

**O CINEMA AO VIVO COMO MODALIDADE DE EXPRESSÃO
CINEMÁTICA DO TEMPO DO DIGITAL: AS *PERFORMANCES*
DO COLETIVO ARTÍSTICO *THE LIGHT SURGEONS***

LIVE CINEMA AS A CINEMATIC EXPRESSION OF DIGITAL
TIMES: THE PERFORMANCES OF ARTISTIC COLLECTIVE *THE
LIGHT SURGEONS*

Marta Sofia da Luz Marcos Pinho Alves¹

Resumo

No decurso do processo de digitalização do cinema e, portanto, de uma outra etapa de transformação tecnológica deste *medium*, novas possibilidades de criação cinematográfica têm sido esboçadas. Estas possibilidades não nascem desvinculadas de um passado complexo e diversificado e são mesmo, na maioria dos casos, resultado da confluência de ideias, tradições e experiências antes parcamente exploradas, marginalizadas ou obliteradas. Um dos exemplos aqui integrado é o Cinema ao Vivo. O presente artigo procura compreender os modos de expressão deste cinema, assim como as práticas, os dispositivos e as ferramentas colocadas ao seu serviço. Uma ilustração é proposta mediante a apresentação das criações de *The Light Surgeons*, um coletivo de artistas e cineastas sediado no Reino Unido, que detém um complexo e diversificado corpo de trabalho enquadrável nesta modalidade.

Palavras-chave: Cinema; Digitalização; Cinema ao vivo; *Performance*; *The Light Surgeons*.

Abstract

In the course of the digitalization process of cinema and, therefore, of another stage of technological transformation of this medium, new possibilities for cinematic creation have been outlined. These possibilities are defined out of a complex and diversified past and are, in most cases, the result of the confluence of ideas, traditions and experiences that were previously poorly explored, marginalized or obliterated. One of the examples included here is Live Cinema. This article seeks to understand the modes of expression of that cinema, as well as the practices, devices and tools put at its service, through the work of *The Light Surgeons*, a collective of artists and filmmakers based in the United Kingdom, which presents a complex and diversified body of work that fits into this modality.

Keywords: Cinema; Digitalization; Live cinema; *Performance*; *The Light Surgeons*.

¹ Escola Superior de Educação – Instituto Politécnico de Setúbal, Portugal; e-mail: marta.alves@ese.ips.pt

Introdução

O cinema tem sido alvo, desde o início do novo século, de mutações acentuadas em todos os seus domínios (produção, financiamento, distribuição, exibição, recepção), originadas pelo processo de digitalização em curso. Estas transformações permitem a constituição de novas formulações cinemáticas. Neste quadro, o trabalho de investigação que se desenvolve tem-se focado em dois objetivos fundamentais: em primeiro lugar, compreender a motivação e origem da constituição de novas modalidades e práticas de elaboração de imagens em movimento e, seguidamente, apontar os seus elementos constitutivos e traçar as suas principais características, contribuindo para a identificação de formas estéticas e expressivas específicas do contexto cultural digital no âmbito cinemático. Neste texto, a atenção é centrada no Cinema ao Vivo que tem vindo a ganhar destaque dentro das possibilidades concedidas ao cinema no âmbito do novo cenário digital. Dado que se trata aqui de uma breve abordagem ao conceito, opta-se por evidenciar o trabalho realizado pelo coletivo artístico britânico *The Light Surgeons* que tem vindo a explorar as possibilidades do Cinema ao Vivo desde o dealbar dos anos 2000 e tem diversos objetos cinemáticos aí integráveis, todos eles diversas vezes apresentados e reinterpretados. Uma análise deste repertório, que continua a ser atualizado com novas propostas, permite entender o *The Light Surgeons* como criador de um corpo de trabalho dos mais complexos e profícuos neste domínio e definidor dos limites e potencialidades do Cinema ao Vivo.

