

**A natureza em duas obras de live cinema:
*Zonas Críticas e Cascades***

Wilson Oliveira Filho¹

Resumo

A partir das performances audiovisuais *Zonas Críticas*, de Fernando Velázquez, e *Cascades*, do duo Frack Vigroux e Antoine Schmitt, retornamos ao *live cinema* em sua potência mnemônica e plurisensorial. Como exemplos de uma ecologia midiática própria, e ao lidarem com questões relacionadas ao meio ambiente e ao Antropoceno, essas obras evidenciam a importância do *liveness* na cena contemporânea. O cinema volumétrico do duo francês e o cinema de *prompts* de Velázquez revelam-se de suma importância para o futuro do cinema.

Palavras-Chave: Cinema ao vivo; Ecologia midiática; Antropoceno; Cinema expandido; Performance.

Resumen

A partir de las performances audiovisuales *Zonas Críticas*, de Fernando Velázquez, y *Cascades*, del dúo Franck Vigroux y Antoine Schmitt, retornamos al *live cinema* en su potencia mnemónica y plurisensorial. Como ejemplos de una ecología mediática propia y al abordar cuestiones relacionadas con el medio ambiente y el Antropoceno, estas obras evidencian la importancia del *liveness* en la escena contemporánea. El cine volumétrico del dúo francés y el cine de *prompts* de Velázquez se revelan de suma importancia para el futuro del cine.

Palabras claves: Cine en vivo; Ecología mediática; Antropoceno; Cine expandido; Performance.

Resumo Expandido

Em meio à produção televisiva em tempo de *streaming*, à afirmação dos games e do vídeo na rede mundial de computadores, às câmeras nos celulares e possibilidades de exibição e circulação que fazem com que cada um de nós se torne produtor audiovisual, o cinema, mais uma vez, se torna o *locus* que melhor entende as transformações em curso na cultura (midiática) contemporânea. Quando feito através de uma performance ao vivo, que cria sons e imagens em tempo real, o cinema estende a arte cinematográfica. Aqui, analisaremos a contribuição do artista uruguaio radicado em São Paulo, Fernando Velázquez, e do DUO francês Frack Vigroux e Antoine Schmitt no Instituto Futuros².

Os artistas parecem seguir a proposição de José Van Dijck, nos apresentando “atividades e objetos que produzimos e dos quais nos servimos, através das tecnologias midiáticas para criar e recriar um sentido de passado, presente e futuro (DIJCK, 2007, p. 21, tradução nossa). Uma espécie de imagem-relação (BOISSIER, 2013) com o espectador se estabelece de imediato, conectando memórias através de tecnologias que unem temporalidades,

¹ Doutor em Memória Social. Professor Credenciado ao PPGCINE/UFF e da UNESA. Rio de Janeiro Brasil; wilsonoliveirafilho@yahoo.com.br.

² A performance ocorreu no Rio de Janeiro em 26 de outubro de 2025. Foi a última de quatro apresentações em diferentes cidades do Brasil para as comemorações do ano Brasil/França.

ancestralidades e sensorialidades, e que, mais ainda, permitem uma interatividade para com os dados que se tornam imagens e sons.

Uma espécie de memória mediada está na obra *Zonas críticas*, de Fernando Velázquez, que constrói ao vivo camadas de som e imagem para retratar ambiências ou zonas de um planeta superaquecido e esquecido de sua responsabilidade para com o meio ambiente. Essas camadas manipuladas em tempo real de Velázquez são uma espécie de premonição do que pode vir depois do antropoceno e uma crítica a saturação que os algoritmos produzem.

Emerge uma experiência sensorial através de sua performance ao vivo que atesta que “várias camadas de *loops* de vídeos narrativos podem reproduzir simultaneamente, criando uma densa e impressionante experiência para a audiência”. Na performance *live*, múltiplas projeções “oferecem espaço para vários projetos que abrem a porta para mais criatividade [...] conteúdo visual utilizado como blocos de construção, que, em seguida, são cronometrados com música ao vivo” (VIRKAUS, 2006, p. 37). Na obra de Velázquez seus blocos de construção de imagens generativas se relacionam “diretamente à memória, uma paisagem cerebral a partir de um algoritmo de software personalizado que cria um objeto 3d a partir do som ambiente” (LEÃO; VELÁZQUEZ, 2012, p. 4).

Nessa performance, a paisagem sonora se torna camada visual e forma com a memória uma estética cada vez mais híbrida. O artista faz questão de, ao final da apresentação, observar que a prática do cinema ao vivo é como assistir a um pintor colocando suas ideias em um quadro. Velázquez atesta uma concepção bem McLuhaniana de que “pintar com luz” faz parte do jargão do mundo da eletricidade do palco” (McLUHAN, 1996, p.150). Pintando com a luz e com o som temas importantes para a relação do homem para com a natureza, o artista multimídia nos fornece uma leitura enigmática do cinema do futuro.

André Bazin em seu célebre texto *O mito do cinema total* nos chama a atenção para os criadores do cinema já buscarem mais sensações do que somente a visão. “A imaginação deles identifica a ideia cinematográfica com uma representação total e integral da realidade; ela tem em vista, de saída, a restituição de uma ilusão perfeita do mundo exterior, com o som, a cor e o relevo (BAZIN, 1991, p. 29). A busca pela sensação total da realidade do cinema nos primórdios, que retorna hoje com as apresentações *live*, em uma espécie de gesto social alternativo nos levou “diretamente, a uma nova expressão estética através da fusão audiovisual, catalisando formas inovadoras de comunicação que operaram potentes formas de emoção não-verbais e, ao mesmo tempo, encorajaram diferentes modelos de produção coletiva” (SALTER, 2010, p. 173). Em uma “fertilização mútua entre teatro, dança, filme, vídeo e arte visual” (RUSH, 2006, p. 30), o hibridismo audiovisual em camadas e em tempo real une público e artista numa única percepção e em várias memórias. Em suma, seja a partir da completude, da fusão ou do hibridismo, as obras *live* aqui em jogo apontam para novos caminhos para se percorrer o cinema como ecologia da mídia.

