

Live Cinema

Redefiniendo la narración audiovisual

LIVE CINEMA

REDEFINING THE AUDIOVISUAL NARRATIVE

ABSTRACT

Live Cinema is proposed as a redefinition of narrative audiovisual language, confronting to strictly aesthetic or plasticist live projection practices. We defend the importance of the narrative factor, the search for a new fluid language, based on associations and glides of meaning. The different versions of this term proposed by the artists involved on this artistic practice conceptualization have been analysed, signalling out the essential aspects which take it apart from different performative audiovisual practices. The new narrative mode is analysed from liquid image theories, and it is proposed as a meaning production mechanism specially accord to our ever transforming visual accumulation environment, a reflection of the permanent instant in which we are embedded.

Keywords

Live Cinema, narrative, audiovisual, projections, performance.

RESUMEN

El Live Cinema se propone como una redefinición del lenguaje narrativo audiovisual, enfrentándose a prácticas de proyecciones en directo estrictamente plasticistas o abstractas. Defendemos la importancia del factor narrativo, de la búsqueda de un nuevo lenguaje fluido, basado en asociaciones y deslizamientos de significado. Se han analizado las diversas definiciones del término propuestas por los artistas más implicados en una conceptualización de esta práctica artística, destacando los aspectos esenciales que lo separan de otras prácticas audiovisuales performativas. El nuevo modo narrativo se analiza desde las teorías de la imagen líquida, y se propone como mecanismo de producción de significado especialmente adecuado en nuestro entorno de acumulación visual en continua transformación, un reflejo del instante permanente en el que nos hayamos.

Palabras Clave

Live Cinema, narrativa, audiovisual, proyecciones, performance.

1 INTRODUCCIÓN

Las prácticas performativas con proyecciones en directo se han deslizado hacia la nueva disciplina conocida como *Live Cinema* (cine en directo). Diversas corrientes experimentales que han explorado las posibilidades de la imagen proyectada para espectáculos en directo se han unificado bajo esta denominación. El empleo de la palabra *Cinema* no es inocente: implica una voluntad de revalorización de esta disciplina. Trataremos aquí de aportar luz sobre las implicaciones de su conexión con el cine y la necesidad de separar prácticas con voluntad de redefinición de la narrativa audiovisual convencional de otras prácticas de carácter puramente esteticista.

2 ANTECEDENTES

El empleo de proyectores para generar imágenes cambiantes puede trazarse desde los juegos de sombras chinescas, los espectáculos con linternas mágicas, el cine abstracto experimental, hasta los espectáculos inmersivos psicodélicos. El rupturismo utópico de las vanguardias imagina órganos de luz, artefactos capaces de generar formas y colores sintéticos. Leger y Man Ray exploran un cine de animación con objetos y formas en movimiento.

Las experiencias inmersivas de la época hippy exploran ambientes con efectos de luces cambiantes. El gran espectáculo del Joshua Light Show combina planchas perforadas, tubos con líquidos de colores, diapositivas pintadas a mano, y todo tipo de ingenios óptico-mecánicos capaces de producir efectos visuales.



Figura 1. The Joshua Light Show. <http://joshualightshow.com/>

El primer vídeo permite algunas experiencias interactivas, como las actuaciones de Laurie Anderson en las que conversa con su propia proyección. Este tipo de experimentos ya se habían probado con proyección cinematográfica, a pesar de su complejidad y coste, como en algunas de las propuestas de Svoboda. El vídeo facilitará poco a poco el acceso a la imagen grabada.

En el ambiente de los clubs de baile, representado por ese objeto simbólico que es la bola formada por pequeños espejos que gira y llena el espacio de luces cambiantes, se recogen las experiencias psicodélicas con diapositivas de colores y formas interesantes. Es relativamente frecuente el incluir un proyector de diapositivas, que puede funcionar de forma autónoma o ser controlado por una persona encargada a tal fin.

Junto al proyector de diapositivas a menudo aparece el proyector de cine amateur, en formatos de 8mm, Super 8 y 16mm. Los recursos que puede aportar son más limitados, dado el alto coste del material, la breve duración de las películas y la imposibilidad de modificar la secuencia en directo.