Proveniência e enquadramento do Cinema ao Vivo

Há hoje um conjunto amplo de artistas e cineastas a dedicar-se a este cinema e uma panóplia de práticas integráveis nesta categoria, embora possam distinguir-se várias modalidades e formas de expressão. Francis Ford Coppola, um veterano de *Hollywood*, tem vindo, desde há alguns anos, a declarar trabalhar neste território, tendo apresentado várias experiências cinemáticas aí enquadradas e promovidas sob essa égide e publicado um livro dedicado ao tema. Os demais *performers* que desenvolvem espetáculos de Cinema ao Vivo têm múltiplas proveniências e atuam em locais diversificados. Estes são originários do campo da música eletrónica e do *VJing*, mas também das artes plásticas, do *design*, das artes performativas ou do cinema. As suas apresentações acontecem em festivais de música, de cinema e de *media* digitais, em salas de espetáculo convencionais, em museus e galerias, em discotecas e bares ou em espaços urbanos. Na comunicação apresentada no simpósio sobre cinema performativo, realizado em 2003, em S. Francisco,

nos EUA, Henry Warwick identificou a localização geográfica dominante destas manifestações cinemáticas. O autor situou-as em S. Francisco, Nova Iorque, Chicago, Londres e Berlim, locais onde é possível encontrar, segundo afirma, uma grande “densidade e distribuição de trabalhadores, artistas, programadores e *performers* das áreas criativa, cinematográfica, musical computacional e tecnológica” (Warwick, 2003)². Efetivamente, constata-se que é nas grandes cidades que estas práticas são dominantes e aí estão sediados os seus principais executores. Não apenas esta diversidade é evidente, como é notória também a sua profusão, pelo menos em algumas geografias. Em 2012, foi criada no Reino Unido a *Live Cinema Foundation*, uma iniciativa que indicou como objetivos fundamentais “explorar e discutir a prática do Cinema ao Vivo e a tecnologia que se lhe relaciona, assim como as suas abordagens e possibilidades” (Live Cinema Foundation, 2012).³ Esta visava institucionalizar a prática e dar-lhe visibilidade, criando condições para a formação de uma entidade legal responsável pelo apoio “à exibição, desenvolvimento e publicação de novas formas de cultura analógica e digital surgidas da interseção entre o cinema, a música e as artes performativas” (Live Cinema Foundation, 2012)⁴. Dois anos depois, também no Reino Unido, foi criada a organização “Live Cinema UK” que se dedica aos mesmos propósitos, além de promover e produzir eventos dessa natureza.

A abundância das suas manifestações e executores começa a ser acompanhada da atribuição a esta forma de expressão de alguma relevância científica. São já vários os trabalhos teóricos que podem ser encontrados acerca do Cinema ao Vivo, realizados por investigadores ligados à área dos novos *media*, da arte ou do cinema, por artistas e cineastas que refletem acerca das suas práticas, ou ainda por aqueles que assumem, simultaneamente, as duas condições. A reflexão acerca do cinema ao vivo originou vários eventos internacionais de grande dimensão e exclusivamente dedicados ao tema. Aqui incluem-se o *The San Francisco Performance Cinema Symposium*, realizado em setembro de 2003, em S. Francisco, nos EUA, o primeiro evento conhecido desta natureza, destinado a apresentar a temática, dar a conhecer os seus principais intervenientes, no campo teórico e prático, e contribuir para a sua compreensão e sistematização; a *Live Cinema Summit*, cimeira com propósitos semelhantes, que teve lugar em Chicago, também nos EUA, em fevereiro de 2010; a *Live Cinema Conference*

² Tradução da autora.

³ Tradução da autora.

⁴ Tradução da autora.

2016, realizada no King's College, em Londres; a *Live Cinema Summit*, que decorreu na edição de 2018 do Sheffield Doc/Fest; e, finalmente, a *Live Cinema Conference III: The ReOpening* (com o título inicialmente previsto *Live Cinema Festival of Research and Innovation*), realizada em 2020, exclusivamente *online*, em virtude da pandemia de Covid-19. Tem sido também frequente a alusão a este tema e o debate sobre o mesmo em festivais e mostras de cinema, alguns com secções específicas sobre Cinema ao Vivo, tais como a edição conjunta, de 2005, dos Festivais *Club Transmediale* e *Transmediale* de Berlim e a edição de 2003 do Festival *Sonic Acts* de Amesterdão, ou noutros que lhe são exclusivamente dedicados, tais como a *Mostra Live Cinema* do Rio de Janeiro, nascida em 2007, ou o *On_Off, Experiências em Live Image* de S. Paulo, criado dois anos antes. Estes eventos, além do debate, têm, obviamente, albergado espetáculos de imagens em movimento ao vivo⁵.

