

Os cineastas como performers – desde o cinema mudo de 1890 até ao *live cinema* atual

Filmmakers as performers – from silent film in 1890 to live cinema today

Ana Perfeito

CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade do Algarve
Faro, Portugal
a63997@ualg.pt
ORCID iD [0000-0002-6717-4852](https://orcid.org/0000-0002-6717-4852)

Bruno Mendes da Silva

CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade do Algarve
Faro, Portugal
bsilva@ualg.pt
ORCID iD [0000-0003-3207-5667](https://orcid.org/0000-0003-3207-5667)

RESUMO

O objetivo deste artigo é defender que atualmente os cineastas também podem ser performers. Eles são capazes de criar e contar histórias em tempo real através da manipulação dos elementos visuais ao vivo —utilizando ferramentas analógicas e digitais (e.g. controladores MIDI, softwares informáticos).

Na primeira parte traçamos um estado de arte desde os primórdios do cinema (1890 com os filmes mudos) até à atualidade com o género *live cinema* —no qual explicamos a evolução da manipulação de imagens *in live*, e questionamos se o cineasta poderia ou não ser considerado um performer.

Na segunda parte, contamos a história do coletivo de artistas portugueses *Moda Vestra* e sobre as suas performances de *live cinema* —onde a cineasta adotou o mesmo papel que os músicos (de performer). Explicamos também a metodologia utilizada para criar uma narrativa com início, meio e fim —e como essa narrativa é apresentada e manipulada em tempo real.

Para concluir, nós propomos uma metodologia para performances audiovisuais, no qual as estruturas e os objetivos são semelhantes aos do cinema tradicional, mas os elementos audiovisuais são criados e misturados no momento do espetáculo —considerando o cineasta um performer.

PALAVRAS-CHAVE

Cinema Mudo, Performer, Live Cinema, Guionismo, Música

ABSTRACT

The purpose of this article is to argue that nowadays filmmakers can also be performers. They are able to create and tell stories in real time

through the manipulation of live visual elements —using analog and digital tools (e.g., midi controllers, computer software's).

In the first part we trace a state of the art from the early days of cinema (1890 with silent films) to the present day with the *live cinema* genre —in which we explain the evolution of in live image manipulation, and question whether or not the filmmaker could be considered a performer.

In the second part we tell the story of the Portuguese artist collective *Moda Vestra* and their live cinema performances —where the filmmaker adopted the same role as the musicians (of performer). We also explain their methodology used to create a narrative with a beginning, middle and end —and how this narrative is presented and manipulated in real time.

To conclude, we propose a methodology for audiovisual performances, in which the structures and goals are similar to those of traditional cinema, but the audiovisual elements are created and mixed at the moment of spectacle —considering the filmmaker a performer.

KEYWORDS

Performer, Live Cinema, Screenwriting, Music, Silent Films

1 Introdução

Moda Vestra —moda de “canção” e de “atual”, “vestra” que significa “vossa” em Latim— é um coletivo de três artistas naturais do Algarve. Um acordeonista, um produtor de música eletrónica e uma cineasta. Em 2018, os três juntaram-se para criar uma performance audiovisual sobre as identidades Algarvias —e para apresentá-la em onze auditórios na região.

Os objetivos eram explorar ideias do que é o Algarve e do que já foi; despertar consciências para problemas atuais da região —explorando uma abordagem artística experimental, e intersectar artefactos tradicionais com meios e técnicas contemporâneas e digitais.

Para a interpretação musical nesta digressão, foram convidados mais dois músicos: um para teclas, acordeão, baixo; o segundo para o acordeão. Resultando em cinco *performers* no palco.

Por ser um espetáculo ao vivo, os criativos optaram por usar o vídeo de forma semelhante à música. Em primeiro lugar, decidiu-se que o vídeo é projetado a partir do palco, considerando também a cineasta uma das *performers*¹ —ao contrário de outro tipo de *performances* audiovisuais em que a projeção é feita a partir da régie (e.g., os *cineconcertos*, que serão abordados mais à frente neste artigo). Em segundo lugar, enquanto os músicos reproduzem *samples*² e tocam instrumentos musicais, a cineasta está também a reproduzir *videoclips* em tempo real (i.e., *real-time*) —resultando num espetáculo de cinema ao vivo (i.e., *live cinema*).

O processo de trabalho começou com uma pesquisa de imagens e sons sobre o Algarve. As temáticas acordadas para este fim foram: eventos culturais e religiosos; paisagens degradadas ou em bom estado; natureza da região. As fontes de recolha foram: “filmes de arquivo” (*archive footage*)³; filmagens atuais da cineasta e de outros colaboradores.

Posteriormente, foram criadas várias faixas musicais com acordeão, música eletrónica, *samples* de vozes e sons sobre tradições e natureza (e.g. pragas de Alvor e som de pássaros da região).

No vídeo, foram utilizados *clips* que remetiam para ambientes antigos (e.g. excertos do carnaval de Vila Real de Santo António de 1973), outros *clips* remetiam para o Algarve contemporâneo (e.g. viagem contínua pela estrada Nacional 125), e ainda outros que remetiam para a natureza (e.g. filmagens subaquáticas na costa).