El abaratamiento y popularización del vídeo doméstico, junto a los primeros proyectores de vídeo de tres cañones y las mezcladoras con efectos, impulsan a nuevas generaciones de artistas conectados con esta escena nocturna a iniciar experiencias de proyecciones jugando con material pre-grabado: manipulación de películas clásicas, de serie B o pornográficas, junto a material grabado en cámara de imágenes más o menos experimentales.

Estas experiencias tienen en común la lucha con las limitaciones técnicas junto a una interesante calidad de la imagen, al jugar con efectos ópticos, transparencias, tintes y otros medios naturales. Las transformaciones de la imagen proyectada tenían que realizarse en tiempo real, surgiendo en el momento de forma experimental.

La inclusión de las primeras grabaciones de vídeo, e incluso antes la inclusión de películas de cine doméstico, nos enfrenta al problema de cómo resolver la integración de un material pre-grabado, con estructura narrativa lineal, en un espectáculo que trata de experimentar en directo y encontrar nuevas imágenes visuales.

Este conflicto encontrará un amplio campo de desarrollo en la nueva imagen proyectada, la imagen que puede generarse y dispararse desde un ordenador digital, en lo que vendrá a convertirse en la figura del Video-Jockey (VJ), y más tarde en las experiencias actuales de Live Cinema.

3 LA ESCENA DE VIDEOJOCKEYS

El aumento de potencia de los ordenadores personales permite por fin la reproducción de vídeo digital en los noventa. Vídeos en principio de muy baja calidad, con una resolución insuficiente y artefactos de compresión claramente visibles, poco a poco dan paso a vídeos de buena calidad, superando a los formatos analógicos.

La escena de proyecciones en clubs, asociada a la música electrónica, recoge rápidamente los desarrollos en este campo. Nacen los primeros programas especialmente diseñados para el VJ. Permiten disparar pequeños bucles de vídeo al pulsar las teclas del ordenador, e incluso pueden conectarse a un teclado musical para facilitar la interpretación en directo.

El software de VJ busca resultados efectistas, abusando claramente de la aplicación de filtros y efectos. Encuentra un modo natural de generar nuevo material en la superposición de capas, pudiendo producir un abanico muy diverso de secuencias visuales a partir de un grupo reducido de piezas originales mediante reproducción combinatoria.

Se utiliza material visual espectacular, como las imágenes de lanzamientos espaciales, o documentales de naturaleza, junto a imagen generada con las nuevas tecnologías, especialmente imágenes abstractas creadas con tecnología 3D.

Los artistas involucrados poco a poco se hacen conscientes de la necesidad de elaborar un lenguaje personal, alejándose de las imágenes fáciles que todo el mundo explota. Cada creador tiene que iniciar una búsqueda formal y conceptual tratando de encontrar una forma de expresión propia que le caracterice como lenguaje personal.

4 IMPROVISACIÓN / SECUENCIA ORDENADA

Las largas sesiones de directo enfrentan al artista a una encrucijada: es difícil aguantar una sesión de varias horas en un régimen de total improvisación. Se hace necesario un esquema de desarrollo que ayude a establecer zonas y pasajes con cierta intención formal o temática, estructurando el espectáculo en partes y transiciones. La improvisación libre se empieza a aproximar a un modelo de composición formal estructurado. La estructura formal introduce un primer componente narrativo, una tensión entre guión y libre desarrollo que será un elemento presente en todas las manifestaciones del género.



Figura 2. PeterGreenaway. Live show. <http://www.petergreenawayevents.com/petergreenaway.html>

5 DEL VJ AL LIVE CINEMA

Los artistas implicados en este movimiento pronto sienten la necesidad de distanciarse de la escena de música de baile, y buscan y reivindican un espacio en el que su trabajo pueda ser apreciado y recibido como una propuesta con sentido y entidad propios, y no como un mero acompañamiento a la sesión del DJ. En esta redefinición de su propuesta aparece la denominación de Live Cinema. Evidentemente, la asociación con el cine quiere introducir un factor de calidad, ya que desde hace tiempo el cine es considerado como actividad artística con el máximo reconocimiento. Al asociar su actividad con el séptimo arte, estos artistas demandan una consideración especial, proponiéndose como forma de arte y no como simple espectáculo para la diversión intrascendente.