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

É ainda possível identificar práticas que assumem características de cinema interativo e que por isso estão próximas do Cinema ao Vivo, como jogos ao vivo com múltiplos jogadores, algum tipo de instalações com imagens em movimento, também designadas por Cinema-Instalação (Maciel, 2009), e ainda o designado Cinema em Direto⁶ ou Cinema em Tempo Real. Estamos, neste caso, próximos da experiência de

⁵ As mesmas são também prática comum noutros festivais, tendo um lugar de destaque no festival londrino *Onedotzero_Adventures In Motion* (que tem também uma versão portuguesa designada Aventuras em Movimento), o *Sonar*, Festival Internacional de Música Avançada e Arte Multimédia de Barcelona, o FCMM, Festival Internacional de Novo Cinema e Novos *Media*, realizado em Montreal, o *Pixelache*, Festival de Arte Eletrónica e Subculturas de Helsínquia e restantes derivações mundiais. No caso dos clássicos festivais de cinema, é possível encontrar esta manifestação cinemática no Festival de Sundance, no de Berlim e de Roterdão ou, no caso português, no Festival Internacional de Curtas-Metragens de Vila do Conde ou o Festival de música e artes multidisciplinares *Semibreve*.

⁶ A expressão portuguesa “em direto”, que significa uma emissão em tempo real, não existe em português do Brasil, sendo substituída pela expressão *ao vivo*. Isto significa que algumas alusões brasileiras ao Cinema ao Vivo não se referem ao conceito em estudo, mas ao que aqui designamos por Cinema em Direto ou

cinema tradicional com a diferença que as imagens exibidas na sala de cinema não são previamente gravadas ou editadas, estando a sê-lo no exato momento da sua apresentação, assemelhando-se, por isso, a uma emissão televisiva em direto, antecipadamente planeada e ensaiada.

Alguns dos autores que se têm dedicado à descrição e reflexão acerca do Cinema ao Vivo, apontam recorrentemente a recente constituição desta formulação cinemática e assinalam alguma dificuldade no seu mapeamento e carências de aprofundamento e sistematização teórica, em virtude de ser um fenómeno ainda em curso e em constante reelaboração. Salientam também a dificuldade de delimitação do seu território devido à multiplicidade de origens, influências e propósitos expressivos e simbólicos que podem aí ser encontrados e à diversidade das suas manifestações, práticas e materiais. Thomas Beard salientou, numa entrevista concedida à revista *SF360*, da San Francisco Film Society, a enorme abrangência do conceito, que exemplificou com trabalhos de proveniências e contextos distintos. O autor afirmou poderem integrar-se obras tão díspares como as produzidas por artistas como Guy Sherwin, Sandra Gibson e Luis Recoder, Tali Hinkis and Kyle Lapidus (*LoVid*) ou os *Text of Light* (2009). No artigo intitulado *Real time live: Cinema as performance*, Holly Willis partiu da mesma ideia de um campo muito alargado que inclui múltiplas formulações e variações e, tal como Beard, propôs a inclusão de objetos diversos como os trabalhos realizados pelo cineasta vanguardista Ken Jacobs, em particular o conjunto de *performances* da série *Nervous System* (das décadas de 1980/90), ou os da autoria do coletivo *The Light Surgeons* (2009). Esta alusão à dispersão e diversidade do conceito figura em todos os trabalhos científicos que lhe são dedicados.

Para uma definição

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

Cinema em Tempo Real. *Lost in London*, filme realizado em 2017 por Woody Harrelson, é um exemplo deste cinema. O filme foi filmado em Londres em tempo real e transmitido em simultâneo para múltiplas salas de cinema.

cinemática pressupõe a integração de múltiplas expressões artísticas distintas, ultrapassando as fronteiras da experiência convencional da exibição cinematográfica.

