

Século veloz, imagem passageira: acaso, corpo e cérebro na edição audiovisual ao vivo

Marcelo Carvalho*

Century of speed, ephemeral image: hazard, body and mind in
audiovisual live editing

Resumo:

Uma nova concepção de edição de imagens e sons ganha força no cenário artístico e cultural na passagem entre os séculos XX e XXI: a edição ao vivo. A prática coloca novos problemas às tradicionais edições audiovisuais, notadamente quanto a sua relação com a ideia de montagem do cinema. O presente artigo procura pensar essa nova experiência no campo da arte e da comunicação em suas conexões com o acaso, o corpo e o cérebro. Interessa-nos ao final em como o corpo, num ambiente performático, é a instância que força a pensar.

Palavras-chave: Edição ao vivo; *Performance*; Pensamento.

Abstract:

A new concept on image and sound editing arises in the art and cultural scenario in late 20th and early 21th century: live editing. New issues were introduced to traditional audiovisual editing, especially related to the idea of cinema editing. This article aims to reflect this new experience in the arts and communication field in its relation to hazard, body and mind. What interest us is how the body, in a performatic space, is the instance that stimulates thought.

Keywords: Live editing; *Performance*; Thought.

* Doutorando do PPGCOM da Escola de Comunicação da UFRJ (ECO-UFRJ), onde desenvolve pesquisa sobre o cinema com apoio de bolsa do CNPq. Mestre em Comunicação e Cultura (ECO-UFRJ). Especialista em Arte e Filosofia pela PUC-Rio. E-mail: marcelocarvalho.0001@yahoo.com.br

Introdução à edição ao vivo

Cento e poucos anos separam o momento da invenção oficial da tecnologia cinematográfica (por Louis Lumière em 1895) e a época atual. O cinema tradicional, da sala escura, da fruição coletiva e simultânea e da montagem como “jogo fechado” oferecido ao público, tão identificado social e esteticamente com o século XX, não desapareceu nesse início de século XXI. Mas suas condições gerais, que tão bem resistiram aos sucessivos ataques de propostas alternativas de relação entre público e filme, precisam, contemporaneamente, abrir espaço para outras formas de se fazer imagens com movimento: cinema de galeria, cinema expandido, transcinemas etc (MACIEL, 2009).¹ O cinema, surgido entre dois séculos, experimenta uma nova proposta na passagem entre o século XX e o século XXI: há uma novíssima concepção de organização do material filmado, caracterizada pela simultaneidade entre a própria operação de edição e sua apresentação pública.

São inúmeras as experiências artísticas contemporâneas que incluem a apresentação pública de uma edição ao vivo (*live video mixing*) sobre material previamente filmado ou que esteja sendo captado também ao vivo: *live cinema*, espetáculos de música pop que recorrem à edição de imagens ao vivo, *performances* que incluem o áudio-visual etc. Vários artistas e grupos vêm trabalhando desde a década de 1990 do século passado com o recurso da edição ao vivo, como The Light Surgeons (criado em 1995, ainda em atividade), D-Fuse (ativo desde 1996), Visual Kitchen (cujos primeiros trabalhos datam de 1998) etc. Já nos anos 2000, o artista galês Peter Greenaway cria o espetáculo *Tulse Luper VJ performance*. Greenaway é o autor de filmes seminais para se entender o cinema dos anos 1990, como *The cook, the thief, his wife & her lover* (*O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante*, 1989), *Prospero's books* (*A última tempestade*, 1991), *The baby of Macon* (*O bebê santo de Macon*, 1993) e *The pillow book* (*O livro de cabeceira*, 1996). Greenaway considera-se um multiartista e, para apresentar a trajetória de Tulse Luper no espetáculo anteriormente referido, utiliza procedimentos de edição ao vivo de imagens dentro de uma apresentação de cinema ao vivo a partir de uma interface *touch screen* de alta definição. *Tulse Luper VJ performance* faz parte de um projeto maior e mais complexo chamado *Tulse Luper suitcases*, que inclui um filme (de mais de sete horas de duração), DVDs, instalação, site etc. A proposta já estava indicada em 2001 quando Greenaway, apontando para novas formas de cinema que valorizassem a imagem como seu elemento primordial, confessava seu desconforto com o fato do cinema ainda se ater à narração, ao texto, à palavra (GREENAWAY, 2004).

Em todas essas experiências a edição deixa de ser uma operação que visa compor uma futura obra de arte para tornar-se o evento ou parte de um evento artístico. Ou seja, é a própria edição em si, enquanto operação performática de um ato criativo, que é alçada a elemento fundamental do processo de exibição de imagens animadas. Evidentemente que a prática da edição ao vivo em arte só é possível após o desenvolvimento tecnológico que propiciou a maleabilidade da edição em vídeo e depois de inovações televisivas como a edição de transmissão direta, ao vivo. Haveria muito que se falar a respeito. Por outro lado, a quantidade de obras/eventos de arte e de artistas/coletivos artísticos envolvidos na prática já se constitui um caminho profícuo de pesquisa. Não entraremos nessas vias, assim como não nos interessa aqui investigar algum campo específico de experiência em arte – nem mesmo o território do *live cinema*, lugar por excelência da edição ao vivo. O que se pretende é pensar o próprio procedimento de edição ao vivo,² da criação em tempo real do audiovisual em seu aspecto comunicacional, em sua filiação com a montagem tradicional do cinema, em suas conexões com a noção de acaso e em suas relações com o corpo e com o cérebro.