Las prácticas artísticas con proyecciones se unen a experiencias semejantes que parten de la producción artística más ortodoxa, que ha encontrado en los espacios inmersivos y reactivos un lugar interesante para desarrollar sus propuestas. Unidos por un medio común, refuerzan la consolidación de la nueva disciplina del Live Cinema.

Mención especial merece el trabajo siempre pionero de Peter Greenaway, que tras sus experimentos con las posibilidades del vídeo como nuevo medio, se lanza al proyecto de Tulsa Lupper adelantándose en la propuesta de nueva narración y redefinición de los mecanismos narrativos audiovisuales, adelantando incluso el concepto de interfaz tangible por la interpretación en directo.



Figura 3. PeterGreenaway. The Tulsa Lupper Suitcases. <http://petergreenaway.org.uk/tulse.html>

6 EL LIVE CINEMA

Atendiendo al significado literal del término, el Live Cinema puede entenderse como un espectáculo de proyecciones en el que se realiza un montaje de material cinematográfico en directo. El término parece precisar una forma de realizar la proyección cinematográfica, introduciendo variaciones en la habitual linealidad del montaje, abriendo un grado de incertidumbre y narratividad abierta, con múltiples posibles desarrollos. Sin embargo, el término se ha empleado desde un principio para referirse a casi todo tipo de prácticas con proyecciones en directo, sin una relación significativa con el concepto de cinematografía. Trataremos aquí de separar y defender un uso apropiado del término, un uso que sí tiene relación con la problemática y cuestionamiento del lenguaje cinematográfico y sus alternativas.

Las definiciones de Live Cinema en los análisis contemporáneos se abren a todo tipo de prácticas, sin reflexionar sobre estas implicaciones. Michael Lew define el término ya en 2004 como “Live Cinema can be described as any performance involving the presence of a human performer manipulating moving images projected for an audience” (Lew, 2004, p. 1).

Define el término en su sentido más amplio, incluyendo a cualquier persona que realice proyecciones en directo, con cualquier tipo de material visual. Esto agrupa a artistas experimentales, Vjs, músicos electrónicos con imágenes reactivas y cualquier otro tipo de proyección en directo.

La artista Solu (Mia Makela), figura importante en la escena, propone en su tesis doctoral una definición global, que engloba a todo tipo de “realtime audiovisual performances” (Makela, 2006), todo tipo de performance audiovisual en tiempo real. En su tesis enfrenta el Live Cinema al cine,

argumentando su falta de narratividad lineal, la ausencia de actores o diálogos verbales. Recoge todas las prácticas visuales en tiempo real, agrupando estrategias muy distintas en una nueva sensibilidad que emplea la proyección a modo de poesía visual, con asociaciones, ambigüedades y resonancias. Cada artista se enfrenta a la creación con estrategias y técnicas distintas.

El término “LIVE CINEMA” (cine en vivo) pretende definir la creación audiovisual artística en tiempo real. Las aplicaciones de esta práctica son diversas, y cada artista explora las posibilidades a través de diferentes métodos: visuales generativos y pintura viva (Casey Reas, Lia, Jasch), procesamiento de la señal de vídeo (Kurt Ralske, Johnny deKam), montaje y composición visual en tiempo real (Sue C.). (Makela, 2007)

En un intento de aclarar los mecanismos que articulan el Live Cinema, Solu descompone el medio en sus elementos esenciales: espacio, tiempo, performance, público y proyección, y desde ellos propone como mecanismos para la elaboración de significado el montaje, la composición (superposiciones) y los efectos visuales. Explica la diversidad de propuestas como un desarrollo de posibles géneros, abstractos, figurativos, etc.

El Live Cinema se propone pues como cualquier posible actuación en directo con proyecciones y material audiovisual. Se agrupan prácticas muy diversas con otros nombres como: visualistas, Vjs, proyecciones escénicas, performance audiovisual, remix cinema, performance cinema, live video, etc.