Figura 1 – *Moda Vestra* ao vivo no cineteatro Louletano, fotografia Camile Leon, 2018.

No primeiro espetáculo foram tocadas as faixas musicais e misturados os *videoclips* (ver figura 1). O resultado foi positivo, no entanto a mistura de vídeos em tempo real coloca problemas que a música não coloca. A música consegue transmitir mensagens maioritariamente de uma forma sensorial, i.e., a batida rítmica e sincronização entre instrumentos e *samples* são os fatores chave para a música comunicar com o espetador. No vídeo não bastam esses dois. É necessário também que os conteúdos mostrados nas imagens, transmitam ligações conceptuais. Aqui surge um desafio neste tipo de linguagem: conseguir construir uma narrativa ao mesmo tempo que se misturam os *clips* visuais ao vivo. Mais à frente, será explicada a solução que os artistas *Moda Vestra* encontraram para superar esta dificuldade.

2 Estado de Arte

2.1 Cinema Mudo

O termo *live cinema* pode ser associado à era dos “filmes mudos” (*silent movies*) —de 1890 a finais de 1920— que marcou o início do cinema. Nesta altura, ainda não existiam tecnologias para sincronizar som com imagens, portanto, os filmes mudos traziam apenas os visuais com textos embutidos (Kobel, 2009, p.7-9).

A sua visualização acontecia em auditórios e era acompanhada por música ao vivo. Na maioria dos casos, por pianistas e organistas, mas quando dispunham de orçamentos maiores, também por orquestras (Kobel, 2009, p. 7-9).

Ir ao cinema significava também ir a um concerto, no entanto, Martin Miller Marks, num estudo aprofundado sobre a música na era do cinema mudo, refere que o que era tocado nos filmes, não existia em separado: “unlike concert music, film music does not usually come out of, or go into, a repertoire; it exists only as an accompaniment to a film” (Mark, 1994, p. 9).

Atualmente, existe uma empresa (*Cineconcerts*)⁴ que produz eventos com um formato semelhante —filmes são acompanhados por orquestras ao vivo— mas com a diferença que as músicas tocadas são as bandas sonoras originais dos filmes. Estas, mesmo fora da performance, podem funcionar em separado, como música para concertos ou álbuns musicais.

Analisando o filme mudo *The Circus* de 1929⁵, podemos perceber que ainda na era dos filmes mudos, a música já desempenhava um papel importante para a narrativa da história (e.g., quando Charlin Chaplin corre, a batida acelera, nos momentos em que ele caminha devagar, tocam, lentamente, menos instrumentos).

Nesta altura, para essa sintonia poder acontecer ao vivo, teriam que ser sempre os músicos a acompanhar o filme, e nunca o projecionista a acompanhar os músicos, i.e., o projecionista não poderia alterar nem improvisar nada ao vivo —como acontece no *live cinema* dos dias de hoje— apenas projetar o filme completo do início ao fim, não sendo este (à data) considerado um *performer*.

2.2 Visual Music

No início do século XX, artistas experimentais desenvolveram trabalhos dentro de um estilo que hoje chamamos *visual music*. Segundo Michael Betancourt —num estudo sobre artistas de *visual music*— entre eles estão Thomas Wilfred (dinamarquês-americano 1889-1968) e Oskar Fischinger (alemão-americano 1900-1967), (Betancourt, 2004).

Thomas Wilfred criou pianos —chamados *Clavilux*— capazes de projetar luzes em movimento, que eram manuseados com as teclas do mesmo, como se de música tratasse⁶. Wilfred denominou este tipo de arte com luz: “*Lumia*” (Betancourt, 2004, pp. 141-167).

Oskar Fischinger explorou o método de *stop motion*⁷ —para criar filmes com visuais abstratos que se movimentavam ao ritmo da música⁸. Fischinger foi dos maiores influenciadores da animação, e as suas

⁴ <https://www.cineconcerts.com/about-cineconcerts>

⁵ Cena do filme *The Circus* <https://www.youtube.com/watch?v=79i84xYelZI>

⁶ Demonstração do *Clavilux* <https://www.youtube.com/watch?v=gbs3NQ2mf4c>

⁷ “Stop Motion Animation is a technique used in animation to bring static objects to life on screen. This is done by moving the object in increments while filming a frame per increment. When all the frames are played in sequence it shows movement” (Technopedia, 2019).

⁸ *An Optical Poem* de Oskar Fischinger 1938 <https://www.youtube.com/watch?v=6X-c4g00FFLk&t=117s>

experiências mostraram a possibilidade de visuais desempenharem estruturas semelhantes à música (Betancourt, 2004, pp. 109-213).

2.3 Audiovisual Performance

Em 1940, a Walt Disney lança o filme de animação *Fantasia* — e experimenta um formato de cinema ao vivo denominado de *roadshow* (Garity, & Watson, 1942).

Esse *roadshow*⁹ foi uma *tour* de apresentação do filme em diversas salas de cinema dos EUA. A projeção era acompanhada por uma orquestra a tocar ao vivo — tal como nos filmes mudos — mas com mais interação visual e dinamismo ao vivo:

1. O espetáculo estava dividido por oito segmentos diferentes;
2. No primeiro segmento da performance, foram projetadas as sombras dos músicos numa tela azul;
3. Os visuais eram animações — de personagens *cartoons* e visuais abstratos — que se movimentavam em sintonia com a batida da música;
4. Havia um narrador/apresentador entre segmentos que explicava o conceito da atuação.