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

Mia Makela⁷, em *Live Cinema: Language and Elements* (2006), procura contribuir para a delimitação e definição do Cinema ao Vivo. Para isso, a autora recorre à enunciação daqueles que considera serem os seus elementos fundamentais, tentando assim encontrar-lhe uma especificidade e organizar a sua gramática. De acordo com Mia Makela, este pode ser definido pelos seus componentes. Um desses componentes é a projeção. Seria difícil imaginar uma *performance* de cinema ao vivo sem projeção. O segundo é o *performer*/criador, já que é a sua presença que transforma o trabalho numa *performance* em tempo real, caso contrário a obra poderia ser uma instalação. O terceiro elemento é o público, porque, se ninguém estiver a ver a *performance*, esta não fará sentido. Além disso, o público atua na determinação do próprio espetáculo, interagindo com o mesmo. O quarto elemento é o espaço, partilhado pela audiência e pelo artista que projeta as imagens (2008: 83). Assim, este cinema é um espetáculo de exibição de imagens que implica a utilização de projeção (habitualmente com múltiplos projetores e ecrãs), e a partilha de um território comum, onde estão fisicamente presentes a audiência e o *performer*/criador das imagens. O filme não é um objeto encerrado, mas um *work-in-progress*, que se formula mediante a *performance* construída ao vivo perante o público. A atuação tem em conta a improvisação do(s) artista(s) que mistura(m) imagens, que reage(m) ao ambiente do local onde o espetáculo se desenvolve e que dialoga(m) com o público. O espetáculo tem o seu enfoque não apenas nas imagens apresentadas, como ocorre numa convencional exibição de cinema, em que os olhos dos espectadores estão direcionados para um único foco de atenção, mas também no trabalho executado pelo(s) artista(s) em palco, cuja presença é evidenciada e desocultada. A audiência divide a sua

⁷ Mia Makela é uma académica e artista multimediática que desenvolve os seus próprios espetáculos de cinema ao vivo, atuando com o nome artístico *Solu*.

atenção entre o(s) ecrã(s), o labor do(s) *performer(s)*, a arquitetura e a interface dos dispositivos utilizados para selecionar e editar as imagens ao vivo. Não apenas a capacidade expressiva e criativa do(s) artista(s) é observada, mas também a sua competência e destreza na forma de operar os equipamentos. Os dispositivos usados pelo(s) artista(s) condicionam a perceção, não apenas porque a atenção do público é também para aí direcionada, mas porque aqueles determinam a execução das imagens. Não é, pois, despidendo que muitos *performers* procurem construir o seu próprio *software* ou os mecanismos para a sua manipulação. Michael Lew, no seu artigo de 2003 “Live cinema: designing an instrument for cinema editing as a live performance”, dedica atenção ao tema, explicitando as necessidades sentidas durante as suas próprias exibições de Cinema ao Vivo, em relação à eficácia dos equipamentos e às especificações técnicas e de *design* do dispositivo por si criado para este propósito.

As imagens em movimento apresentadas no âmbito do Cinema ao Vivo podem ser pré-editadas e/ou em bruto (são normalmente uma combinação entre ambas) e misturam-se com imagens fixas, textos, gráficos, sons. O seu registo pode ser abstrato ou figurativo – construído com base no registo de uma câmara ou mediante *motion graphics* –; narrativo ou não-narrativo. A questão acerca do tipo de registo imagético mais adequado ao contexto do Cinema ao Vivo e o debate sobre a vocação deste cinema para contar histórias são comuns nas discussões sobre o tema. Refletindo sobre este tópico, Makela considera que o Cinema ao Vivo está mais próximo da forma de narrar da poesia. Na sua perspetiva, é-lhe possível contar histórias, mas deve fazê-lo de forma distinta da estrutura habitual da narrativa cinematográfica (2008: 87). Contrariamente, Warwick considera que a introdução de uma narrativa clássica no Cinema ao Vivo é desejável, já que isso facilita a sua viabilização para o grande público (2003). O autor justifica-o, afirmando que “as mesmas estruturas narrativas que o cinema experimental passivo, os VJs, o cinema abstrato, e muitos outros, rejeitaram ou evitaram, provaram, historicamente, ser cruciais para o sucesso comercial e social do cinema passivo” (Warwick, 2003)⁸. Por essa razão, propõe que “a inclusão deste tipo de narratividade também se mostrará crucial para o sucesso do Cinema Performativo, num contexto social e histórico mais alargado” (Warwick, 2003, tradução da autora).

