

**Repetição, Continuidade e o Novo:
Uma Tentativa de Léxico de Tempo Para a Performance A/V**

Ana Carvalho

Universidade Fernando Pessoa, Portugal

Patrícia Moran

Universidade de São Paulo/ECA, Brazil

Abstract

The use of repetition in narrative construction (using abstract or formal data), recurring to loops and frames, is a common expressive method in music composition, cinema, video and TV. Our text limits the object of study to the audiovisual performative practices. Its aim is to investigate the construction of time and how it creates sound and image intensities in its intimate relationship with space and with form expressed as performative audiovisual experience.

This attempt to a lexicon has as central objective to describe continuity and newness in three moments: the development of practice and related communities, as expression of significance within the performative act and in the process towards preparation of the event. In the performative moment, for example, repetition of scenes and loops take on several roles in the composition of time, when related between each other in specific moments and with the performance as a whole.

We will examine the uses of repetition to extrapolate on its role in temporality construction, its affection on space and how it in-forms content. This examination is a departing point to elaborate on a set of definitions of moment and to reflect on repetition manifested as, for example, pattern repetition, play of patterns and eternal loop. In these processes of repetition, cliché is re-signified.

Our analysis will develop from a dialogue between literature, philosophy and cinema studies to problematize on temporality and moment subjects recurring to an expressive style.

Keywords : Tempo, Audiovisual, Efemero, Repetição, Performance.

Introdução

A proposta deste artigo é a reflexão teórica sobre a performance audiovisual e suas estratégias discursivas e poéticas pautadas na repetição. Nosso objetivo central é criar um léxico com experiências que fazem da repetição de clips e loops um recurso propulsor tanto de rupturas, quanto de continuidades: significados, movimentos, velocidades e ritmos do movimento ou de formas se alternam. Iremos abordar as performances audiovisuais e o diálogo com a produção contemporânea sem perder de vista como recursos já utilizados em outras mídias dialogam com as condições de exibição e produção das performances.

Nos interessam as estratégias expressivas, ou seja, os procedimentos técnicos e poéticos da performance. A repetição, de um clip e de um loop por exemplo, é uma das estratégias a ser apresentada e analisada. Este é um dos pontos de partida para se circunscrever a emergência de uma marca das performances também presente em outras formas expressivas. O loop, a partir de pequenos clips, é a base de peças audiovisuais presentes em galerias de arte, em bancos de dados para animação, etc. A repetição do loop em trabalhos de artes visuais voltados para as galerias gera uma peça única e completa, o trabalho está em looping, isto é, repete-se. Neste exemplo o loop é um recurso para apresentação de peça audiovisual curta aberta à visitação durante um longo tempo. Alguns artistas fazem desaparecer a emenda do loop, uma peça sem início ou fim permanece exposta. Na animação os loops são trechos curtos de espaços ou personagens em movimentos a serem utilizados em games, machinimas ou animações tradicionais. Já nas performances, como mencionamos, a repetição do clip e loop é a base do trabalho. Como veremos, a heterogeneidade dos materiais, a relação entre eles e a maneira como são manipulados são produtores de sentidos e sensações nas performances.

Contextualização

O meios atuais de expressão audiovisual, onde a performance em tempo real se situa, atravessam diversos campos de criação e conhecimento. Trabalhos audiovisuais mediados pela tecnologia, ocupam lugares institucionais da arte e da comunicação massiva. O cinema e a televisão são pródigos em experiências também presentes nas performances audiovisuais. As performances realizadas com meios tecnológicos adotam estratégias consolidadas na TV, no cinema narrativo e principalmente experimental. Como tem acontecido ao longo da história, um novo meio surge emulando seus antecessores e aos poucos se diferencia em alguns pontos.

O cinema como expressão costuma ser utilizado como referência para as novas práticas audiovisuais contemporâneas. Essa busca de filiação ao cinema pode ser entendida em duas perspectivas. Numa perspectiva política, relaciona-se com a construção de legitimidade cultural e artística, um reconhecimento por se pertencer a determinada comunidade. Essa perspectiva insere politicamente a nova forma de realização audiovisual em uma tradição consolidada, seu prestígio interessa. Isso se dá mesmo sem relação aparente ou justificada conceitualmente, da proximidade entre um meio e outro.