A prática da edição ao vivo, seja ela a própria obra/evento ou parte de outra obra/evento, é uma *performance*. Uma ação estética performática não pode ser exibida fora do momento em que se dá sua própria ação, de certa forma, é irrecuperável: “a *performance*, num sentido estritamente ontológico, é não reprodutiva” (PHELAN, 1998, p. 173). Sua captura e posterior apresentação numa economia qualquer de reprodução significa a dissolução de sua natureza. O suplemento de um registro em vídeo, por exemplo, serviria apenas como evocação memorialista de uma experiência não-repetível, pois sua temporalidade não é presentificável. Mas experiências como a da artista francesa Sophie Calle descrita por Peggy Phelan, que exibiu relatos transcritos, fotos e desenhos feitos por diversas pessoas sobre pinturas no mesmo espaço em que essas obras ocupavam nos museus, obras que já não mais estavam lá, chamam a atenção para o caráter performático do próprio espectador (o “ver” como experiência temporamente irrepetível, mesmo que se veja a mesma coisa no mesmo lugar) (PHELAN, 1998, p. 171).

A experiência de Calle coloca a própria ideia da “necessária” presença física numa *performance* em outro nível. Podemos, a princípio, pensar de forma semelhante com relação à edição ao vivo. Se não há sentido em falar de uma edição ao vivo se esta não for performática e não estiver em uma ambiência estética de *performance*, tal presença, contudo, é problemática: o que é “estar presente” para um corpo? No caso de uma edição ao vivo, podemos (idealmente) considerar a presença física como não-necessária (pode-se editar ao vivo do outro lado do mundo, na Indonésia, enquanto o resultado

pode ser acompanhado ao vivo por uma plateia no México). Mas o que importa, em nosso âmbito, é que haja a concomitância temporal entre o ato de editar ao vivo e o espetáculo que se faz, onde o público experimenta uma imersão na visibilidade e na auditividade do espetáculo. Todas essas questões põem a edição ao vivo em outro patamar, para além da edição e da montagem tradicionais.

Da montagem à edição ao vivo

O maravilhamento ingênuo despertado pelo cinema nos espectadores quando das primeiras projeções públicas de Louis Lumière, ainda em 1895, deram lugar no pós-Primeira Guerra Mundial a uma febril produção teórica que tentava dar conta do novo meio de expressão. Não tardou para que uma via crítica se sobressaísse entre as demais, pondo a montagem como algo muito além de um procedimento técnico, confundindo-a com a própria natureza do cinema. A lista forma uma plêiade das mais heterogêneas, dos cineastas/teóricos russos Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin, Dziga Vertov, Lev Kulechov, aos franceses ligados à Escola Impressionista, como Abel Gance e Jean Epstein. Tais pensadores se colocaram a tarefa de construir os marcos conceituais do que viria a ser conhecido como a grande época da montagem no cinema. A tarefa obteve um êxito exemplar, ao ponto do cinema ser considerado como a própria arte da montagem: a “montagem-rainha” propagandeada pelos russos. Não foi à toa. Pela montagem, percebeu-se que se podia pensar com e pelas imagens, que o cinema poderia ser o canal de um novo pensamento.

A confiança de Eisenstein no cinema foi construída na medida em que via, no filme, um potencial não apenas para acolher, como também para funcionar por justaposições, extraindo delas soluções propriamente noéticas. Eisenstein, o protótipo do artista-engenheiro do construtivismo russo, ambicionava de tal forma dominar a fatura e a poética de sua experiência (em arte) que intencionava calcular cientificamente os efeitos no espectador dos procedimentos adotados, teorizando com consistência sobre todos os aspectos materiais de seu ofício. O mundo ao seu redor parecia-lhe ser formado por justaposições entre elementos díspares combinados para um determinado fim: as produções do espírito humano obedeceriam a essa conformação e Eisenstein não se cansava de encontrá-las em tudo, dos catálogos de produtos das lojas de consumo da burguesia que emulavam a Sears às estruturas tubulares das instalações industriais; do teatro Kabuki à tradição pictórica ocidental. A lógica da justaposição, ou, em outro termo, da montagem, reinou e continuaria reinando, só que desta vez com a plena consciência de artistas engajados em prol desse fim. Não é de se surpreender que o jovem Eisenstein, tendo trabalhado no teatro com o dramaturgo construtivista Vsiévolod

Meyerhold e sido aluno do cineasta Lev Kulechov, tenha descoberto não apenas o cinema, mas a possibilidade do cinema ser uma arte essencialmente de justaposições, de montagens. O *cinema seria montagem*, essa a sua vocação irrefutável.