É possível identificar alguns contributos que, pela sua riqueza, sofisticação e autorreflexividade, são significativos para permitir analisar com profundidade este

⁸ Tradução da autora.

cinema. Destaca-se o trabalho realizado pelo coletivo artístico britânico *The Light Surgeons*. O grupo nasceu em 1995, no Reino Unido, onde continua a operar. A equipa de trabalho varia consoante os projetos realizados, permanecendo o seu diretor criativo e fundador Christopher Thomas Allen e alguns colaboradores habituais, tais como Tim Cowie, Dave Baum e Jude Greenaway. *The Light Surgeons* tem um vasto trabalho na produção de imagens em movimento onde se integram *media* e curtas metragens de registo ficcional e documental, *videoclips*, instalações artísticas, *VJing*, concertos visuais e *performances* ao vivo. No que diz respeito à última tipologia de trabalhos identificada, os autores, em particular Allen, têm-na feito corresponder ao Cinema ao Vivo. Esta correspondência faz-se pela evocação do termo (no original, *Live Cinema*) e pela tentativa de definição conceptual do mesmo, proposta através do corpo de trabalho realizado e simultaneamente pela reflexão acerca das suas práticas, expressa em diferentes intervenções e entrevistas sobre o tema. Neste âmbito, o coletivo tem um vasto reportório que se inicia, de acordo com a informação oficial disponível no seu *website*, em 1998, com a peça *Occularis*, e inclui outras como *APB – All Points Between* (2001), *The Z-AXIS* (2003), *The Art of War* (2005), *Self Help Av* (2005), *True Fictions* (2007), *SuperEverything** (2012), *LDN24 Redux* (2011), *Soliloquy* (2013), *Sound in Pictures* (2018) e *Atemporal* (2018)⁹. À exceção de *Soliloquy*, que foi apresentada uma única vez, todas as outras peças tiveram já múltiplas apresentações, tendo sido sempre recriadas ou reinterpretadas. Esta é, aliás, uma das características intrínsecas à conceção de Cinema ao Vivo proposta pelo *The Light Surgeons*, que cada espetáculo possua características únicas e irrepetíveis.

O labor artístico deste coletivo, em particular na área do Cinema ao Vivo, tem amplo reconhecimento internacional, tendo o seu trabalho sido apresentado, muitas vezes por convite em vários locais do mundo. É de sinalizar o facto de surgir no Reino Unido, local onde tem havido um interesse significativo em relação a esta prática, gerador da elaboração de um relatório para a sua compreensão financiado com dinheiros públicos e organizado em colaboração com Universidade britânicas, e a realização de três eventos científicos destinados a debater o tema.

Allen procura definir o Cinema ao Vivo a partir do trabalho que desenvolve. O autor entende que as suas modalidades podem ser diversas, integrando quer o trabalho

⁹ Cada um dos trabalhos nomeados surge com a indicação de uma data que corresponde à da sua primeira apresentação pública.

“totalmente improvisado, generativo, criado mediante códigos e programação”, quer a “remistura (*remixing*) de vídeo, elaborada a partir de *samples*” (Allen, 2010)¹⁰ ou ainda “um filme original sincronizado com uma *performance*” (Allen, 2010). De facto, as *performances* de Cinema ao Vivo deste coletivo assumem modalidades e expressões distintas, herdeiras dos interesses, formação e trabalhos originais dos artistas e moldadas, com o passar dos anos, pela sofisticação do seu labor conceptual e aumento dos orçamentos. De uma forma simples, estas podem ser divididas em duas tipologias, tendo em conta as imagens que as constituem. Num grupo integram-se as que usam *found footage*, principalmente excertos de filmes clássicos, transformados em *samples* e remisturados; no outro, as que utilizam trabalhos originais de recolha e edição de imagens. Estes trabalhos incluem frequentemente música original, tocada ao vivo, e música gravada, sincronizada durante o espetáculo, de forma improvisada, com as imagens e outros sons. Os espetáculos incluem ainda complexos esquemas de iluminação e projeção, bem como elementos de *design* e *motion graphics*.