Uma segunda perspectiva, de ordem estética e filosófica, refere-se ao próprio cinema e debruça-se sobre sua fronteira com outros meios. O cinema deixa de ser tratado como uma forma acabada e é entendido em função do diálogo técnico e poético com sua época, uma forma passível de mudanças, não cristalizada. A mistura formal entre meios consolidados como o cinema, a televisão, jogos eletrônicos é recorrente na produção contemporânea. Formas puras são impensáveis, temos a contaminação entre os gêneros como ficção, documentário, arte, etc. Estamos no campo das misturas. O Machinima - forma audiovisual linear realizada a partir de imagens do game - os vídeo-clips, as instalações de vídeo e as performances audiovisuais são exemplo da produção audiovisual contemporânea em que fica patente o cruzamento de marcas expressivas pertencentes a diversos meios.

As performances audiovisuais contemporâneas é um dos campos privilegiados para se pensar uma práxis audiovisual em diálogo. Narrativo, dis-narrativo e não-narrativo, ou seja, como discurso dialoga com a literatura, com o cinema, com artes do vídeo e música visual. O dispositivo da apresentação, que envolve o espaço e a estrutura de projeção, pode se dar em salas de teatro, em espaços acentrados ou em galerias. A maneira como os conteúdos são apresentados, ou seja, seu dispositivo de exibição, cria distintas relações com a imagem e conseqüentemente com o seu conteúdo.

Ao elaborar nosso léxico traremos experiências de outros meios reinventadas nas performances audiovisuais. Espera-se assim realizar uma leitura das performances que nos permita pensar se há algo que possa ser particular nas performances, mesmo quando lançando mão de estratégias consolidadas em outro meio. A gravação e exibição **ao vivo**, por exemplo, é uma das experiências audiovisuais centrais neste ensaio. Quando pensamos em ao vivo, de imediato pensa-se em TV e a reboque práticas do vídeo, estratégias de cinema e de performances audiovisuais. A articulação entre especificidade e generalidade é um dos pontos de partida sobre o entendimento do léxico.

Ao vivo

A performance audiovisual é realizada ao vivo. A presença do realizador no palco, sua habilidade para manipular a imagem faz das performances eventos entre o palco tecnizado e a transmissão local. *Ao vivo* no português e *live* em inglês refere-se à simultaneidade entre o acontecimento e sua transmissão. A proximidade entre um acontecimento - político, esportivo, etc., - e sua captação e transmissão traz uma dimensão temporal para o ao vivo. O *ao vivo* têm frescor, como no jornalismo de primeira mão, entradas ao vivo na TV primam pela novidade, é uma primeira apresentação em que há a novidade do fato e a espontaneidade da câmera. Movimento e posição da câmera são simples. A prioridade está na abordagem do fato, é claro que segundo pontos de vista consagradas na emissora e programa. A qualquer momento é possível emergir o erro da transmissão ao vivo,

mesmo quando as empresas de televisão procuram evitar instabilidades técnicas e surpresas trazidas pelo desenrolar dos acontecimentos. No francês, *direto* é a palavra utilizada para nomear a simultaneidade entre a captação e a transmissão dos acontecimentos. Esta palavra supõe o desaparecimento da câmera, o acontecimento viria sem mediação técnica. Essa discussão cara ao cinema documental extrapola os objetivos do nosso artigo, vale para lembrar que o direto traz uma dimensão temporal ao aproximar o acontecimento de sua transmissão

A performance audiovisual ao vivo em seu surgimento era bem próxima da TV, hoje guardam alguma proximidade, mas mudou o que se diz e o como. Permanece o frescor trazido pelo ao vivo, pela performance do realizador. Como o apresentador das notícias, nos primeiros comerciais de TV e nas novelas ao vivo. A TV nasceu ao vivo, sujeita a toda a instabilidade a que está suscetível o evento realizado simultaneamente a sua apresentação. A necessidade do jornalismo de fornecer a informação o mais próxima possível do acontecimento é uma das razões da imediaticidade da TV e do rádio. Inicialmente as transmissões aconteciam ao vivo por questões técnicas e econômicas. Quando ainda não existiam o gravador e a fita de vídeo o suporte para fixar imagens em movimento era a película, seu alto custo restringia a filmagem a certos acontecimentos.