A divisão do espetáculo por fragmentos e o uso de um narrador, foram técnicas usadas nos espetáculos de *Moda Vestra* — para enriquecer a interação ao vivo e facilitar a percepção da narrativa.

2.4 Veejaying

Merrill Aldighieri (cineasta americana) — no seu documentário *The V.J. Diaries*¹⁰ — afirma que foi a pioneira deste género. A sua primeira atuação foi numa discoteca famosa em Nova Iorque chamada *Hunnah*. A artista foi convidada para exibir os seus filmes experimentais em vários monitores que ficavam por cima do palco e do bar. Ela perguntou se podia projetar os vídeos ao mesmo tempo que a música tocava — e não apenas nos intervalos — ficando como um complemento ao *Deejay* (i.e., *Disc Jockey*, que abreviado é *DJ*) em vez de uma quebra na noite. *Merrill* usou imagens filmadas ao vivo por uma câmara e *clips* de filmes que já trazia consigo, incluindo trabalhos próprios e *archive footage*. Ela ia improvisando e alternando com dois leitores de vídeo cassetes (*U-matic*).¹¹

Esta atuação levou a artista a conseguir um emprego na discoteca, e meses mais tarde numa entrevista à *MTV* (*Music Television Network*), ela disse que era uma *Veejay*.

Aqui se popularizou o termo, utilizando-se também para os cineastas que produziam *music videos*.¹²

O uso de filmagens de câmaras em direto e *videoclips* de *archive footage* — misturados por uma interface em tempo real — continua a ser o método usado por artistas de *live video*, no entanto, atualmente, as interfaces são maioritariamente digitais, e não analógicas.

2.5 Live Cinema

O termo *live cinema* é usado desde os finais do século XIX, no entanto, o significado nessa altura, é diferente do de hoje.

⁹ *Fantasia* filme ao vivo completo <https://www.youtube.com/watch?v=r7gLLlv4ito>

¹⁰ Teaser do documentário *The V.J. diaries* <https://vimeo.com/34572005>

¹¹ Demonstração de uma *U-matic* <https://www.youtube.com/watch?v=In4Q790f8xc>

¹² Os *music videos* tiveram origens no final dos anos 20, quando surgiram os *talkies*, i.e., quando já era possível gravar som com imagem. No entanto, tornaram-se populares nos anos 80 com a *MTV* (Moller, 2011).

“Rather than screening a traditional, linear edited film, a live cinema performance allows artists the freedom to experiment and improvise within a selection of different material, prepared video clips, audio visual samples or more generative code based plugins that can be run in VJ software such as *VDMX*. This freedom allows the artist to present their work as a fully live and interactive performance, adding different audio and visual effects to their material on-the-fly. These different feeds of video can be distributed across multiple screens, layered, looped and edited to create immersive, three dimensional works that are very different to a traditional cinema experience” (The Light Surgeons, 2011).

The Lights Surgeons é um coletivo de artistas audiovisuais britânicos que desenvolveram *Super Everything*¹³ (2011-2017) — uma performance audiovisual sobre a Malásia, que junta projeção e mistura de *videoclips*, com música ao vivo.

O processo de trabalho em *Super Everything*, começou por ser semelhante ao de um filme documentário — foram ao país pesquisar, filmar e captar material audiovisual relevante para a temática em questão: a Malásia.

A forma como o “documentário” foi projetado, foi num processo mais semelhante ao dos *Veejays* do que ao do cinema: a *footage* e sons previamente gravados, foram misturados em tempo real e ao vivo.

Esta intersecção de métodos de cinema, com técnicas de *Veejaying*, é comum nos espetáculos de *live cinema* dos dias de hoje.

Outro projeto com características semelhantes foi *Everything Is Going According to Plan*. Uma colaboração entre a banda *Massive Attack* e o cineasta *Adam Curtis* — para o *Manchester International Festival* 2013.¹⁴

O conceito desta performance é uma perspetiva nova sobre o impacto do poder e política sobre o ser humano. *Curtis*, num texto que escreveu no blog da *BBC* antes do espetáculo, disse “(...) interest in trying to change the way people see power and politics in the modern world. To say to them - have you thought of looking at it like this?” (Curtis, 2013).

Para a concretização desse conceito, o artista projetou vários vídeos de *archive footage* — sobre políticos conhecidos, Chernobyl, entre outros — num recinto antigo, em vários monitores translúcidos que rodeavam o público por três lados. A banda tocou músicas de álbuns anteriores, mas muitas delas foram alteradas para entrar na narrativa do “filme” — que por vezes também tinha som e textos.

Em vários artigos o espetáculo foi chamado de “film essay”, no entanto *Curtis*, ainda no mesmo texto na *BBC* referiu “The best way we can describe it is “a Gilm” — a new way of integrating a gig with a film that has a powerful overall narrative and emotional individual stories.” (Curtis, 2013).

3 Moda Vestra

Originalmente, *Moda Vestra* foi pensado para ser apenas musical, composto por um músico de acordeão tradicional Algarvio e um produtor de música eletrónica para *Hip Hop*.