Figura 4. Mía Makela. <http://www.miamakela.net/>

7 CONCRETANDO EL CONCEPTO DE LIVE CINEMA DE LIVE CINEMA

Con la suficiente distancia desde su nacimiento, proponemos el uso del término Live Cinema para designar prácticas artísticas con proyecciones en directo que reflexionan sobre las cuestiones de narratividad, tiempo y lenguaje audiovisual. Otras prácticas exclusivamente interesadas en la generación de imágenes plasticistas, o en la interrelación y visualización del sonido mediante la imagen, deberían considerarse parte de otra corriente, empleando otra denominación. El empleo de otras acepciones puede definir modos de hacer diferentes: Se suele denominar *visualista* al artista que trabaja con proyecciones buscando un efecto visual, estético. Warwick propone el término Performance Cinema, resaltando el acto performativo y asimismo las cualidades cinemáticas del medio “The cinematic components of Performance cinema are fairly obvious but should be made explicit and developed” (Warwick, 2003, p. 1).

En 2003 se celebra en la galería de video arte Dimension 7 de San Francisco el Performance Cinema Symposium.

Se ha propuesto también el término de Remix Cinema, refiriéndose a prácticas que se apropian de material ajeno y lo utilizan para mezclarlo y combinarlo en directo.

Existen por tanto otros nombres que pueden ayudar a diferenciar tendencias y líneas de trabajo en este campo, definiendo mejor actitudes y estéticas dispares: VJ, visualista, performance cinema, remix cinema, etc.

8 NARRATIVIDAD Y LIVE CINEMA

El término Live Cinema debería sugerir prácticas de performance audiovisual que profundizan en la narratividad, rompiendo el esquema causa-efecto del cine convencional y explorando nuevas narrativas visuales. Esta ruptura requiere abandonar los recursos tradicionales, trabajando con material intersticial.

El material de trabajo emplea recursos secundarios en el cine convencional, el material de fondo:

El Live Cinema no es cine. No hay una narración lineal, actores o diálogos. En el cine los planos en los que no ocurre nada, por mucha fuerza visual que tengan, sólo sirven como transiciones. Este tipo de tomas son el material básico del Live Cinema: las transiciones, los movimientos, la pureza visual de la belleza y la intriga, la atmósfera. Pero por ahora, sólo existe como lenguaje oral, sin gramática escrita. (Makela, 2008, p. 10)

El uso de la palabra *Cinema* implica un interés por envolver en historias, atrapar al espectador en una narración que mantenga su interés por lo que sucede en pantalla. Por ello el contenido no puede ser simplemente estético y decorativo. Tenemos que enfrentar el Live Cinema a la narratividad, y separarlo del adorno, del sobre-estímulo visual, de la decoración eléctrica, el VJ y el envoltorio vacío

Por otra parte, Fodel realiza una crítica de algunos de los presupuestos del Live Cinema, cuestionando su naturaleza y resultados. El énfasis en la realización en tiempo real, por ejemplo, ¿tiene sentido en un contexto en que todo está pre-producido, con un público que no puede comprender lo que está siendo realizado y al que en realidad no le interesa mucho conocer y comprender los mecanismos de producción de esas imágenes?

Por otro lado, destaca la importancia del contexto, del lugar y actitud de los espectadores en la sala, y al hecho de que existan otros elementos que alteren la experiencia o simplemente alejen y distraigan al espectador.

How does an audience know something is live and does that matter? Much of the conversation amongst practitioners revolves around “real-time” production (or post-production), and I tend to feel the success or failure of works in this genre should actually be critiqued with that aspect heavily weighted. Another distinguishing characteristic is related to context of presentation. Is the audience seated? Are there other possibly distracting elements present during the performance? Are the performers easily visible by the audience? (Fodel, 2009, p. 1)

Adrian Jones cuestiona los mecanismos de la narración tradicional en su propuesta de un Cine Interactivo Orientado a Objetos. Los elementos tradicionales: actor, narrador, texto, historia y fábula, con un guión en el que eventos sucesivos y conectados son experimentados por el actor, no son necesarios en un nuevo modo de narrar.