No pós-Segunda Guerra Mundial a toda-poderosa montagem do cinema já não era mais tão poderosa. As concepções acerca da montagem-rainha de cineastas como Eisenstein (EISENSTEIN, 1990a e 1990b) ou Dziga Vertov (GRANJA, 1981), para citarmos os principais paradigmas da vanguarda cinematográfica russa, já haviam sido arquivadas na história do cinema, deixando a muito de serem verdades cinematográficas irrefutáveis. Não que a montagem tenha saído de cena. Na verdade, ela muda de estatuto, tornando-se interna ao plano (os planos-sequência de Orson Welles, por exemplo). De qualquer forma, a montagem como noção organizacional soberana do cinema foi destronada e os pretensos “crimes”, erros e excessos cometidos em seu nome seriam julgados pela geração do pós-guerra. A crença em sua força persuasiva irresistível atingida pelo método dialético-científico transformava-se em desconfiança.³

A edição ao vivo traz a justaposição de imagens novamente para frente da cena no final do século XX, como o essencial do audiovisual: estamos diante de uma *experiência de montagem*, tal como Eisenstein não se cansava de encontrar por toda parte. Mas, ao contrário do cineasta e teórico russo, referimo-nos aqui não mais a uma justaposição dialética onde uma síntese final, a partir de uma contradição anterior, instauraria uma nova contradição. Ao contrário, trata-se de uma montagem performática (fazendo-se ao sabor do momento, ao vivo) e disjuntiva, o “resultado” não determinando um Todo, mas remetendo à composição de séries desiguais, divergentes e interpenetrantes. A edição ao vivo, uma imagem-tempo? Gilles Deleuze divide o cinema entre duas tendências distintas que remeteriam a duas formas de pensar/executar a montagem/edição: a da imagem-movimento e a da imagem-tempo – e uma composição disjuntiva seria própria do cinema moderno, da imagem-tempo. O cinema clássico (imagem-movimento), operando por encadeamentos lógicos entre as imagens (montagem cinética), trabalhava com cortes racionais, ou seja, cortes que determinavam relações comensuráveis entre os planos e as sequências em séries conectadas. A situação mudou com o cinema moderno. Os cortes não estão mais submetidos aos encadeamentos; os sucessivos re-encadeamentos é que estão submetidos aos cortes, ditos autônomos, independentes, “irracionais”, já que as relações entre as imagens tornaram-se incomensuráveis nas diversas séries divergentes e disjuntivas.

O cinema moderno é o cinema das incomensurabilidades, do re-encadeamento perpétuo por cortes irracionais das imagens desencadeadas, organização que faz coexistirem imagens não-sincrônicas em relações não-cronológicas (montagem da imagem-tempo): o corte deixou de fazer parte da imagem ou da sequência, deixou de ser racional, e a sequência tornou-se uma série. A imagem foi cortada do mundo exterior e sua reintegração em um Todo como consciência desapareceu. O pensamento nasce agora do “fora”, longínquo, mais longe que as distâncias do mundo exterior, para afrontar-se com um “dentro” enquanto impensável mais profundo que toda interioridade. É que já não há mais interiorizações ou exteriorizações, integrações ou diferenciações. É preciso, assim, que os dados visuais se organizem em camadas superpostas por meio de constantes entrelaçamentos e misturas com todas as variações de disjunções possíveis, intersticiais: retrogradações, impulsões, rompimentos etc.

É o inevitável em Welles, o indecível em Resnais, o inexplicável em Robbe-Grillet, o incomensurável em Godard, o irreconciliável nos Straub, o impossível em Marguerite Duras, o irracional em Syberberg. O cérebro perdeu suas coordenadas euclidianas, e emite agora outros signos. A imagem-tempo direta, com efeito, tem por noosignos o corte irracional entre imagens não-encadeadas (mas sempre re-encadeadas), e o contato absoluto de um fora e de um dentro não totalizáveis, assimétricos (DELEUZE, 1990, p. 329).

A disjunção entre os vários aspectos da imagem exprimirá a nova complexidade das relações na edição ao vivo, superando o indivíduo psicológico e inviabilizando, juntamente, o Todo. Trata-se de uma complexidade não-totalizável, não abarcável pela unidade totalizante, seja esta um indivíduo ou não. É nesse sentido que consideramos a edição ao vivo como um re-encadeamento constante e sempre recomeçado, operando por sucessivas substituições de séries desencadeadas. A própria operação de edição – e as imagens daí resultantes – compõem uma imagem-tempo de um corpo e de um cérebro em cena, no sentido de certa experiência disjuntiva encontrada na imagem-tempo que comporia séries disjuntivas desiguais, divergentes e sucessivas segundo relações conjunturais (o acontecer da edição ao vivo), o que determinaria uma “montagem” performática e intersticial de um “filme” heteróclito, mental e (mais ou menos) espontâneo criado pela própria operação de editar.

