

Safara — Sonho Lúcido 2020
Investigação baseada na prática artística

Resumo

O presente texto debruça-se sobre a performance de *live cinema* “Safara — Sonho Lúcido 2020”. Trata-se de uma curta-metragem com uma performer (que se encontra em frente da projeção) a manipular os elementos áudio e visuais em tempo real — recorrendo às técnicas e ferramentas do género *Veejaying* (um computador e um controlador MIDI), à música generativa e a uma narração ao vivo. Os conteúdos visuais são: fotografias analógicas (formato 35mm que foram posteriormente digitalizadas); textos animados; efeitos visuais áudio reativos. O resultado é um espetáculo imersivo no qual o espetador assiste a um filme, com a particularidade de a personagem principal estar fora do ecrã (a performer).

O processo de criação artística — que descrevemos em detalhe neste documento — foi baseado no conceito de narração cinematográfica para Syd Field, sobre psicologia dos sonhos lúcidos e, por último, sobre reflexões de autores do século XX que associaram o fluxo do funcionamento da mente ao fluxo do cinema.

Palavras-chave

live cinema; sonho lúcido; música generativa; *veejaying*; fotografia analógica; escrita para cinema.

Introdução

De que maneira nos relacionamos hoje com um dos textos mais poderosos do Século XX – o cinema? E de que maneira a transposição para outros ecrãs, e suportes, modificou a criação e a receção dos textos fílmicos? Com o advento das imagens eletrónica e digital, o dispositivo cinema deixa de ocupar o lugar central no imaginário e converte-se numa grande fonte referencial para a criação da iconografia contemporânea. São as imagens cinematográficas que alimentam parte significativa da produção de outras imagens, ocupando mesmo o lugar que outrora pertencia ao real.

Em 1895, quando os irmãos Lumière traziam à luz o seu invento, Freud publicava, com Breuer, os *Estudos Sobre a Histeria*. É interessante notar que Freud nunca se ocupou desta nova arte,

apesar de ter feito analogias entre o aparelho psíquico e alguns aparelhos ópticos. Foi Lou Andreas-Salomé que em 1913 disse: “a técnica cinematográfica é a única que permite uma rápida sucessão de imagens e que corresponde mais ou menos às nossas faculdades de representação.” E continua: “O futuro do filme poderá contribuir muito para a nossa constituição psíquica” (Tavares, 2017).

Anos mais tarde, a relação entre o cinema e a psique humana foi referida e explorada artística e teoricamente pelos artistas das vanguardas, em especial, pelos surrealistas que encontravam no cinema um veículo ideal para as ideias expressas nos Manifestos escritos por Breton. Em 1924, ano de publicação do primeiro número da Revista *La révolution surréaliste*, Max Morise escreve sobre aquilo que ele chama de *sensibilidade surrealista* e afirma que o cinema era um dispositivo perfeito para desenvolver esta sensibilidade, pois “(...) o cinema, arte que acontece no tempo, está muito próximo do desejo surrealista de concretizar uma imagem que começa num instante e vai, e volta, traçando uma curva comparável 'à la courbe de la pensée'. (Tavares, 2016, p. 62). Enquanto as vanguardas faziam experiências com o dispositivo cinema, a gramática fílmica estava a ser constituída a partir do modelo ensaiado por Griffith no cinema norte-americano. Uma gramática que conduzia o cinema à narrativa literária do séc. XIX, inspirada nas obras de Charles Dickens.

Assim temos um confronto entre a ideia de um cinema narrativo e linear, associada ao cinema clássico hollywoodiano, e de outras possibilidades que se aproximavam mais da estrutura arborescente dos sonhos, caso dos cinemas de vanguarda. Partindo dessa dissonância, entre linearidade e multiplicidade, surgiu o projeto *Safara — Sonho Lucido 2020* - produção independente (que obteve um apoio financeiro da Direção-Geral das Artes), iniciada em fevereiro de 2020 e apresentada pela primeira vez (e única até à data) a 31 de janeiro de 2021 — numa transmissão em direto (*streaming*) a partir de casa para um público específico, através da rede social Instagram.