What this implies is that on some level, anything can be considered a narrative, whether it is logically coherent or not. It really depends, of course, on the reader's interpretation and experience of the work. (Jones, 2007, p. 3)

Jones nos propone modelos de narrativa ramificada, exploratoria o generativa, destacando especialmente su relación con la interactividad, como característica esencial del medio digital. Estos modos de narración, aún rompiendo la linealidad unívoca del cine tradicional, no son suficientes para explicar los nuevos sistemas de producción de significado en las propuestas de Live Cinema contemporáneo. Artistas como Light Surgeons o Things Happen plantean en sus montajes una nueva forma de acercarse a la narración que puede prescindir de actores, bifurcaciones y consecuencias.

9 OTRAS NARRATIVAS

¿Podemos encontrar otras narrativas, otra forma de contar? La escritura experimentó abundantemente con otras formas de narrar: novelas no lineales, saltos, historias paralelas. El cine ha probado todo tipo de rupturas temporales: elipsis, saltos en el tiempo (*flashback/forward*), historias paralelas. Se ha demostrado que cualquier concatenación de planos provoca un significado causal en el espectador. El montaje en directo mediante corte sucesivo de planos es de este modo siempre generador de significado. Necesitamos otros mecanismos más complejos para enriquecer nuestro repertorio de mecanismos narrativos. Podemos imaginar otras narrativas: narrativas no-lineales, asociativas, inmersivas, por superposición y acumulación, fragmentarias o granulares.

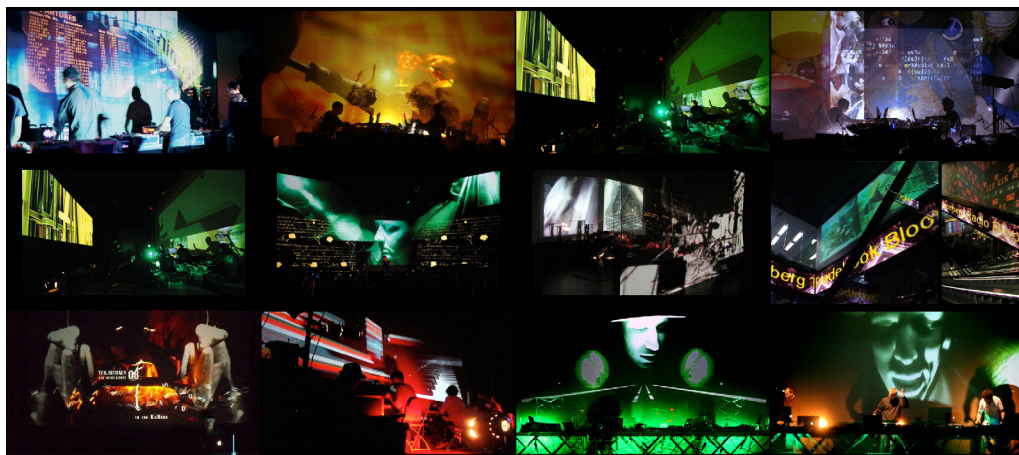


Figura 5. The Light Surgeons. <http://www.lightsurgeons.com/>

10 LOS MODOS DE NARRACIÓN DEL LIVE CINEMA

El Live Cinema introduce modos de narrativa flotante, generada por asociaciones no causales y no premeditadas. Como la *ambient music*, se materializa como narración de fondo, un cúmulo de planos, imágenes y secuencias en sucesión, tramas que se desenvuelven en la nube, historias en el espacio flotante. Como la *no-music*, se propone una no-narrativa que sin embargo propone y genera historias, enlazando elementos por asociaciones y conexiones temporales. Los recursos asociativos que descubre el montaje cinematográfico (Eisenstein, Pudovkin) emergen espontáneamente en el manejo intuitivo del material utilizado.

El esquema discursivo basado en [*planteamiento / nudo / desenlace*] desaparece ante desarrollos dramáticos no argumentales. Recuperamos el tiempo real planteado por Dogma y el Cinema Verité, embebido en el espacio atemporal de los sueños. El realismo objetivo, el realismo crudo del Pop, la narrativa documental se entremezcla en un devenir onírico, en un sistema no lineal que asemeja el reordenamiento de datos en el cerebro durante el sueño.