Hoje o ao vivo ainda responde a determinações da economia. É mais barato gravar, cortar e editar ao vivo, sem os custos de pós-produção. Mas, por outro lado, o ao vivo está incorporado ao nosso repertório audiovisual como imagem instável, rápida. Na imagem ao vivo, como dissemos, pode haver o mal feito, pois o mais importante é o acontecimento que se passa diante do cinegrafista, algumas vezes rapidamente. A velocidade da captação pode ocasionar falhas, não permite a fixação da imagem, ela é borrada, pouco visível. Este traço do ao vivo foi incorporado pelo cinema em filmes como *As Bruxas de Blair*, entre outros, na TV e nas artes do vídeo é uma constante.

O surgimento técnico do vídeo e da fita cassete potencializa a possibilidade do ao vivo. A etapa de processamento da imagem desaparece, a captação da imagem e do som pode ser acompanhada pelo monitor, e uma vez captada, pode ser revista. William Kaizen em *Live on tape* cita Andy Warhol e Nam June Paik (Kaizen, 2008, p.256) para quem a imediaticidade é um dos diferenciais do vídeo. Nele a transmissão é praticamente instantânea. O artista Dan Graham chama o vídeo de um meio do tempo presente. Em suma, no seu texto rico em informações sobre o vídeo e o ao vivo, Kaizen destaca a emulação do ao vivo pelo vídeo, colocando este recurso expressivo como uma forma de se construir a autenticidade. O ao vivo procura apagar as marcas da realização audiovisual. Tal como a noção de direto, o ao vivo traz a marca de autenticidade. O vídeo, ou melhor, os artistas do vídeo como mostrou Kaizen usam o recurso do ao vivo explicitando a mediação. Ao Tornar aparente para o público a mediação, rompe-se a imediaticidade.

Na performance audiovisual, o ao vivo é diferente da TV e da performance com vídeo dos artistas acima citados. Tem em comum deixar aparente tratar-se de um evento mediado, em que a presença do performer, em vez de um problema, é um valor. O performer no palco é uma garantia da simultaneidade entre a realização e a exibição. Mas o que é feito ao vivo? Depende de cada apresentação. Pode ser a combinação entre banco de dado em clips previamente tratados ou pode se a manipulação do tempo das imagens. Quando há uma câmera aberta captando o público, ou eventualmente uma situação encenada para a performance, estamos mais próximos da TV em termos técnicos. A proximidade da captação e corte ao vivo gera trabalhos muito diferentes.

Tempo real

Outra noção importante para a performance audiovisual é a de tempo real. Ela se firma como uma condição ideal à realização audiovisual em função de software de edição, animação e tratamento de imagens. Na época da edição analógica, o corte e os efeitos eram utilizados sem necessidade do tempo de processamento. No cinema de edição analógica, em película, tampouco se demanda tempo para ver o corte. O

momento do corte na montagem é também o de exibição, não da cópia definitiva, pois o negativo é montado no laboratório mas o corte definitivo pode ser visto logo após ser concluído, ou seja, em tempo real, sem necessidade de qualquer tipo de processamento.

Os programas de televisão ao vivo, não aqueles que emulam o ao vivo, também são exemplos de trabalhos em tempo real. A mesa de corte, muitas vezes a mesma usada em performances audiovisuais, não demanda tempo de processamento, cortes e fusões são vistos no momento em que estão acontecendo. Está pequena nota sobre o tempo real é motivada por uma confusão corrente entre ao vivo e tempo real. Essa noção passou a ser usada excessivamente como se trouxesse alguma marca distintiva para a performance, ou para qualquer evento. Algumas transmissões ao vivo podem sofrer problemas e a imagem é vista com atrasos, mas desconheço qualquer trabalho que tenha usado problemas de transmissão como recursos expressivo. Logo, essa noção é principalmente relacionada a performance técnica. Se temos um sinal de transmissão de dados com boa qualidade, os programas precisam funcionar em tempo real, as placas precisam rodar a de modo a transmitir a informação sem atraso. Foi o tempo real que possibilitou as performances. Do desenvolvimento de programas para acessarem efeitos em tempo real, artes performativas tradicionais como o teatro e a dança também tem levado ao palco performances audiovisuais, mas isso já é outro capítulo desta história.