A edição ao vivo, uma organização audiovisual com forte tendência rizomática e disjuntiva? O rizoma se opõe ao “pensamento arbóreo”, à busca pelas raízes e pela aceitação da origem como ponto de partida a partir do qual algo será construído segundo uma progressão sequencial e associativa. É que a diferença é um vendaval que arrasta a origem em direção ao descentramento; origem que já não preside, nem engloba mais nada; assim como o múltiplo, que se instaura no e pelo devir, já não se reduz no uno,

tornando-se multiplicidade. O rizoma é um pôr-se em funcionamento da máquina entre um ponto originário esvaziado e um fim desvinculado do sentido de missão, já que “um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 37). Uma edição rizomática propiciaria a *conexão por ela própria* de imagens e sons:

se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga. São os decalques que é preciso referir aos mapas e não o inverso. Contra os sistemas centrados (e mesmo policentrados), de comunicação hierárquica e ligações preestabelecidas, o rizoma é um sistema a-centrado não hierárquico e não significativo, sem General, sem memória organizadora ou autômato central, unicamente definido por uma circulação de estados (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 33).

Do programa à casualística

Mas, se a edição ao vivo parece fazer um apelo a que o artista componha séries comunicacionais, disjuntivas e a-centradas, performáticas e não repetíveis, nem por isso esta seria uma empresa completamente aleatória: se a noção de origem tende a perder importância tanto quanto a de finalidade, isso não significa que não haja alguma organização inicial, uma linha projetada, um programa reversível e modificável que faça “(...) alguma coisa fugir. (...) Fugir é traçar uma linha, linhas, toda uma cartografia. Só se descobre mundos através de uma longa fuga quebrada.” (DELEUZE; PARNET, 1998, p. 49). Um programa para a justaposição ao vivo de imagens e sons é uma cartografia rizomática de linhas de força.

De uma forma geral, uma *performance* inclui um programa – sendo a edição ao vivo, como já referido, uma *performance* independente ou parte de uma obra/evento performática. A *performer* e pesquisadora Eleonora Fabião ressalta a importância da noção de “programa” na *performance*, onde ecoa o conceito de “corpo sem órgãos” de Gilles Deleuze e Felix Guattari.⁴ No texto *Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea*, ela nomeia de “programa” as próprias ações performativas. O programa não seria um exercício ou uma preparação, mas um ativador de experiência, um cálculo prévio meticuloso e intenso de concepção de um verdadeiro rito de passagem transformador (entre o antes e o depois da apresentação). A *performance* se aproximaria do improvisacional apenas pelo fato de não ser ensaiada, mas performar programas e efetuar improvisos seriam ações completamente diferentes. O *performer* cria o programa e desenvolve de antemão as condições para a sua execução. Mesmo que uma des-

programação esteja envolvida, nem assim a improvisação seria o motor principal da *performance* (FABIÃO, 2008).

No entanto, estar submetido a um programa não significa barrar toda e qualquer incursão do acaso. Definimos o “acaso” em arte como a irrupção de contingências alheias ao que havia sido deliberadamente imaginado pelo artista para a obra/evento de arte, sendo tais contingências incluídas na obra/evento de arte por vontade do artista (o burburinho da platéia em *4'33"* de John Cage) ou a sua revelia, mas mesmo assim sendo incorporadas por ele à obra (*La mariée mise à nu par ses célibataires, même* de Marcel Duchamp).⁵ Por conseguinte, pode-se imaginar dois tipos de acaso, o programado e o extemporâneo, sendo inimaginável pensar numa obra/evento absolutamente livre do acaso, ou que, de forma inversa, fosse completamente tributária dele. Há níveis diferentes de acaso que interfeririam na obra/evento.

O cinema tradicional não estaria livre das “funções do acaso” – como nomeia Noël Burch o elemento aleatório ou casualístico em seu livro *Práxis do cinema*. Ao contrário, o “mundo das contingências vividas” (p. 141) deveria mesmo ser utilizado estruturalmente nas artes em geral, comparecendo seja no momento de execução/realização pública da obra/evento (na *performance*, no concerto de música, etc.), ou trabalhado antes de sua execução/realização pública, como um elemento como os outros (na pintura de Jackson Pollock etc.).⁶ Burch identifica no acaso um incontornável elemento do cinema. O acaso “está, e sempre esteve, inteiramente em casa no cinema. Os cineastas tiveram que aceitá-lo, de qualquer jeito, desde o início” (1992, p. 135). E se o acaso faz parte do cinema, é preciso conjugá-lo com alguma instância programática:

O material cinematográfico é particularmente refratário a todos os sistemas de pré-concepção. Será que [, por isso,] é preciso renunciar, como pretendem alguns, a qualquer noção de forma e de estrutura pré-concebida? (...) Será que a criação cinematográfica deve ser sempre empírica? Achamos que não. (BURCH, 1992, p. 147).