A primeira proposta consistiu em criar uma fusão destes dois estilos musicais que remetesse para espaços e épocas diferentes do Algarve. O

¹³ Video teaser de *Supereverything* <https://vimeo.com/38638236>

¹⁴ Fragmento do espetáculo *Everything Is Going According to Plan* <https://vimeo.com/76571554>

acordeão remete para imaginários tradicionais do interior, e a música eletrônica representa ambientes mais urbanos e contemporâneos.

Entretanto, para ilustrar melhor estes universos, surgiu a ideia de adicionar vídeo. Aqui entra uma cineasta, que já havia desenvolvido visuais ao vivo para outras bandas, usando *archive footage* e filmagens próprias.

A partir deste momento, percebeu-se que a música teria de adotar uma linguagem mais “visual”, *i.e.*, teria de se enquadrar de alguma forma com o que se estivesse a projetar ao vivo. Todavia, não se pretendia usar um único filme completo do início ao fim, e acompanhar com uma banda sonora —como acontece nos *cinconcertos*— pretendia-se que fosse um concerto, em que vídeo e música estivessem de igual forma a agir em “real-time”.

O processo de criação —visual e sonoro— aconteceu em simultâneo. Diferente de outros projetos do mesmo género em que a cineasta já tinha participado. Nesses projetos, ela criou visuais para bandas que já tinham músicas prontas, não havendo a hipótese de a música receber *inputs* dos vídeos. Em *Moda Vestra* isso pôde acontecer, pois foi um projeto audiovisual de raiz.

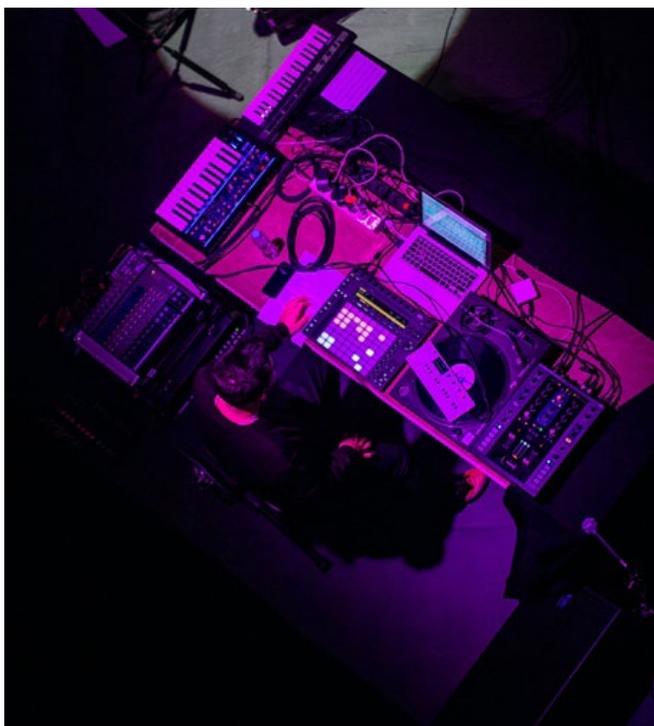


Figura 2 - Mesa do produtor musical, ao vivo em *Moda Vestra*, fotografa Camile Leon, 2018.

A primeira técnica foi usar o som de alguns dos vídeos na composição da música. Assim —ao vivo— há uma sincronização audiovisual, como se se tratasse de cinema, mas com performance dos visuais em tempo real. Por exemplo, num dos temas musicais, os *clips* de vídeo projetados retratam pássaros na Ria Formosa, enquanto a música tocada nesse momento, contém som desses mesmos animais.

Para além dos *samples* de sons dos vídeos, as músicas são compostas por acordeão, guitarra baixo, sintetizadores e ritmos (ou *beats*) criados digitalmente.

Para a criação e *live act* da parte digital, foi usado um *software* de produção musical (*Ableton*) que também serve para tocar ao vivo. O funcionamento deste é semelhante ao *software* que se usa para os visuais (*Resolume Arena*): ambos armazenam *clips* que podem ser tocados em “real-time”, e misturados com efeitos e transições. Estes *softwares* podem ser manuseados por vários “controladores MIDI”,¹⁵ tal como mostra a figura 2.

3.1 Processo de criação e espetáculos

No primeiro espetáculo —a 6 de Outubro 2018 no *Cineteatro Louletano*¹⁶— foram apresentados dez temas (ou faixas audiovisuais) com durações de 3:30 a 6 minutos. Cada faixa representava individualmente um universo cinematográfico específico, dentro do mesmo assunto global: o Algarve.

Uma delas, recebeu o nome provisório de *Corridinho*, inicialmente porque foi inspirado no ritmo da música tradicional Algarvia com o mesmo nome. Esta foi tocada com os três acordeões em simultâneo e acompanhada por ritmos de música digitais. Visualmente, foram projetados *clips* que continham imagens do Carnaval de Vila Real de Santo António de 1973 (ver exemplo na figura três).



Figura 3 - Fotograma de um dos *video loops* tocados no tema “*Corridinho*”, autoria Ana Perfeito, 2018.