No que diz respeito à interação com o público, Allen refere que um dos propósitos é conduzir a audiência a questionar-se acerca da *performance* (2008). Assim, o coletivo procura que a arquitetura das suas encenações seja tornada ambígua para o espectador. Ao mesmo tempo que o público pode ver tudo o que ocorre em cima do palco e até focar a sua atenção em cada um dos elementos específicos, existe, de acordo com a expressão do artista, uma “cortina de fumo” (Allen, 2008)¹¹ que se interpõe entre a assistência e o espaço de atuação. Isto ocorre porque o espetáculo é diverso, complexo e constituído de múltiplas camadas que tornam fácil confundir o que está a acontecer ao vivo e o que é gravado. Allen descreve-o como “um ato simultâneo de ocultação e de desocultação” (Allen, 2008).

Considerações finais

A profusão de imagens em movimento – um reflexo do excesso de produção e difusão imagética própria da cultura visual contemporânea – tornou-se crescentemente viável, financeira e tecnicamente, a partir dos anos 1990, em virtude do desenvolvimento dos meios digitais e da possibilidade da sua manipulação, mediante a utilização de computadores pessoais. O Cinema ao Vivo, tal como aqui é descrito, teve também a sua génese neste contexto. Foi a digitalização do cinema que tornou possível as suas

¹⁰ Tradução da autora.

¹¹ Tradução da autora.

manifestações contemporâneas. No entanto, vários dos seus princípios base foram definidos em momentos anteriores, em contextos paralelos ao do cinema dominante ou previamente ao nascimento oficial desta forma de expressão. Além das possibilidades criadas pelo digital, o Cinema ao Vivo põe em evidência um conjunto de experiências e práticas de construção cinematográfica maioritariamente marginalizadas ao longo do século XX. Estes contributos são testados e recombinaados, de modo a permitir a criação de uma nova modalidade de expressão que caminha para a sua definição.

Referências bibliográficas

- Allen, C. T. (2008). Entrevista concedida a Kevin Walsh/Time Travellers. In *Time Travellers, The Time Travellers meet The Light Surgeons* [vídeo]. Londres: C. Tomaz.
- Allen, C. T. (2010). Entrevista concedida a Toby Harris. In T. Harris. *Live cinema documentar* [vídeo]. Disponível em:
<http://www.tobyz.net/tobyzstuff/projects/livecinemadoc> (Consultado a 14/06/2011).
- Allen, C. T. (2020). Entrevista concedida a Marta Pinho Alves, 25 fev. [via e-mail].
- Alves, M. P. (2017). *Cinema 2.0: Modalidades de produção cinematográfica do tempo do digital*. Covilhã: LabCom / IFP.
- Atkinson, S. & Kennedy, H. W. (Eds.) (2018). *Live cinema: Cultures, economies, aesthetics*. Londres e Nova Iorque: Bloomsbury Academic.
- Beard, T. (2008). Thomas Beard exposes 'live cinema'. *SF 360*. Disponível em:
<http://www.sf360.org/features/thomas-beard-exposes-live-cinema>
- Beekmans, H. (2011). Interview Hans Beekmans. *Plaza Plus News*. Disponível em:
<http://plazaplusfestival.wordpress.com/2009/12/28/interview-hans-beekmans/interview> (Consultado a 4/07/2011).
- Brook, L. (2016). *Live cinema: Live cinema in the UK – live cinema report*. Disponível em:
<http://livecinema.org.uk/wp-content/uploads/2019/04/Live-Cinema-Report-2016-web-res.pdf> (Consultado a 14/06/2011).
- Coppola, F. F. (2011). Coppola's vision for Twixt: diretor as DJ, In L. Wallace, *Wired Underwire Blogue*. Disponível em:
<http://www.wired.com/underwire/2011/07/twixt/> (Consultado a 01/08/2011).
- Coppola, F. F. (2011). *Twixt (A ilusão)*. American Zoetrope.
- Coppola, F. F. (2016). *Distant vision*. American Zoetrope.
- Coppola, F. F. (2019). *O cinema ao vivo e as suas técnicas*. Lisboa: Edições 70.