Líneas paralelas, encuentros al azar, acciones causadas por eventos involuntarios. Secuencias de amalgama que provocan situaciones de acción/reacción imprevisibles e imprevistas. El flujo de acciones discontinuas nos conduce hacia una combinatoria de eventos generativa. Surge una narrativa emergente: La planificación siempre genera significado, incluso en un cadáver exquisito. La trama nace por la sucesión temporal y por las asociaciones de materiales enfrentados.

En directo asistimos a acciones de apropiación y reciclaje, adaptación de contenido, modulación de referencias y recubrimiento de connotaciones significativas. El material reciclado se transforma, se carga de nuevos significados, al mismo tiempo que el material conocido y reconocible se impregna de asociaciones y conexiones ante los diversos planos con los que entra en contacto.

Ante la riqueza casi infinita de nuestro universo narrativo audiovisual ya existente, tenemos la obligación de reciclar, mezclar, combinar para recuperar y desarrollar su potencial significativo y expresivo.

El ritmo y la velocidad se alteran. Las acciones se fragmentan. Los gestos se extienden o contraen. El nuevo tiempo aparece elástico y granular. La variación sobre el original aporta un nuevo nivel semántico.

El sonido se propone como soporte y conductor de la imagen. La música electrónica, de ambiente, ruido o espacios sonoros constituye un nuevo contexto que reubica todo el dispositivo narrativo y connotativo en otro plano comunicativo y expresivo.

La combinación generativa de material filmico, imagen fotográfica y archivo documental se informa como sistema de creación de enorme potencial, una obligación en nuestro momento cultural, en el que la mezcla es el sistema.

El artista que realiza performance audiovisual tiende a construir su propia "máquina" para actuar en directo, creando un dispositivo que articula las decisiones, gestos y recursos expresivos que conforman las piezas que pueden surgir. La pieza existe como ente potencial, variación de variaciones que sólo se encontrará en cada situación de un modo distinto.

Esta forma de contar puede entenderse como una *deriva narrativa*, un recorrido por territorios no muy conocidos en los que encontramos elementos que nos sorprenden, referencias, relaciones imprevistas que construyen un flujo que consolida una historia no planeada.

11 LA IMAGEN-TIEMPO Y LA IMAGEN LÍQUIDACINEMA

Deleuze denomina imagen-movimiento al modo habitual de narrar en el cine: las historias basadas en procesos desencadenantes de causa/efecto. A este modo de narrar hiper-lógico contraponen la imagen-tiempo, una ruptura con la concatenación causal en la que la imagen representa un modo de conocimiento directo.

Esta imagen-tiempo puede figurarse como un modelo anticipado de Live Cinema, una forma narrativa que evita la secuencialidad y se detiene en la imagen, en sus valores intrínsecos, su cambio y desarrollo, sus valores, estados, texturas y motivos. El Live Cinema se propone en esta narratividad cristalina (Flaxman, 2000, p. 134) como imagen líquida, modo de percepción directo alejado de la falsedad de la causa y efecto de la narrativa cinematográfica habitual.



Figura 6. The Erasers. <http://theerasers.blogspot.com.es/>

12 MATERIAL GRABADO Y EL PROCESO EN VIVO

El Live Cinema suele implicar el uso de material preparado de antemano, grabado por el artista o apropiado de material de archivo, aunque recientemente se experimente con mini-platós, cámaras y objetos en un proceso que trata de aumentar los mecanismos en directo y alejarse de la rigidez del vídeo pre-grabado.