A obra consiste numa curta-metragem (vinte minutos de duração), com uma performer posicionada em frente da projeção a manipular os elementos audiovisuais em tempo real — através de um computador portátil e um *controlador* MIDI (ver figura 1). O objetivo inicial foi criar um espetáculo no qual a performer utilizasse os métodos e ferramentas dos *Veejays* (mistura e improvisação em tempo real, *laptops*, *controladores* MIDI, videoclips curtos), mas cujo resultado da projeção fosse um filme narrativo, com estruturas semelhantes às do

cinema — para além da exibição sensorial audiovisual comum nas apresentações dos *Veejays* (Makela, 2006).

O cenário das práticas artísticas ao vivo com som e imagem tem vindo a crescer nos últimos 20 anos devido ao desenvolvimento das tecnologias digitais. Estas novas tecnologias proporcionam inúmeras possibilidades de criação e de experimentação, tornando por vezes uma tarefa difícil aos artistas, produtores culturais e críticos de arte definirem como um género único estas performances (Carvalho & Lund 2015, p. 7). Em 2015, um grupo de seis especialistas nessa área publicou o livro *The Audiovisual Breakthrough*, cada um deles escreveu um texto para definir os seguintes conceitos: *live audiovisual performances*, *Veejaying*, *visual music*, *expanded cinema*, *live cinema*. Esse último conceito é definido por *Grabiell Menotti* (2015, p. 81) da seguinte forma: “Pode-se dizer que a prática engloba formas de performance audiovisual que se envolvem ativamente com as convenções cinematográficas tradicionais”, e continua “Precisamente quais convenções dependem de a quem se pergunta”. Se partirmos dessa afirmação, podemos considerar “Safara — Sonho Lúcido 2020” uma performance de *live cinema*, porque há um ato “performativo” áudio e visual através do uso das tecnologias digitais, mas a projeção é uma curta-metragem com uma estrutura da narrativa semelhante à do cinema convencional. A criação dessa narrativa foi o maior desafio nesta produção, porque a comunicação do cinema acontece precisamente através da ordenação dos seus elementos, a continuidade é um dos fatores-chave do cinema narrativo (Makela, 2006), e o facto de haver manipulação e improvisação dos elementos em tempo real dificulta construir e manter essa continuidade.

A inspiração para criar um espetáculo desse género veio de trabalhos anteriores, nos quais a artista colaborou com outros músicos criando projeções de *background* para os seus espetáculos ao vivo. Na maioria desses casos, os músicos já tinham os álbuns concluídos, por isso o seu trabalho consistia em criar os conceitos ou uma temática, recolher filmagens ou criar gráficos, projetar e manipular todos esses materiais visuais ao vivo — tornando os espetáculos musicais mais apelativos por haver imagens, ou seja, as imagens eram um complemento ao concerto, e não a base da performance, como pretendido em Safara — Sonho Lúcido 2020. Vejamos por exemplo a performance com os músicos *Alkhimia*¹ (uma colaboração da performer com outro artista visual: João Filipe Santos) — nesse caso, a banda

¹ [weblink para projeto The Portal](#)

já tinha o álbum musical concluído — e eles inspiraram-se no nome da banda “Al-khimia” (*i.e.*, magia) e criaram um “portal” gráfico que quando se abre a banda começa a tocar. O objetivo era transmitir a ideia de que a banda é transportada para outras dimensões mágicas quando tocam. A técnica foi filmar a banda em direto, essa filmagem foi misturada num *software* de *Veejay (Resolume Arena)*, e projetada numa tela por de trás ou ao lado da banda — com efeitos visuais.