Performance

Performance é um nome genérico herdado do inglês, no campo da arte refere-se a eventos com a presença humana. É comum associarmos a performance à manifestações das vanguardas do início do século XX, no Cabaret Voltaire em Zurique os dadaístas teatralizavam o fim da arte, em diversas cidades russas, o poeta Vladmir Maiakovski soltava sua poesia nos bares e rádios. Estas manifestações artísticas guardam poucas semelhanças com as performances audiovisuais criadas contemporaneamente com meios tecnológicos de nosso tempo. É a presença do realizador atuando, fazendo de cada apresentação única, deixando a mesma sujeita às instabilidades da apresentação ao vivo.

A performance A/V (audiovisual) de que tratamos se dá em tempo real como vimos. É uma designação genérica a diversas expressões contemporâneas que tem em comum a execução de uma peça audiovisual ao vivo mediado por uma gama variada de recursos tecnológicos. A diversidade das práticas designadas de performance A/V como Live Cinema, VJ/DJ, Expanded Cinema, Visual Music e Visualism relacionam-se à natureza das imagens e das músicas, ao evento que abriga a apresentação e ao espaço físico onde está se dá. Ela também pode se dar de maneira mais figurativa, para sentido de construção de um argumento. Em ambos os casos, ou seja nas performances mais ou menos indexadas conceitualmente, a performance a ser tratada pelo léxico pode ser entendida através do seu dispositivo (tecnologia e o espaço), conteúdo e pelo tempo.

APRESENTAMOS O LÉXICO

O nosso objetivo ao propor um léxico para a performance audiovisual contemporânea é contribuir para a criação de instrumentos teóricos que sirvam a prática e auxiliem a reflexão. Buscamos sistematizar alguns procedimentos deste campo de conhecimento e pensar se são recorrentes.

Não pretendemos a uniformização dos procedimentos, ferramentas e ações através da redução pela simplificação com o sentido de construção de regras que são

impostas aos *performers* e aos seus processos. Constituído por redes de relações: entre elementos, com outras práticas e entre as mais diversas expressões que se desenvolvem sob a designação de performance audiovisual em tempo real, vislumbramos o léxico como um sistema complexo. O léxico a ser desenvolvido tem por base os dois conceitos que analisamos acima e que se transportam da televisão e da filosofia para a performance. São eles o tempo real e a repetição. Estes dois elementos revelam-se, pela via tecnológica, perceptiva e das relações estabelecidas pelas diversas componentes da realização da performance e que se traduzem em resultados estéticos e expressão poética.

No nosso texto não desenvolveremos o léxico em toda a sua extensão. Apresentaremos apenas alguns elementos que o constituem e suas ligações, em como com um todo, uma relação a com um plano geral a se construir. O tempo real é um elemento inerente à performance e que a define de forma a distinguir de outras expressões que recorrem ao estímulo auditivo e visual.

A repetição está relacionada ao tempo, e em si constitui uma seção do léxico. Repetir supõe o tempo continuado. Pela repetição as unidades provocam sentido de renovação em signo e significado, o mesmo muda-se depois de voltar algumas vezes para a tela. A repetição pode ser pensada também como uma narrativa-rede, constituída por associações. Esta narrativa é mais próxima dos jogos de vídeo ou da navegação na Internet do que da narrativa linear ou não linear do cinema e da literatura. Estes trabalhos são apresentados no seu formato final – um filme é visualizado depois de terminado, impossibilitando a sua alteração. Tal como um livro, é impresso e posteriormente distribuído.

Uma performance, ao contrário, joga com as possibilidades nas combinações da base de dados áudio e visual e das possibilidades do software e hardware. Dentro destes limites, para cada performance, potencialmente, a narrativa é diferente, feita de associações momentâneas, de uma rede de associações entre idéias e materiais.

A repetição, para que aconteça, constitui-se de dois elementos em termos materiais. O primeiro, a unidade a se repetir é o clip. Um clip é um pequeno trecho de imagem ou um *sample* na música. O clip é um elemento de composição tanto do áudio como da imagem. A unicidade do material visual e sonoro, utilizado na improvisação, desencadeia uma apresentação que identifica um visualista, um músico ou um projecto específico como único. As imagens em si, enquanto figurativas, na sua linearidade de clip, elemento para repetição, trazem consigo histórias que se abstraem pela transformação da repetição e se transformam.