Os *clips* têm durações máximas de dez segundos, e repetem continuamente, por isso lhes chamamos de *video loops*. A escolha e mistura destes foi feita ao vivo, não seguindo nenhuma sequência pré-estruturada —para poder haver improviso.

¹⁵ “A MIDI Controller is a keyboard that includes some additional buttons allowing user to have a completely customisable device that could be mapped with buttons and keys to produce a sound effect like any keyboard could produce. These devices can be connected to your computer system and with the use of software integration (...)” (Best Digital Piano Guides, 2019).

¹⁶ Vídeo reportagem sobre o primeiro espetáculo no Cinetateo Louletano <https://www.youtube.com/watch?v=D4qPgmDGJ10&t=57s>



Figura 4 - Fotograma de um dos video loops tocados no tema “Underwater”, autoria de Ana Perfeito, 2018.

Outro tema foi *Underwater*. O nome —que ainda é provisório também— foi escolhido porque refere-se ao Algarve subaquático. A ideia era levar o espetador a observar as profundezas do oceano. Para isso, foram projetados *video loops* com imagens de peixes e plantas, captadas por mergulhadores na costa Algarvia. A música tinha um ritmo lento e *samples* de sons aquáticos (ver figura quatro).

Todos os *clips* (ou *video loops*) usados no espetáculo foram criados previamente, através de um programa de edição de vídeo (*Adobe Premiere*). Esse processo consistiu em selecionar partes de filmes completos, com o maior conteúdo e movimento possível, no menor tempo possível. Os movimentos servem para acompanhar o ritmo da música ao vivo. Estes podem ser encontrados tanto no conteúdo do filme (e.g., pessoas a dançar, a caminhar, peixes a nadar) como na forma de ser filmado (e.g. os *travellings* e *zooms*, a câmara filma a partir de um carro em movimento). Deviam ser curtos, para haver uma maior variedade de conteúdo e ação em tempo real.

Os filmes vieram de diferentes fontes. Por exemplo, as imagens usadas para o *Corridinho* foram retiradas de um filme cedido pelo *arquivo municipal de Loulé*. Para o *Underwater*, foi uma colaboração com uma empresa de mergulho de Albufeira, que enviou as filmagens que faz durante as suas “viagens” subaquáticas.

Em todo a apresentação, foram adicionados efeitos visuais em direto (e.g. mudanças de cor) e os *clips* eram sobrepostos em camadas (*layers*) nas transições. Alguns dos efeitos eram áudio-reativos, i.e., disparavam com a frequência do som. Para este efeito, foi necessário ligar o computador —por cabos de áudio e placas de som externas— à mesa de áudio principal que estava na *régie*.

Tal como na parte musical digital, a parte visual também é manuseada ao vivo por controladores MIDI, como podemos ver na figura cinco. Estes foram pré-programados com o *software* utilizado na performance: *Resolume Arena*. Os botões e *knobs* assumiam funções como: *fade in* e *fade out* da projeção, selecionar clips, disparar efeitos e modificar intensidade dos mesmos.

Esta primeira performance teve uma boa aceitação por parte da audiência. No entanto, o grupo abordou aspetos que poderiam ser melhorados:

1. Entre músicas existiam pausas sonoras e a audiência não sabia se deveria aplaudir ou não, pois a imagem continuava a ser projetada —eram texturas gráficas em movimento— e habitualmente nos concertos musicais, as pausas entre músicas são bastante perceptíveis.

2. Ausência de uma narrativa, ou mensagem específica para passar à audiência. Eram representados universos diferentes dentro da temática Algarve, mas não existia uma narrativa contínua do início ao final do espetáculo.

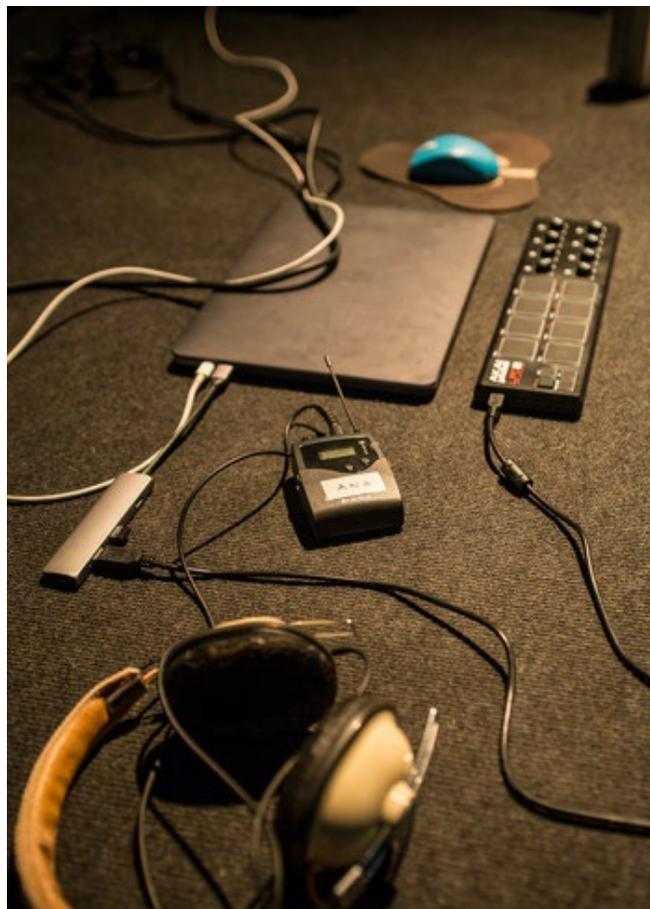


Figura 5 - Mesa da cineasta em Moda Vestra, fotografia Camile Leon, 2018.