Na sua colaboração com os músicos *João Frade* e *Sickonce* (projeto *Moda Vestra*)², as músicas ainda não estavam concluídas, a cineasta entrou no projeto de início e, por isso, tentou criar uma projeção de *background* que fosse mais próxima de um filme e que contasse uma história. A temática pedida era o Algarve. O processo de trabalho consistiu em recolher e criar vídeos dentro dessa temática, portanto ela usou vídeos com referências culturais, religiosas e paisagísticas do Algarve desde os anos 50 até à atualidade. Para que o espetáculo contasse uma história e mesmo assim houvesse manipulação dos elementos visuais em tempo real, decidiu fazer o seguinte: dividir o espetáculo em quatro capítulos, separados por pausas sonoras, cada desses “capítulos” fazia referência a espaços temporais distintos e, com isso, contava-se uma história sobre a região nos últimos 70 anos. Nesse trabalho, houve uma certa continuidade durante a história, mas ainda muito distinta da do cinema.

Segundo a estrutura clássica dos três atos para cinema, desenvolvida por autores como *Syd Field* (2005), as narrativas para cinema apresentam uma personagem principal, devem ser divididas em três atos, devem existir *plot points* (eventos) no decorrer da narrativa que mudam a história da personagem principal e os eventos acontecem em *casuality* (*i.e.*, causa-consequência). Durante a construção da narrativa de *Safara – Sonho Lúcido 2020*, foram usados esses elementos, mas adaptados a uma performance ao vivo e manipulada em tempo real por uma performer, por isso alguns desses elementos acontecem “fora do ecrã”, o que será explicado em detalhe neste documento.

² [weblink para projeto Moda Vestra](#)