Por outro lado, o filósofo Henri Bergson já chamava a atenção para a posição do vivo (imagem subjetiva) em meio ao mundo material (imagens objetivas).⁷ Para além da previsibilidade do mundo material regido pelas leis imutáveis da natureza – onde toda ação é respondida por uma reação imediata –, o vivo, conjunto sensório-motor, estabelece um hiato afectivo (temporalidade no interior da matéria) entre a percepção e a ação, tornando a reação mediata. É a própria passagem entre os dois regimes de imagens segundo Bergson: do universo acentrado das imagens objetivas à ao ser vivo, centro de indeterminação, de reação indeterminada a partir do nebuloso campo de

afecções que ocupa o intervalo entre a percepção e a ação (1990). É nesse sentido que, para além dos acasos nas condições externas à *performance* (a chuva em uma atuação que acontece no exterior) ou mesmo internas à atuação (um equipamento não funciona, ou funciona de maneira inesperada), podemos identificar uma casualística na própria atuação do artista que edita imagens e sons ao vivo: o *performer* é um centro de indeterminação, ou, de uma forma mais específica, um *agente de indeterminação*, que atua segundo a casualística própria ao vivo.

Há aqui uma grande diferença com relação à montagem/edição de um filme tradicional: se, evidentemente, uma casualística “assombra” o montador/editor de filmes tradicionais, aqui cada trecho do filme que está sendo montado poderá ser testado em várias combinações possíveis entre as imagens e sons disponíveis até que uma combinação seja escolhida como a “melhor” e incluída como parte constituinte do filme finalizado. Em contrapartida, na edição ao vivo o artista evidencia-se como agente de indeterminação, sendo o resultado visto pelo público não o “melhor” dentre uma gama de combinações testadas (ou, se quisermos, “ensaiadas”), já que não há espaço para testes, mas a combinação (edição) “mais intensa” segundo uma conjunção irrepetível que envolve *performer*, material imagético e sonoro a sua disposição, ambiência geral (local, pessoas presentes) etc. E é a indeterminação das ações a serem tomadas pelo artista/editor que constitui-se como a casualística intrínseca à edição ao vivo: o agente de indeterminação (o *performer*) é um agente casualístico, em uma relação tensa entre a vontade de coordenação do artista e o clamor das imagens e dos sons por novas imagens e sons.

Do corpo

Na edição ao vivo de material audiovisual um corpo se faz presente de uma nova forma. Não que seja novidade a presença de corpos ao vivo concomitantemente ao filme exibido, particularmente no cinema silencioso: pianistas acompanhavam ao vivo os filmes, executando uma trilha sonora; e no Japão, o *benshi* comentava a trama ou mesmo “traduzia” os costumes de culturas estrangeiras ao espectador japonês enquanto o filme era exibido (RICHIE, 2004). No entanto, mesmo que tais experiências guardem um caráter performático, não encontramos nelas as mesmas conexões corpóreo-mentais que há na edição ao vivo. Há, aqui, mesmo que de forma anedótica, uma mudança na relação do corpo no cinema (e, mais profundamente, na história do pensamento). Acontece do corpo – tido como um obstáculo ao pensamento na tradição filosófica – ser re-allocado no centro do ato de pensar. “Dê-me portanto um corpo’: esta é a fórmula da reversão filosófica” (DELEUZE, 1990, p. 227).

O corpo não é mais o obstáculo que separa o pensamento de si mesmo, aquilo que deve superar para conseguir pensar. É, ao contrário, aquilo em que ele mergulha ou deve mergulhar, para atingir o impensado, isto é, a vida. Não que o corpo pense, porém, obstinado, teimoso, ele força a pensar, e força a pensar o que escapa ao pensamento, a vida. Não mais se fará a vida comparecer perante as categorias do pensamento, lograr-se-á o pensamento nas categorias da vida. As categorias da vida são precisamente as atitudes do corpo, suas posturas. 'Não sabemos sequer o que um corpo pode': no sono, na embriaguez, nos esforços e resistências. Pensar é aprender o que pode um corpo não-pensante, sua capacidade, suas atitudes ou posturas. É pelo corpo (e não mais por intermédio do corpo) que o cinema se une com o espírito, com o pensamento (DELEUZE, 1990, p. 227).