Depois de abordadas estas questões, o objetivo foi conseguir uma solução que permitisse continuar com o concerto musical e visuais improvisados ao vivo, mas conseguir também contar uma história.

Makela, compara a linguagem do cinema com a do *live cinema* da seguinte forma:

“The communication of cinema consists of shots and their order. Continuity is one of the key concepts of cinema”, enquanto que no *live cinema*, *Makela* explica que os significados são atingidos através de dois aspectos: montagem e composição, assemelhando-se mais à poesia “(...) poetry language is used for its aesthetic and evocative qualities in addition to its ostensible meaning” (*Makela*, 2006, p. 84).

De fato, em *Moda Vestra*, as composições podiam ter inúmeras interpretações. Por exemplo, num dos momentos do tema *Winter*, uma imagem de pássaros era sobreposta a um vídeo com um aglomerado de prédios junto à beira-mar. Muitos espetadores afirmaram ter interpretado esta composição como uma crítica ao turismo não sustentável. Outros, afirmaram que o espetáculo tinha muita ironia —estilo próprio da poesia, que se pretendia manter, contudo, havia aspetos a melhorar.

Para superar a questão das pausas entre músicas, o grupo decidiu experimentar o seguinte: dividir o espetáculo por blocos, *i.e.*, as pausas —sonoras e visuais— passaram a acontecer apenas entre blocos de temas, e nunca entre temas individuais. A partir desta ideia, ponderou-se a possibilidade de designar esses blocos de capítulos, e com isso, criar uma narrativa.

Sendo que o assunto principal era o Algarve, e existia material audiovisual que retratava eventos dos último 50 anos, tentou-se construir uma história global a partir desse período, até aos dias de hoje. Assim, cada um dos capítulos abordava, respetivamente, as seguintes questões: o que somos; o que fomos; o que fizemos para chegar onde estamos; e por fim, a previsão de um futuro.

3.2 Narrativa por capítulos

Para estruturar a parte visual com este novo formato, adotou-se a seguinte metodologia: agrupar os *videoclips* já existentes por categorias. O objetivo era responder às questões acima referidas, mesmo que de forma metafórica. Os capítulos ficaram com a seguinte estrutura:

- Capítulo 1 (o que somos?): clips que tinham maioritariamente imagens aéreas ou filmadas a partir de um comboio. Estas mostram as paisagens da região.
- Capítulo 2 (o que fomos?): reunia as imagens mais antigas, de *archive footage*. Por exemplo: a Feira de Santa Ria nos anos 80; uma festa religiosa com pescadores nos anos 70; o Grupo Folclórico de Alte nos anos 60.
- Capítulo 3 (o que fizemos?): imagens relacionadas com o presente e a natureza. Por exemplo: as imagens subaquáticas, ou os pássaros sobrepostos com as imagens dos prédios.
- Capítulo 4 (uma previsão do futuro): uma junção de todas as imagens.

Todos os *videoclips* continuavam a ser misturados por camadas, e com efeitos áudio-reativos.

Este formato trouxe novas possibilidades:

mais improvisado em *real-time* —cada clip já pode ser usado em vários temas diferentes, em vez de estar associado apenas a um único tema; mais mensagens subliminares —*clips* de diferentes universos eram misturados entre si, *e.g.* na música *Last* do segundo capítulo, imagens de mulheres no interior Algarvio a lavar roupa, eram sobrepostas a imagens com mulheres na praia, a envergar biquínis e a jogar raquetes.

Esta estrutura já estava mais próxima daquela utilizada no cinema. Segundo Syd Field em *The Foundations of Scriptwriting*, a estrutura essencial da narrativa de um filme, é dividida em três atos:

- Ato 1 — é contextualizada a história da personagem principal no tempo e no espaço;
- Ato 2 — acontece uma série de acontecimentos à personagem principal, que o impede de conseguir atingir os seus objetivos;
- Ato 3 — resolução da história, ou seja, como os problemas do ato 2 foram resolvidos (Field, 2005).

Se analisarmos a estrutura de *Moda Vestra* com a de Field, poderemos encaixar o capítulo 1 e 2 “o que somos” e “o que éramos” no ato 1; o terceiro capítulo “o que fizemos” no ato 2; e o capítulo 4 “a previsão do futuro” no ato 3.

Contudo, para estar totalmente de acordo, teria de existir uma personagem principal e acontecimentos específicos em continuidade. Em *Moda Vestra* isso não acontece. Há vários eventos com personagens distintas que, ainda que dentro do mesmo capítulo, não estão em

continuidade. No entanto, as composições e montagens dos *clips*, conseguem transmitir várias mensagens distintas, nas quais o significado é deixado para ser completado pelo público. Este princípio encaixa com o conceito do nome “*vestra*”, que em latim significa “tua” (o público) que entra na construção da história.