Pelo encadeamento em seqüência de clips, a imagem e o som são pensados na repetição. O potencial de qualquer clip está na força geradora de diferença pela sua utilização continuada. Esta força de gerar o novo resulta da possibilidade de combinação entre vários clips e a sua alteração em termos cromáticos, de posição, dimensão e padrões rítmicos. O clip, quando repetido, apresenta-se como loop. Este é o segundo elemento da repetição. O loop, é a repetição do clip numa seqüência de tempo linear. O loop é o elemento a partir do qual se pensa a diversidade dentro da repetição. Um loop pode ser percebido como tal pela diferença entre o início e o fim do clip. Exemplo disso é uma melodia que se quebra como se saída de um vinil riscado que repete o mesmo trecho. Mas também pode ser chamado de infinito quando é contínuo, como uma paisagem que se desenrola infinitamente em frente ao espectador.

Os elementos combinam-se em repetição através de estratégias. Distinguimos pelo menos três estratégias da repetição: a continuidade, ruptura e o erro. Analisaremos neste texto a continuidade, que como temos dito supõe o seu oposto, a

ruptura. Há então uma relação de atração e oposição entre um recurso, quando este passa a ser utilizado de maneira regular, ou seja, na medida em que são repetidos. As ocorrências da continuidade encontram-se no sentido, na continuidade no movimento e na composição. Poderá haver continuidade somente numa das estratégias. Por exemplo, quando o sentido se mantém por quebra do movimento com origem na repetição do mesmo elemento visual.

Seja qual for a estratégia, a continuidade dá-se através de padrões (de velocidade, de direção, de forma, de composição, de cor e de movimento), de feedback e da ruptura. O padrão destina-se à criação de um ambiente ou paisagem, possivelmente com tendência abstrata, e em movimento. Visualmente, a repetição do mesmo padrão tem a sua forma mais vulgar no espelho – a imagem e o seu reflexo – e elabora-se até ao caleidoscópio infinito. Através do padrão, a imagem reconhecível dissolve-se em cor e formas. O feedback é uma característica da tecnologia utilizada na composição do som e imagem. O feedback é um erro que se repete, uma disfunção utilizada como componente da criação estética.

Enquanto o loop acontece num movimento aparentemente circular e o padrão está ligado com o plano em formato de quadrado ou retângulo, o feedback descreve, neste seguimento, uma direção bilateral de um movimento vai-vem entre dois pontos e como resultado de um atraso entre emissão e recepção. O feedback é repetição, mas, tal como em *O Eterno Retorno* de Nietzsche, não é o retorno ao mesmo. A origem altera-se constantemente para que se renove o feedback. De outra forma, entra o ponto de saturação e estagnação (e termina-se ou destrói-se).

A segunda estratégia da repetição, a ruptura, poderá ser uma quebra na continuidade. Mas, poderá também acontecer sem que a continuidade seja quebrada, somente alterando-a. A ruptura pode ser um momento de pausa ou de tensão. Tal como o compositor utiliza o descanço, “... os VJs não devem de temer a utilização da frame vazio” (Bucksbarg, 2008). Na continuidade, a quebra pela ruptura, imposta pela aceleração, desaceleração ou pela ausência, a ruptura nestes casos é um recurso que pode gerar na relação com a imagem e com o som, a percepção recebe o choque dos cortes visual e sonoro.

É através das estratégias aplicadas aos elementos que a performance se constrói em intensidade. A intensidade está “diretamente relacionada com o nível de energia expressa ou modelada por um sistema” (Bucksbarg, 2008) e cuja finalidade é impregnar de expressão a composição da performance audiovisual. Na música, podemos apontar Edgar Varèse e John Cage como os primeiros exemplos de compositores que utilizaram a intensidade nos seus trabalhos de composição musical. A imagem procura na música um ponto de associação pela duplicação da intensidade.

Em trabalhos figurativos, ou imagens originárias da comunicação massiva, o olhar renovado através da ênfase na repetição gera a produção de sentidos paralelos. Há por vezes na repetição um comentário sobre o contexto original, à semelhança dos trabalhos de Paik com televisões sobre a própria televisão. Da mesma forma VJ Spetto,¹ ao utilizar nas suas performances ícones da cultura pop e personagens da política, entre outros, dialoga com a nossa cultura. Recontextualiza a informação de nosso tempo.