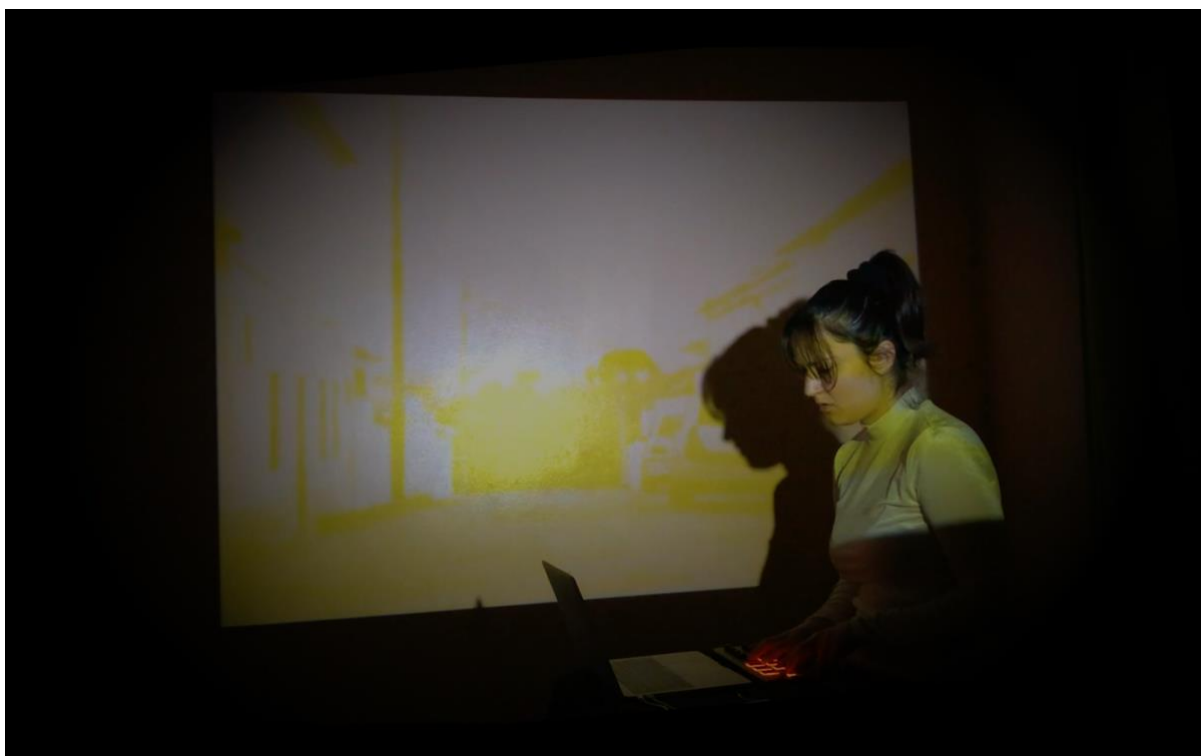


Figura 1: apresentação a 31 de janeiro de Safara — Sonho Lúcido 2020

Processo de criação

Conceito e descrição

O primeiro passo no processo de criação foi definir uma temática geral para o espetáculo — utilizou-se a aldeia portuguesa Safara no Alentejo (da qual toda a família da performer é original) por duas razões: a primeira é que se pretendia utilizar este processo de trabalho também como investigação sobre a cultura deste local e para descobrir alguns antepassados da artista; a segunda foi por ter lá a antiga casa dos seus avós e isso deu-lhe acesso a material visual (fotografias antigas de família).

Após a temática escolhida, surgiu o conceito de que o espetáculo representaria um “sonho lúcido” — termo utilizado por psicólogos para descrever a experiência na qual o sonhador tem consciência de que está a sonhar e, conseqüentemente, consegue manipular o próprio sonho, transformando e modificando objetos, pessoas, situações, mundos e até ele próprio (LaBerge & Rheingold 1990, p. 3). A obra seria uma representação dessa experiência, na medida em que a sonhadora é a performer que está a manipular e a projetar o próprio sonho

na tela. Esse sonho é a curta-metragem que o espectador assiste e a performer é a personagem principal, que se encontra fora do ecrã.

O sonho é uma viagem a Safara (em fevereiro de 2020), com os seus pais, à casa antiga dos seus avós. À determinada altura durante o sonho, ela viaja no tempo para descobrir esses antepassados no local. Conceitualmente, essa ação de viajar no tempo só é realizável por ser um sonho lúcido, possível de ser manipulado pelo sonhador. E essa busca da sua identidade, através da descoberta dos antepassados da sua família, associa-se às ideias dos autores *LaBerge & Rheingold (1990)*, que na sua obra *Exploring the worlds of Lucid Dreaming* referem que estas experiências podem ser utilizadas como uma ferramenta para resolver problemas, para auto cura e desenvolvimento pessoal — e que tanto tradições ancestrais, como relatórios da psicologia moderna, sugerem que os sonhos lúcidos podem ajudar a descobrir a nossa identidade mais profunda, quem nós realmente somos (*LaBerge & Rheingold 1990*, p. 3).

Visuais e materiais utilizados

O segundo passo foi a criação e recolha do material visual, que consistiu em fotografias analógicas de película. Para representar o momento presente (fevereiro de 2020) a artista fotografou uma viagem que de facto realizou com os seus pais a essa casa, nessa data (ver exemplo figura 2 e 3). Para representar o momento passado, fez uma recolha de fotografias antigas da família, nos quais encontrou imagens da casa e dos seus pais em ambientes antigos, por exemplo, em procissões religiosas ou em cafés (ver exemplo figura 4 e 5).

Todo esse material visual é manipulado em tempo real, no espetáculo, através do *software* de *Veejay Resolume Arena* — este permite conter todas as imagens e, ao vivo, permite ir selecionando quais devem ser projetadas no momento e permite, também, adicionar efeitos visuais. O *software* está conectado a um *controlador* MIDI com botões e *knobs*, que ativam as funções do *software* quando manipulado, tal como mostra a figura 1.



Figura 2: fotografia para parte I



Figura 3: fotografia para parte I



Figura 4: fotografia para parte II



Figura 5: fotografia para parte II

Narrativa

Para que a história ficasse clara para o espectador e, mesmo assim, houvesse manipulação e improvisação das imagens no momento do espetáculo, as imagens foram agrupadas (dentro do *software*) em três partes distintas. A primeira parte (que dura 5 minutos ao vivo) corresponde ao momento presente, ou seja, essa viagem a Safara em fevereiro de 2020 — nessa parte, são projetadas as fotografias da viagem. A segunda parte corresponde ao momento passado (5 minutos) e mostra as fotografias antigas. A terceira parte (10 minutos) é uma conclusão da história, na qual a personagem principal (ou seja, a performer) entra no sonho e identifica-se com todas essas imagens anteriores. Tecnicamente, nessa última parte, a sua própria imagem é projetada e misturada com todas as anteriores imagens. Esse vídeo da performer foi gravado antes da apresentação, usando a técnica de *greenscreen* (com um pano verde por de trás) e foi adicionado no *software* — durante a apresentação foi misturado com as restantes imagens em *overlay*.