Os três espetáculos seguintes funcionaram melhor. No entanto, ao vivo, não era possível notar a diferença entre os blocos, mesmo que existissem pausas no som e na imagem. Por isso, decidiu-se adicionar algo mais: vídeos com o nome dos capítulos. Os nomes escolhidos foram: caos (o que somos), origem (o que fomos), desenvolvimento (o que fizemos para que essa mudança acontecesse), equilíbrio (previsão de um futuro).

Ao vivo, estes eram lançados depois de uma pausa, e antes da primeira música de cada bloco, chamando-lhes, assim, separadores. Continham poesia, letras com o nome do capítulo, e ambientes sonoros.

A poesia é da autoria de Napoleão Mira, um convidado que, no último espetáculo em Faro (ver figura 6), fez a narração ao vivo. Um exemplo desta poesia foi “Caos... Este era no tempo, em que fervilhava na substância, o exagero da desordem”.



Figura 6 - Narração de Napoleão Mira, entre capítulos, no último espetáculo em Faro, fotografa Camile Leon, 2019.

3.3 Cineasta como performer

Moda Vestra é um espetáculo de *live cinema*. Músicos e cineasta desempenham uma *performance* ao vivo (em *live*), e uma história é contada com princípio, meio e fim —como no *cinema*. No entanto, a narrativa só ganhou um princípio, meio e fim, quando o grupo estruturou o alinhamento do espetáculo por capítulos/blocos de músicas. Antes disso, eram explorados vários universos distintos de forma não linear, ainda que dentro de um conceito global: o Algarve.

Estes capítulos pretendem contar, cada um deles, partes da história da região nos últimos 50 anos. Todavia, o material audiovisual utilizado não tinha sido preparado desde o início para este fim. O resultado foi que, apesar de cada capítulo ter universos temporais, espaciais e visuais parecidos (*e.g.* o bloco chamado “origem”, junta *clips* de

eventos antigos do Algarve com músicas tocadas maioritariamente pelo acordeão e baixo), não estão a contar histórias em continuidade, como no cinema. Apenas a lançar várias ideias que podem ser interpretadas de diversas formas.

Outra razão pela qual a história não estava perceptível, foi que o tema global —o Algarve nos últimos 50 anos— era muito vasto, não era uma história, mas sim um tema.

Para uma narrativa linear acontecer em *performances* audiovisuais deste género, poderíamos experimentar o seguinte processo de criação:

1. escolher uma história;
2. dividi-la por capítulos;
3. dar nomes aos separadores para usar entre capítulos;
4. fazer pesquisas ou filmagens de material audiovisual que preencham esses mesmos capítulos.

Passamos a dar um exemplo prático.

1. história: um futebolista que morreu num estádio de futebol com um ataque cardíaco, mas a empresa contou que ele tinha morrido dias depois do jogo, já no hospital.
2. capítulos: quem é a personagem; o que fez naquele dia; o que lhe aconteceu; o que os outros pensaram que lhe aconteceu.
3. nomes dos separadores: Carlos Silva; jogo Benfica-Porto Maio 2019; o acidente real; o acidente virtual.
4. material audiovisual a usar por ordem dos capítulos: imagens de arquivo que contam quem é Carlos Silva; imagens do jogo de futebol antes do acidente acontecer; visuais aproximados que mostram os socorristas a dizer que ele parou de respirar; imagens da empresa a contar que ele tinha morrido no hospital.

Os conteúdos dentro de cada capítulo seriam —como em *Moda Vestra*— improvisados em *real-time*. Contundo, usando este processo de criação desde o início, a história seria mais perceptível para a audiência.

Desta forma existiria: uma personagem principal; acontecimentos específicos em continuidade e possíveis de serem verbalizados. Assim, a narrativa estaria totalmente de acordo com a estrutura de Syd Field para o cinema —e temos um exemplo de cineasta que conta uma história ao vivo e é um performer.

Conclusão

Desde a era dos filmes mudos —no final do século XIX— que existem espetáculos com música ao vivo e projeção de *moving pictures*. Contundo, nessa época, somente a música reunia estruturas e artefactos que possibilitavam agir em *real-time*. O projecionista não era considerado um performer.

No início do século XX, artistas experimentais como Oskar Fischinger desenvolveram estruturas para visuais, mais parecidas com as da música, *e.g.*, animações abstratas em *stop motion*.

Nos anos 70, artefactos como leitores de VHS, permitiram aos *Veejays* desempenhar funções que os colocaram numa posição de *performer*: misturam e projetam *videoclips* ao vivo, enquanto as bandas e *Deejays* atuam.

Atualmente, vários artistas audiovisuais —como os *The Light Surgeons* ou Adam Curtis— desenvolvem espetáculos que cruzam os métodos dos *Veejays* —mistura de visuais em *real-time*— com o objetivo do cinema tradicional —desenvolver conceitos e contar histórias. Os *The Light Surgeons* definem este género como *live cinema*.

Os artefactos utilizados neste tipo de performances são interfaces digitais e analógicas (*e.g.*, *Resolume Arena*, controladores MIDI).

Estas tecnologias permitem que, ao vivo, seja possível projetar vários clips audiovisuais, adicionar efeitos, misturar por camadas e até criar gráficos através de programação.