Não é de hoje que o cinema tradicional pensa o corpo. Burch investiga o que chama de temas de não-ficção, cujo agenciamento deve ser ativo (diferenciando-se da aproximação "passiva" que seria característica dos documentários tradicionais, da escola de Grierson, por exemplo) (1992). Haveria dois tipos de temas de não-ficção, o de meditação (reflexão sobre um tema) e o ritualístico, ambos tendo o corpo como objeto central.⁸ O tema, seja ele meditativo ou ritualístico, deveria ser encarado não apenas como um assunto (*sujet*), mas como um motivo, um tema (*thème*) ativo que inspiraria os procedimentos formais do filme, sendo a própria forma um "conteúdo" em si. O pólo temático ritualístico seria composto pela ideia de ritual *stricto sensu* ou ampliada. Uma chave semelhante propõe Deleuze, onde a câmera "montada sobre um corpo" definiria a relação entre cinema e corporalidade. Deleuze identifica dois tipos primordiais de situação dos corpos no cinema: ora a câmera persegue o corpo em sua cotidianidade (os ensaios fílmicos de Andy Warhol, *Eat* (1963), *Sleep* (1963) etc), ora os corpos passam por uma liturgia, um rito iniciático, por uma "cerimônia" (cujos autores mais radicais atuaram no movimento accionista de Viena, Günter Brus, Otto Mühl, Hermann Nitsch e Rudolf Schwarzkogler). No pólo cerimonial, seria preciso introduzir o corpo "numa gaiola de vidro ou num cristal, impor-lhe um carnaval, um disfarce que dele faça um corpo grotesco, mas também extraia dele um corpo gracioso ou glorioso" (DELEUZE, 1990, p. 228). Tomar o corpo em uma cerimônia ou liturgia profana ou mesmo sagrada, encerrá-lo em uma ritualística estético-existencial, experimental: não seria esta a situação do corpo na *performance* em geral (inclusive a edição ao vivo)? Como afirma Phelan, a "*performance* mantém um laço fundamental com o ritual. A missa católica, por exemplo, é a promessa ritualística e performativa de nos lembrarmos e de ensaiarmos a morte do Outro" (1998, p. 179). É a posição, justamente, do corpo do artista/editor de imagens e sons, tomado em meio à ritualística da apresentação ao vivo.

Como se porta esse corpo à frente de seu equipamento, fazendo da edição performativa seu gesto de criação por excelência? Ele opera os instrumentos, interface informática ou

mesa de edição, de forma semelhante a de L. B. Jeffries, personagem interpretado por James Stewart em *Rear window* (*Janela indiscreta*, 1954), de Alfred Hitchcock. Jeffries é um fotógrafo ao qual, estando momentaneamente privado de locomoção (ele convalesce de sua perna quebrada), não resta outra atividade além de xeretar a vida de seus vizinhos. Uma anomalia de movimento o acomete, característica de vários outros personagens do cinema de transição entre o período clássico e o moderno. Essa anomalia expressa algo bem maior, uma crise sensório-motora de todo o cinema clássico baseado na ação (DELEUZE, 1985).⁹ Aos poucos, tal crise propiciará o surgimento de novas potências, imagens e signos no cinema que indicarão o aparecimento da imagem-tempo sobre o desmoronamento do esquema sensório-motor característico do cinema da imagem-movimento (DELEUZE, 1990).¹⁰

O que surge no cinema moderno, do ponto de vista do corpo, em substituição às ações? O *gestus*. A noção de *gestus* foi criada por Bertold Brecht para dar conta de uma instância das posturas e atitudes em seu alcance social, para além da simples gestualidade, mas também além da trama desenvolvida e do assunto tratado pela peça. O *gestus* brechteano é eminentemente social, expressa as redes de conexões sociais que animam a gestualidade. Interessa-nos aqui não a noção brechteana, mas a torção colocada em jogo por Deleuze, para quem o *gestus*, sendo social e político, também é estético, metafísico etc. O que importa é:

o vínculo ou o enlace das atitudes entre si, a coordenação de umas com as outras, mas isso só na medida em que não depende de uma história prévia, de uma intriga preexistente ou de uma imagem-ação. Pelo contrário, o *gestus* é o desenvolvimento das atitudes nelas próprias, e, nessa qualidade, efetua uma teatralização direta dos corpos, frequentemente bem discreta, já que se faz independentemente de qualquer papel (DELEUZE, 1990, p. 231).

É assim que o artista/editor que faz sua *performance* audiovisual ao vivo, ao não estar enredado em grandes ações, mas operando por gestos (*gestus*) funcionais, foge à imagem-ação. Nesse sentido, o corpo do *performer* não é um símile do corpo do editor que se levantou de sua cadeira na ilha de edição e foi para o palco – embora faça referência, por sua atividade, ao montador solitário frente à antiga moviola –, estando muito mais próximo da imagem de um corpo que saltou da tela para o palco, do corpo liberto das ações que o cinema clássico lhe impunha, e que montou sua própria ritualística, sua cerimônia estética. E aqui novamente reencontramos uma imagem-tempo, já que a “atitude do corpo é como uma imagem-tempo, que introduz o antes e o depois, no corpo, série do tempo; o *gestus*, porém, já é outra imagem-tempo, ordem ou ordenação do tempo” (DELEUZE, 1990, p. 234).

Não mais a câmera montada sobre um corpo (cotidiano, cerimonial, ritualístico etc.), mas um corpo que se vale de sua extensão tecnológica, extensão ao mesmo tempo material e mental, onde um *gestus* fundamental está em jogo na realização do homem-máquina-pensante em meio às velocidades variadas e forças de interação (entre o corpo e a imagem na tela, a aparelhagem disponível, os softwares e hardwares de manipulação de imagem e som, o público presente etc.). Um corpo cuja duração, enfim, encontrou um duplo na duração coincidente do filme que é editado ao vivo.