With live cinema, the film elements, controlled by association and algorithmic behaviors, exist as a loose structure adaptable to real-time conditions as the performer improvisationally creates the projection live. In live cinema, the performer is essentially editing and sequencing previously recorded digital video on the fly while at the same time being on view to an audience. This situation introduces some real constraints on the design of a performance system. This new practice, combining the nature of live and recorded arts, is part of the emerging time-based performance art forms called Live Cinema or Performance Cinema. (Lew, 2004, p. 1)

Se trata de romper las restricciones que impone un medio de naturaleza fija mediante la generación en escena de escenas y secuencias, una retransmisión en directo de procesos experimentales. El trabajo de *The Erasers* se enfrenta a esta problemática, yendo mucho más allá, con un montaje en directo que recrea los procesos de rodaje de la industria cinematográfica:

VJing or live visuals can quickly become simply re-purposed mixes of found video clips, a visual equivalent to a DJ mixing records. Generative and abstract visuals have been one response to that. But in the work of *The Erasers*, “live cinema” comes to mean really just that. Roving cameras wander the action, as players manipulate objects, smash toys, or themselves become characters. It’s a kind of experimental theatre with cameras, but the images constructed have a life of their own, too, playing with scale and vantage point and perspective. It’s often violent: both in the images produced but also in the way it forces those performance activities into imagery.

Political imagery is also explicit, but perhaps it’s the manipulation of point of view that’s the most compelling, the construction of imagery from scratch or from objects, and then the way that image can be transformed by something no more complex than the position of the camera. Even devoid of political ephemera, it’s political. (Kirn, 2012)

El punto de vista y la construcción de escenas en directo con objetos diversos son recursos que tratan de generar esa producción de significados desligados de la habitual relación causa/efecto, huyendo al mismo tiempo del esteticismo vacuo del efecto salvapantallas.

Pensamos que sería adecuado expandir el último apartado, que agrupa todas las imágenes de vídeo grabadas en cámara, separando el *footage* apropiado, la grabación de campo, el rodaje con actores, etc.

13 CONCLUSIONES

Revisadas las prácticas con proyecciones en tiempo real como nuevo formato de propuesta artística, se propone el empleo del término Live Cinema para los trabajos con voluntad de revisión del concepto de narratividad cinematográfica, extendiendo sus capacidades mediante las posibilidades técnicas y performativas del medio. Otras propuestas puramente estéticas pueden emplear otros nombres sin menosprecio de su calidad y nivel artístico. El Live Cinema puede consolidarse como nuevo modo narrativo, abierto, no lineal, especialmente adecuado a nuestra nueva esfera cultural basada en la multiplicidad, la pos-producción y la inmediatez del tiempo real permanente.

Bibliografía

Flaxman, G. (Ed.) (2000). *The Brain Is the Screen. Deleuze and the Philosophy of Cinema*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Fodel, D. (2009). Live Cinema: Context and “Liveness”. Recuperado el 8 de noviembre de 2013 de http://www.davidfodel.com/research/Fodel_Live_Cinema.pdf

Jones, A. (2007) Meaning and the Interactive Narrative: In the context of Object-Oriented Interactive Cinema. Recuperado el 8 de noviembre de 2013 de http://www.novuscom.net/~ajones/articles/interactive_narrative.html

Kirn, P. (2012). The Erasers: Live Cinema, Made Really Live, in Live Performance Theater Visuals. Recuperado el 8 de noviembre de 2013 de <http://createdigitalmotion.com/2012/04/the-erasers-live-cinema-made-really-live-in-live-performance-theater-visuals/>

Lew, M. (2004). Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance. MIT. Recuperado el 8 de noviembre de 2013 de <http://alumni.media.mit.edu/~lew/research/livecinema/Live%20Cinema%20NIME%202004.pdf>

Makela, M. (2006). Live Cinema Language and Elements. Helsinki: University of Art and Design. Recuperado el 8 de noviembre de 2013 de <https://www.google.es/#q=Makela%2C+M.+%282006%29.+Live+Cinema+Language+and+Elements>

Makela, M. (2007). Live Cinema DVD Collection. Mediateca Caixaforum. Recuperado el 8 de noviembre de 2013 de <http://www.mediatecaonline.net/Obert/EP00067/esp/>

Makela, M. (2008). Entrevista realizada por MaríaPTQK. Rev. Mugalari nº 479. Julio 2008.

Warwick, H. (2003). Towards a Theory of Performance Cinema. Recuperado el 8 de noviembre de 2013 de <http://www.kether.com/liveCinema/SFPCS/Warwick-1.html>