Apesar de contarem histórias e apresentarem conceitos, as narrativas no live cinema necessitam de adotar estruturas distintas do cinema tradicional —uma vez que os elementos audiovisuais são manipulados em tempo real.

Utilizando a estrutura dos três atos proposta neste artigo, é possível criar espetáculos audiovisuais onde o cineasta conta histórias ao vivo e é um *performer*.

Esses espetáculos podem abrir novos horizontes no cinema e criar novas possibilidades, como por exemplo as próprias personagens do filme serem *performers* em palco a criar e manipular todo o processo cinematográfico ao vivo.

BIBLIOGRAFIA

- Adam Curtis. 2013. *BBC*. Accessed April 19, 2019, from <https://www.bbc.co.uk/blogs/adamcurtis/entries/f431c7d1-3da0-3c56-bc67-fbc3bca2debc>
- Archive Valley. *Stock and archive footage*. Accessed April 10, 2019, from <https://archivevalley.com/blog/stock-and-archive-footage-whats-the-difference/>
- Best Digital Piano Guides. *What is a MIDI Controller*. Accessed May 5, 2019, from <https://bestdigitalpianoguides.com/characteristics-of-some-best-midi-controllers/>
- Betancourt, Michael. 2004. *Visual Music Instrument Patents, Volume One*. Wildside Press LLC
- Collins English Dictionary. *Performer*. Accessed April 10, 2019, <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/performer>
- Garity, W. & Watson, J. (1942). Experiences in Road-Showing Walt Disney's Fantasia. *Journal of the Society of Motion Picture Engineers*, v. 39(12). <http://doi.org/10.5594/114281jiiiA>
- Field, S. (2005). *The foundations of screenwriting*. Delta trade paperback revised edition.
- Kobel, P. (2009). *Silent Movies: The Birth of Film and the Triumph of Movie Culture*. Hachette UK.
- Makela, Mia. 2006. “*The practices of live cinema*”. Compressed version of the thesis “*Live Cinema Language and Elements*” at Helsinki University of Art and Design, (2006)
- Marks, M. M. (1994). *Music and the Silent Film: Contexts and Case Studies 1895-1924*. Oxford University Press.
- Moda Vestra. 2019. *Barlavento*. Accessed May 1, 2019, from <https://barlavento.pt/cultura/moda-vestra-termina-em-faro-mas-com-novo-disco-na-calha?fbclid=IwAR0bOki253LzqTtGIOCx6vCHMgY1IZUPaoihRDEqGGCAtdUPk31spO5mPmk>
- Moller, D. (2011) “Redefining music video”. Accessed May 1, 2019, from http://danmoller.com/wp-content/uploads/2011/03/Dan_Moller_-_Redefining_Music_Video.pdf
- Priberam Dicionário. *Sample*. Accessed April 28, 2019, <https://dicionario.priberam.org/sample>
- Techopedia. *Stop Motion*. Accessed April 12, 2019, from <https://www.techopedia.com/definition/109/stop-motion-animation>
- The Light Surgeons. (2011). *What is live cinema*. Accessed April 20, 2019, from <http://supereverything.net/what-is-live-cinema/>

SOBRE OS AUTORES

Ana Perfeito é doutoranda em Média-arte Digital, pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta de Lisboa —onde desenvolve uma tese de investigação baseada em prática artística sobre o subgénero da média-arte digital: *cinema ao vivo (i.e., live cinema)*.

A artista e investigadora portuguesa, reúne trabalhos de autora na área do cinema, vídeo arte, fotografia analógica, instalações multimédia e performances audiovisuais. Desde 2016 têm vindo a especializar-se no *cinema ao vivo*: apresentou quatro obras criativas e publicou quatro artigos científicos.

A sua tese de doutoramento pretende explorar as narrativas e interatividade neste género de performances audiovisuais —assim como abordar o *cinema ao vivo* desde a era dos *filmes mudos* até à era da *média-arte digital*.

Bruno Mendes da Silva é pós-doutorado em Comunicação, Cultura e Artes pela Universidade do Algarve (UAIG), doutorado em Literatura

e Cinema pela UAlg, pós-graduado em Gestão das Artes pelo Instituto de Estudos Europeus de Macau (IEEM) e licenciado em Cinema e Vídeo pela Escola Superior Artística do Porto (ESAP).

É Vice-coordenador do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e Coordenador da Área de Ciências da Comunicação da Escola Superior de Educação e Comunicação (ESEC) da UAlg. Professor Convidado na Saint Joseph University of Macau. Foi realizador e produtor da Teledifusão de Macau (TDM) entre 1995 e 2000 e tem vindo a ser convidado em vários festivais internacionais de vídeo, média-arte digital e cinema como o FRESH (Tailândia), o Dokanema (Moçambique),

o Loop (Espanha), o Festival de La Imagen e o Ecologias Digitales (Colômbia), The Script Road (China) e o FILE (Brasil).

Participou em dezoito (18) projetos científicos (como investigador responsável ou membro investigador) e é autor de vários livros, capítulos de livros e outras publicações científicas (mais de 70). Conta com várias orientações de teses de doutoramento e mestrado concluídas. É Diretor da Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes. Membro da equipa vencedora do Prémio científico Ceratonia 2008 .