Do cérebro: considerações finais

Resta-nos um último passo, o cérebro. O mundo material é composto por imagens, como nos diz Bergson em *Matéria e memória*. Sendo nosso corpo, como parte do mundo material, igualmente imagem, o cérebro nada mais seria do que uma imagem entre outras, não cabendo procurar nele as imagens do mundo, como se fosse um arquivo de fotografias ou uma filmoteca imaterial. O cérebro e todo sistema nervoso comporiam o grande arco de captação dos movimentos do mundo material e posterior devolução dos movimentos ao mundo material, tendo sempre por finalidade a ação sobre a matéria. É por isso que a percepção já seria ação em germe, todo o conjunto sensório-motor agindo conforme uma economia da utilidade e da necessidade (BERGSON, 1990). Como anota Jacques Rancière, o cinema para Deleuze – de inspiração bergsoniana – é a grande empresa de devolução das coisas às coisas, das imagens às imagens, após a captura das imagens empreendida pelo cérebro para que cumprissem um determinado fim, segundo uma utilidade. Daí, anota Rancière, o lugar fundamental de Dziga Vertov no sistema criado por Deleuze para o cinema (RANCIÈRE, 2005): é Vertov “montador” quem promove, ainda na imagem-movimento, a mais bem sucedida e lúcida devolução das imagens a elas próprias, todo o programa materialista de Vertov segundo sua teoria dos intervalos (GRANJA, 1981).

A centralidade do cérebro no esquema sensório-motor não o exime de sua relação intrínseca com o corpo, ao contrário: o cérebro, centro distribuidor de ações, é parte do corpo, assim como no corpo é criada tanto a obrigação de pensar, quanto a fissura do pensamento enquanto pensamento. Mas é justamente pela fissura do pensamento que o esquema sensório-motor se mostra inadequado para um pensamento intersticial, onde o *gestus* do corpo substitui as necessidades da ação. É como impotência que o pensamento se apresenta a si. E é por isso que as questões do cérebro e do pensamento só podem ser abordadas de maneira direta por Deleuze somente na imagem-tempo: não perfazendo um Todo como interioridade do pensamento que procedesse por associações (metáforas e metonímias) e relações comensuráveis (Eisenstein foi o exemplo mais

emblemático no cinema), mas promovendo a emergência dos interstícios da imagem, dos cortes irracionais e incomensuráveis que subordinam os constantes re-encadeamentos de imagens literais e independentes entre si (como mensurar imagens autônomas cujos cortes não-localizáveis as separam antes de uni-las?), é na imagem-tempo que o pensamento pode se apresentar como impotência (toda a série dos realizadores modernos que identificam as fissuras do cinema como intrínsecas a essa máquina pensadora do mundo). Nova instância do pensamento, onde pensar é pensar o próprio surgimento do pensamento, tendo como norma de funcionamento o constante re-começar e re-encadear-se, já que perdeu-se o Todo englobante que unia toda a cadeia dos pensamentos em um único fio. O pensamento vê-se, assim, frente ao impensável (DELEUZE, 1990).

Devo pensar o nascimento abortado de meu pensamento. E se o pensamento tem tanto a ver com a criação, é justamente porque a criação é tanto libertação quanto luta contra resistências (a resistência a pensar, o conforto da clausura dos clichês etc.). É no próprio pensamento que surge a maior resistência, os maiores impedimentos e inibições. O corpo (isto é, o corpo desligado das imposições da ação) não pensa, mas faz pensar, força o nascimento do pensamento, já que nossa atenção e nossa crença se voltaram para o corpo em um mundo onde já não mais haveria grandes missões ativas. Um corpo, a imanência do corpo: foi o que nos restou – o que já é motivo suficiente de júbilo. E é da urgência/resistência do corpo que detém o pensamento, fissurando-o, mas que também, pela própria fissura que lhe é constituinte, nos lança o desafio de pensar, é que surge a esperança da tela, da tela onde surgem as imagens, do que nela é projetado ou do que nela é eletronicamente composto.

A tela sempre foi o cérebro do cinema, mesmo que Vertov afirme seu método como o “olho da câmera”. E se em Vertov – como, de resto, em todo o cinema tradicional – a tela exhibe o pensamento composto da mesa de moviola como um “jogo fechado”, na edição ao vivo de imagens e sons, na criação em tempo real do audiovisual, assistimos (idealmente) à composição de um pensamento em ato. Sendo ao vivo e operacionalizado por um agente de indeterminação a partir de um programa, mas passível de ser atravessado por toda espécie de casualística, um ato de pensamento disjuntivo e que procede por re-encadeamentos constantes pode ser dar como verdadeiramente criador, surgido de uma nova máquina-pensante, um “cérebro tripartite” composto pelo conjunto *performer/aparato tecnológico/tela* – um ato de pensamento ritualístico cujo fim é o de nos devolver as imagens (numa retomada dos procedimentos materiais de Vertov) e nos restituir às imagens (às imagens que somos), sejam estas captadas do mundo físico,

material, ou compostas a partir de *softwares*. No fundo, sabemos que novos cérebros (e há toda uma tipologia cerebral surgindo nesse início de século XXI) são apenas promessas. Mas, às vezes, é o que basta.