Apresentações pintadas com novas luminosidades que o *liveness* (AUSLANDER, 2008) evidencia nesse obscuro contemporâneo (AGAMBEN, 2009). Uma questão central balizava (e ainda o faz) nossas indagações: as performances audiovisuais em tempo real do *live cinema* podem contribuir com uma discussão sobre cinema e ecologia em uma era em que os excessos informacionais dão as cartas? Como encontrar em um fenômeno novo, mas com características que passeiam por toda a arte cinematográfica, uma relação com as questões ambientais em voga? São exemplos de um cinema expandido (YOUNGBLOOD, 1970) como o de Velázquez e do duo francês, em suas diferentes nuances, que nos ajudam a ilustrar e compreender melhor essas questões em curso,.

Em *Cascades*, Frack Vigroux e Antoine Schmitt nos fazem imergir em uma tela de pontos e traços ou pixels, que como uma queda d’água nos refrescam sensorialmente enquanto

os sons também são criados ao vivo e mesclam ruídos, melodias de baixa frequência, em um balé orquestrado por um ouvido conectado com o volume que as imagens ganham na tela. Por vezes os espectadores torcem o pescoço atestando o cinema físico que as projeções ao vivo conseguem. Uma outra ecologia se desenha destacando do cinema sua capacidade ambiental, envoltória ou de segunda natureza.

Se Humberto Mauro pensou o cinema como cachoeira, *Cascades* estende essa leitura do cineasta de Cataguazes. O cinema ao vivo é cachoeira de pixels! Nos cerca de forma visceral na obra de Frack Vigroux e Antoine Schmitt. Filme gráfico vertiginoso que prolonga os trabalhos dos filmes experimentais de Hans Richter e do primeiro cinema ou o cinema das atrações computacionais³, de John Whitney. A obra ao vivo também se articula ao vídeo operado ao vivo que afirma o hibridismo e as relações entre coisas e linguagens do grupo *The Light Surgeons*. O trabalho dos *Surgeons* como os do duo francês “transborda por muitas disciplinas diferentes e borra as fronteiras entre arte e design, cinema e teatro. (...) Tem uma abordagem mais musical e expressionista para a realização cinematográfica e o designer” (FAULKNER, 2006, p. 87).

Em linhas gerais nosso objetivo é estender as obras através de uma análise não-filmica, mas de uma perspectiva do *acinema* de Lyotard (1978) ou midiático-ecológica que entende o “estudo das mídias como ambientes” (*apud* BRAGA; LEVINSON; STRATE, 2019, p. 25) como etapa decisiva para a compreensão de um novo paradoxo: O do espaço cinema como algo além do império da narrativa e, ao mesmo tempo, a serviço desta para novas possibilidades para o audiovisual se remodelar aos meios digitais que podem nos ajudar a compreender melhor o meio ambiente que habitaremos. Existe uma radicalidade de operar luz e som, de adequar tempos e espaços, própria do *liveness*, que encontra nos trabalhos aqui estudados uma forte expressão. Seja no cinema feito com prompts de Fernando Velázquez, seja na volumetria do duo francês Frack Vigroux e Antoine Schmitt, o cinema expandido ganha novos contornos com sua face ao vivo nessas duas densas obras.

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo?* e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.
- AUSLANDER, Philip. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. London; New York: Routledge, 2008.
- BRAGA, Adriana; LEVINSON, Paul; STRATE, Lance. *Introdução à ecologia das mídias*. Rio de Janeiro: Loyola, 2019.
- BOISSIER, Jean-Louis. A imagem-relação. IN: PARENTE, André (org.). *Cinema/Deleuze*. Campinas, SP: Papyrus, 2013. pp.113-136
- BAZIN, André. *O cinema: ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

³ A pesquisa de mestrado de Pedro Raia (2025), sob minha orientação em curso no PPGCINE/UFF, pensa os primeiros filmes computacionais sob a lógica do cinema de atrações.

XI Encontro Humanístico Multidisciplinar - EHM e X Congresso Latino-Americano de Estudos Humanísticos Multidisciplinares - CLAEHM

Dezembro de 2025, Online | claec.org/ehm

Resumos Expandidos

DIJCK, Jose van. *Mediated Memories: Personal Cultural Memory in the Digital Age*.

Stanford: Stanford University Press, 2007.

FAULKNER, Michael (org.). *VJ: Audiovisual Art + VJ Culture*. London: Laurence King, 2006.

LEÃO, Lúcia; VELÁZQUEZ, Fernando. *Mindscapes*. São Paulo: Zipper galeria, 2012.

LYOTARD, Jean-François. “L’acinéma”. In: NOGUEZ, Dominique (org.). *Cinéma: théorie, lectures*. Paris: Klincksieck, 1978.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 8a ed. São Paulo: Cultrix, 1996.

RAIA, Pedro. *Primeiro cinema computacional*. projeto de pesquisa para dissertação de Mestrado. Niterói: PPGCINE/UFF, 2025.

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

SALTER, Chris. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*.

Massachussets: Library of Congress, 2010.

VIRKAUS, Vello. Concert Visuals. In: FAULKNER, Michael. (org.). *VJ: Audiovisual Art + VJ Culture*. London: Laurence King, 2006.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: E.P. Dulkton & Co, 1970