclusão (sabendo que em uma arte pautada pelo *liveness* qualquer conclusão seria impossível) e em muito pode nos ajudar a compreender o movimento do *live cinema* em meio à cidade contemporânea.

Incorporando técnicas que o cinema inventara, e que os *performers* ao vivo levam ao extremo, 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, parecem-nos mais próximos do que imaginamos e a análise das performances em tempo real que realizamos ao longo do trabalho atestam essa proximidade. Como semionauta, aquele que trafega entre signos (BOURRIAUD, 2009), analisamos uma parte da produção de *live cinema*. Há, no entanto, ainda muitas mostras, performances em galerias e ao ar livre para entendermos a importância dessa prática e as mutações nos espaços do cinema. O que temos por enquanto são mapas para circular na cidade. Mapas como possibilidades de mudanças nos espaços.

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 “sobre” os quais eles são ostensivamente (SHAVIRO, 2009, p. 5, grifo nosso).¹²

¹² 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).

Traços de afeto para além da representação, fluxos e refluxos de um audiovisual que se cria à medida que é feito em conjunto com o espectador. Trajetos que alguns filmes já nos convidavam a fazer, como mostra Shaviro, e que as performances audiovisuais ao vivo pelos caminhos da cidade nos pedem ainda mais, como nos mostram os artistas desse novo fantasma que ronda as cidades das imagens.

Referências Bibliográficas

AUMONT, Jacques. O cinema é o último dispositivo que diz: 'olhe'. **Significação**, nº34. São Paulo: USP, 2010.

_____. **Moderno?** Campinas, SP: Papyrus, 2008.

_____; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, Papyrus, 2003.

BAZIN, Andre. **O cinema: ensaios**. São Paulo Brasiliense, 1991.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas**. São Paulo: Brasiliense, 1994. Vol. I.

_____. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006.

BRAKHAGE, Stan. Metáforas da visão. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. São Paulo: Graal, 1983.

BOURRIAUD, Nicholas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BUÑUEL, Luis. Cinema: Instrumento de poesia. In: XAVIER, Ismail. (org.). **A experiência do cinema**. São Paulo: Graal, 1983.

CAMPOS, Augusto de. **Viva vaia: Poesia**. São Paulo: Duas cidades, 1979.

CINE fantasma. Projeto de Paola Barreto. **Blogger**. Disponível em: <https://www.facebook.com/cinefantasma>. Acesso em: 15 abr. 2013.

COLETIVO Projetação. Disponível em: <https://www.facebook.com/pages/Coletivo-Projeta%C3%A7%C3%A3o/516672891719996>. Acesso em: 10 jan. 2014.

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.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 1992.

DELEUZE, Gilles; Guattari, Felix. **O que é a filosofia?** São Paulo: Editora 34, 1992.

Dijck, Jose van. **Mediated memories: personal cultural memory in the digital age**. Stanford: Stanford University press, 2007.

DOGVILLE, de Eder Santos. Oi futuro. 2011 (BRA), performance.

ERNST, Wolfgang. **Digital memory and the archive**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2013.

FEITOSA, Charles. As Formas Híbridas. **Revista Bravo!** Nº. 104. São Paulo: Abril, 2006.

FERRAZ, Talitha. **A segunda Cinelândia carioca**: cinemas, sociabilidade e memória na Tijuca. Rio de Janeiro: Multifoco, 2009.

FERREIRA, Jairo. **Críticas de invenção**: os anos do São Paulo Shimbun. São Paulo: Imprensa Oficial, 2006.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac e Naify, 2007.

FRAMPTON, Holis. Uma conferência. In: FLORES, Livia; MACIEL, Katia. (orgs.). **Instruções para filmes**. Rio de Janeiro: e-book, 2013.

GANCE, Abel. **Napoléon**. London: Faber and Faber, 1990.

GONZAGA, Alice. **Palácios e poeiras**. Rio de Janeiro: Record, 1996.

GUNNING, Tom. 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: Hatje Cantz, 2009.

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.

LEMONS, André. **Cibercidades**. Rio de Janeiro: E-papers, 2004.

LIXEIRAS públicas em Londres.
<http://www.jornalistasdawe.com.br/2013/02/13/lixeriras-londres-noticias-digitais/>
Acesso em: 13 fev. 2013.

MAKELA, Mia. **Mas o que é live cinema?** Disponível em: <http://www.livecinema.com.br/blog/439>. Acesso em: 30 nov.2013.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michèle. **História das teorias da comunicação**. São Paulo: Loyola, 1999.

McLuhan, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964

V MOSTRA Live Cinema. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2012. Disponível em: <http://www.livecinema.com.br/>. Acesso em: 22 dez. 2013.

OLIVEIRA FILHO, Wilson. **Projeto fachada** (Registro fotográfico), 2011.

PARIKKA, Archival Media Theory – Introduction. In: ERNST, Wolfgang. **Digital memory and the archive**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2013.

PEREIRA, Vinícius Andrade. Entendendo os Meios, as Extensões de McLuhan. In: Lemos & Cunha (org): **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Ed. Sulinas, 2003.

RANCIÈRE, Jacques. **As distâncias do cinema**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

_____. **A partilha do sensível**. São Paulo: Editora 34, 2005.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SADOUL, Georges. **História do cinema mundial**. São Paulo: Martins, 1963a. Vol. 1.

SALTER, Chris. **Entangled: Technology and the transformation of performance**. Massachusetts: Library of Congress, 2010.

SHAVIRO, Steven. **Post cinematic affect**. London: Paperback, 2009.

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.

SOUZA, 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.

SUAVE Ciclo, de Vj Suave, Oi futuro, (BRA) 2012.

Symbiosis, de Roberta Carvalho, Festival Amazônia mapping, 2011.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

TOWER of winds, de Toyo Ito (JAP), 1986.

VERNANT, Jean-Pierre. Aspectos míticos da memória. In: _____. **Mito e pensamento entre os gregos**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

VICO, Giambattista. **Princípios de (uma) nova ciência**. São Paulo: Abril Cultural, 1979. Coleção Os Pensadores.

VIDEURBE. **Dogville**. Disponível em:
<http://videurbe.blogspot.com.br/2011/05/blog-post.html> 2011. Acesso em 15 fev. 2014.