Referências bibliográficas

- ARTAUD, Antonin. A concha e o clérigo. *In: Linguagem e vida*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.
- BAZIN, André. **O cinema** – ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BURCH, Noël. **Práxis do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- _____. **Conversações** – 1972-1990. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Diálogos**. São Paulo: Escuta, 1998.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Introdução: rizoma. *In: Mil platôs* – capitalismo e esquizofrenia (vol. 1). Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 1990a.
- _____. **A Forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 1990b.
- FABIÃO, Eleonora. *Performance* e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea. *In: Sala Preta*, Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, ECA/USP, São Paulo, n.08, 2008.
- GRANJA, Vasco. **Dziga Vertov**. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.
- GREENAWAY, Peter. Cinema, 105 anos de texto ilustrado. *In: MACIEL, Maria Esther* (org.). **O cinema enciclopédico de Peter Greenaway**. São Paulo: Editora Unimarco, 2004.
- MACIEL, Kátia. **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Editora, 2009.
- MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus Editora, 2006.
- METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- _____. **Linguagem e cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- PHELAN, Peggy. A ontologia da *performance*: representação sem produção. *In: MONTEIRO, Paulo Filipe* (org.). **Revista de Comunicação e Linguagens**, nº 24. Lisboa: Edições Cosmos, 1998, pp. 171-191.
- RANCIÈRE, Jacques. ¿De una imagen a otra? Deleuze y las edades del cine. *In: La fábula cinematográfica* – reflexiones sobre la ficción en el cine. Barcelona: Paidós, 2005.

RICHIE, Donald. **Cien años de cine japonés**. Madrid : Jaguar, 2004.

ZOURABICHVILI, François. **Una filosofía del acontecimiento**. Buenos Aires: Amorrortu, 2004.

Notas

¹ O conceito de transcinema e os textos reunidos na coletânea de mesmo nome organizada por Kátia Maciel apontam para as mais variadas experiências audiovisuais onde a “situação cinema” institucional é expandida, englobando domínios como o das artes plásticas, por exemplo.

² Há também a criação em tempo real de audiovisual envolvendo filmagem ao vivo, acarretando um novo elenco de problemas. Não consideraremos esse âmbito neste trabalho, atendo-nos à edição ao vivo.

³ Notadamente, as concepções teóricas de André Bazin em favor da sustentação da cena sem cortes, tal como se dá em Orson Welles e no Neo-Realismo italiano (1991); e, em Christian Metz, a denúncia da intenção do antigo cinema (na figura de Eisenstein) em construir significações linguísticas por justaposições metafóricas (montagem dialética) (1972).

⁴ Conceito trabalhado em *Mil platôs* (v3), de Deleuze e Guattari.

⁵ *A noiva despida por seus celibatários, mesmo*, também conhecida por *O grande vidro*, tem uma trajetória modelar a esse respeito. Desenvolvida desde 1915, é finalizada por Duchamp em 1923. A obra foi exposta pela primeira vez em 1926, quando sofre um acidente, tendo sido trincada a grande placa de vidro que a compõe. Duchamp resolve incorporar o vidro quebrado como parte constituinte da obra.

⁶ Apesar de seu partido em prol da incorporação do acaso no cinema, Burch não vê o conceito de “obra aberta” (ECO, 2001) como praticável no cinema de então. *Práxis do cinema* veio a público pela primeira vez em 1969, talvez por isso Burch não o considere como particularmente afeito ao cinema, situação que se modifica completamente com o aparecimento da edição ao vivo. “(...) Se no cinema as ligações com o verdadeiro acaso podem ser proveitosas, a forma aberta é hoje totalmente irrelevante [no cinema] perto de seus verdadeiros problemas” (BURCH, 1992: 144-145).

⁷ Para o Bergson de *Matéria e memória*, tanto o mundo material objetivo, quanto as instâncias subjetivas do ser vivo (percepções, afecções etc.) são imagens.

⁸ Burch identifica as raízes do tema ritualístico de não-ficção no cinema experimental dos 1920, particularmente nos filmes de Man Ray e Hans Richter. Seu primeiro desenvolvimento mais acentuado se daria na vanguarda californiana (1940-1955) de Curtis Harrington, Maya Deren, James Broughton e Sidney Peterson, mas, principalmente, nos filmes de Kenneth Anger, *Fireworks* (1947) e, particularmente, *Inauguration of the pleasure dome* (1954). Outros exemplos citados por Burch são: *Blue Moses* (1962, Stan Brakhage, ao mesmo tempo meditativo e ritualístico), *Heaven and Earth Magic* (1962, Harry Smith) e *Chumlum* (1964, Ron Rice).

⁹ Tema do último capítulo de *A imagem-movimento: A crise da imagem-ação*.

¹⁰ Tema de todo o livro *A imagem-tempo*.

Artigo recebido em: 15 de março de 2011.

Aprovado em: 12 de abril de 2011.

ISSN: 18099386