Conclusão

A partilha e o dialogo sobre a performance audiovisual em tempo real que vem acontecendo entre as duas autoras esteve no princípio da elaboração deste texto. Ao

¹ <<http://www.youtube.com/vjspetto#p/u/55/pRVWxe0lydg>>

longo da escrita, um outro diálogo foi se estabelecendo, deste texto com dois outros que o antecedem na abordagem a uma temática de categorização relativa ao audiovisual performativo. O primeiro desses textos chama-se *The Practice of Live Cinema* da autora e artista/performer visual Mia Makela. No texto, a autora recorre à gramática cinematográfica como ponto de partida para a elaboração de uma categorização específica e apropriada ao tempo real e à performance audiovisual. O segundo é o texto de Andrew Bucksbarg: *VJing and Live A/V Practices*. Andrew, também ele um artista/performer visual, recorre à gramática e narrativa literárias como via de aproximação à linguagem audiovisual performativa. Não é coincidência que ambos os autores sejam artistas nem que as duas autoras do presente texto o sejam igualmente. A análise e o exercício teórico é recorrentemente efetuado por associação direta com a prática e a necessidade de construção de um contexto único, que se valida por associação a outras práticas, é fundamentado nesta vasta rede de associações. Nos vários elementos que contribuem para a construção deste contexto encontra-se a essência da sua identidade. No seu texto, Andrew Bucksbarg considera que “a estrutura mítica da narrativa não articula o ato momentâneo, improvisado, performativo e partilhado dos indivíduos que criam significado através dos média digitais, num contexto e espaço específicos, através da sua ação corpo-fisiológica” (Bucksbarg, 2008). Em entrevista com Carlos Katastrosky, Makela estabelece a associação com o cinema mas desenha a separação entre uma gramática fílmica, como uma “caixa de ferramentas” e que compreende regras como a dos 180 graus, “desenvolvida para apresentar o filme de forma mais compreensível à audiência” e uma gramática audiovisual. Diz a este propósito que, “gostaria de imaginar este gênero de “caixa de ferramentas” também para os artistas do Live Cinema”. A gramática literária e cinemográfica compreendem o que é genérico mas é insuficiente quando se pretende uma classificação do que é próprio e específico. Ambos os autores procuram a construção de um vocabulário único que sirva as particularidades das tecnologias digitais, as novas narrativas, que estas tecnologias nos possibilitam construir, e a experiência do tempo real. A este panorama de uma gramática, que se desenha por tentativas e diálogo, acrescentamos com o nosso trabalho uma nova aproximação a partir da linguagem televisiva.

Bibliografia

- Bellour, Raymond. (1997) - *Entre-imagens. Foto. Cinema. Vídeo*. São Paulo: Papyrus. ISBN: 85-308-0457-0
- Bucksbarg, Andrew (2008) – “*VJing and Live A/V Practices*”, in *VJTheory.net*, http://www.vjtheory.net/web_texts/text_bucksbarg.htm (acedido em 20/05/2011).
- Deleuze, Gilles (2001) – *Nietzsche*, trad. Alberto Campos, Lisboa: Edições 70. ISBN: 972 44 0505 2.
- Deleuze, Gilles (2006) – *Diferença e Repetição*, 2ª ed., São Paulo: Edições Graal. ISBN: 85 7038 071 2.
- Dubois, Philippe (2004) – *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify. ISBN: 85-7503-352-2
- Dubois, Philippe (2003) – “Movimentos improváveis. O efeito cinema na arte contemporânea”, in: *Movimentos improváveis. O efeito cinema na arte contemporânea*. Catálogo de exposição. Centro Cultural Banco do Brasil.
- Katastrosky, Carlos – *Re: Interview #003: Live Cinema — Language and Elements | Mia Makela*, http://www.miamakela.net/TEXT/context_interview.pdf (acedido em 20/05/2011).

Machado, Arlindo (2000) – “Poética da transmissão ao vivo”, in: *A televisão levada a sério*. São Paulo: SENAC. ISBN: 85-7359-130-7

Manovich, Lev (2005) – “Understanding Meta-Media”, in CTheory.net, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=493> (acedido em 20/05/2011).

Makela, Mia – “The Practice of Live Cinema”, http://www.solu.org/text_PracticeOfLiveCinema.pdf (acedido em 20/05/2011).

Valéry, Paul (2007) – *Variedades*. São Paulo: Iluminuras. ISBN: 85-7321-234-9

Whitney, Jonh (1980) – *Digital Harmony. On the complementarity of Music and Visual Art*. Peterborough New Hampshire: MacGraw-Hill Publication. ISBN-13: 978 0070700154.