- Figgis, M. (2000). *Timecode*. Screen Gems e Red Mullet Productions.
- Greenaway, P. (2003). *The tulse luper suitcases: Antwerp*. ABS Production, Delux Productions, Focusfilm Kft., Gam Films, Intuit Pictures e Kasander Film Company.
- Greenaway, P. (2003). *The tulse luper suitcases, part 1: The moab story*. ABS Production, Delux Productions, Focusfilm Kft., Gam Films, Intuit Pictures, Kasander Film Company, Net Entertainment, Studio 12-A.
- Greenaway, P. (2004). *The tulse luper suitcases, part 2: Vaux to the sea*. Intuit Pictures e Kasander Film Company.
- Greenaway, P. (2004). *The tulse luper suitcases, part 3: From Sark to the finish*. Delux Productions, Focusfilm Kft., Kasander Film Company, ABS Production, Net Entertainment, A12 Film Studios, Gam Films e Intuit Pictures.
- Harrelson, W. (2017). *Lost in London*. Pixoloid Studios e Waypoint Entertainment.
- Harris, T. (2010). *Live cinema documentary*. Toby Harris.
- Jaeger, T. (2006). *VJ Life cinema unraveled: Handbook for live visual performance*. (Dissertação de Mestrado não publicada). Universidade da Califórnia, San Diego.
- Lew, M. (2004). *Live cinema: Designing an instrument for cinema editing as a live performance*. Disponível em:
<http://mf.media.mit.edu/pubs/conferente/LiveCinema.pdf>
- Live Cinema Foundation (2012). Sobre. *Live cinema foundation facebook page*. Disponível em:
https://www.facebook.com/pg/Livecinemafoundation/about/?ref=page_internal
- Maciel, K. (2009). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa.
- Makela, M. (2006). *Live cinema: Language and elements*. (Dissertação de Mestrado não publicada). Helsínquia: Helsinki University of Art and Design.
- Schjodt, M. (2003). *Switching: An interactive movie*. Oncotype ApS.
- Sotosky, S. (2008). *Performance cinema: Merging forms, historical perspective, and ATRA*. Disponível em: <http://www.staceysotosky.com/PerformanceCinema.pdf>, (Consultado a 19/07/2011).
- The Light Surgeons (1998). *Ocularis*. The Light Surgeons [espetáculo cinema ao vivo].
- The Light Surgeons (2001). *APB – All points between*. The Light Surgeons [espetáculo cinema ao vivo].
- The Light Surgeons (2003). *The Z-AXIS*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].

- The Light Surgeons (2005). *Self help av*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].
- The Light Surgeons (2006). *The art of war*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].
- The Light Surgeons (2006). *True movements*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].
- The Light Surgeons (2007). *True fictions: New adventures in folklore*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].
- The Light Surgeons (2009). *LDN24*. The Light Surgeons [instalação].
- The Light Surgeons (2011). *LDN24 redux*. The Light Surgeons [espetáculo cinema ao vivo].
- The Light Surgeons (2012). *Super everything*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].
- The Light Surgeons (2013). *Soliloquy*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].
- The Light Surgeons. (2018). *Atemporal*. The Light Surgeons [espetáculo cinema ao vivo].
- The Light Surgeons. (2018). *Sound in pictures*. The Light Surgeons [espetáculo de cinema ao vivo].
- Warwick, H. (2003). Towards a theory of performance cinema. In Proceedings of San Francisco Performance Cinema Symposium.
Disponível em: <http://www.kether.com/liveCinema/SFPCS/Warwick-Index.html>
(Consultado a 08/06/11).
- Willis, H. (2009). Real time live: Cinema as performance. In *Mutual Art*. Disponível em: <http://www.thefreelibrary.com/Real+time+live:+cinema+as+performance.a0205863239> (Consultado a 14/06/2011).