Para uma melhor compreensão da história e do conceito por parte do espectador, para além das imagens, foram também criadas legendas que fazem referências aos elementos da narrativa, por exemplo “casa dos avós”, “Safara”, “tempo passado” etc. Todas essas legendas estão também arquivadas no programa, e são escolhidas pela performer em tempo real — com efeitos e animações visuais.

Podemos concluir que a estrutura da narrativa desta performance faz uso da estrutura clássica dos três atos para cinema, ao definir uma personagem principal (a performer que está fora do ecrã), ao trazer uma narrativa dividida em três atos (a primeira parte é o *set up* da personagem e o seu contexto; a segunda parte é a confrontação com o passado; a terceira é a conclusão em que ela entra na história e explora ela própria esses universos), ao trabalhar com *plot points* (eventos) que mudam o decorrer da história da personagem principal (o primeiro é a decisão da personagem viajar para o passado; o segundo é a decisão dela entrar no sonho), e os eventos seguem a lógica de *casuality*, ou seja, certos resultados são a consequência dos eventos, por exemplo viajar para o passado e entrar no universo antigo.

Áudio

A música é composta por sons electrónicos apenas instrumentais. Durante toda a performance, ouve-se também frases que fazem referências à história, por exemplo “estou dentro de um sonho, um sonho lúcido”, “vou viajar no tempo”. Conceitualmente, essas frases representam os pensamentos individuais da performer.

Tanto a música como as frases são geradas através da aplicação para o computador *Nagi #2* — esta aplicação usa o microfone do computador para gravar todos os sons ambientes e, através de algoritmos computacionais, transforma esses sons em notas musicais. As frases são narradas durante a apresentação pela performer, e ouvem-se repetidas em *feedback* com efeitos sonoros.

Apresentação

A performance foi executada numa sala escura cuja única iluminação presente era a luz do projetor e a iluminação dos botões do *controlador* MIDI, dessa forma a sombra da performer é visível na projeção, e a sua imagem só é visível quando a imagem está projetada nela, em certos momentos apenas se vê a projeção (ou seja, a curta-metragem).

Toda a performance foi filmada através de um *Iphone* montado num tripé. Essa gravação foi posteriormente editada no programa *Adobe Première*, e transmitida ao público no dia 31 de janeiro de 2021 através de um “*livestream*” na plataforma Instagram.

Como forma de divulgação, no próprio dia registaram-se as palavras-chave relacionadas com o evento e foram utilizadas como *hashtags* numa publicação de um vídeo de apresentação na página de perfil da artista (*#livecinema*, *#livevideo*, *#35mmfilm*, *#avperformance*, *#generativemusic*, *#safara*, *#alentejo*, *#homeperformance*, *#vj*, *#cinema*, *#scriptwritting*, *#resolumearena*, *#akai*) — esse vídeo anunciava a performance e as horas da transmissão em direto³. O objetivo era anunciar o evento aos seus seguidores e, também, sugeri-lo a outros utilizadores que procurassem publicações com essas palavras-chave na “*explore page*”.

No momento da transmissão, ela utilizou o *software OBS Studio* (um programa *open source* para transmissões em direto), onde colocou o vídeo completo da performance e, através de uma outra aplicação (*yellow duck*), criou um *link* que transmitia o vídeo diretamente para o Instagram. A transmissão contou com cerca de 30 visualizações e teve uma duração de 20 minutos⁴.

Conclusão

Desde os primórdios do cinema que autores relacionam as suas propriedades ao fluxo mental e aos sonhos, por exemplo *Hugo Munsterberg* (1916), na sua obra *The photoplay: a psychological study*, defendeu que o cinema que realmente interessava era o narrativo — e analisa de que modo o cinema se organiza enquanto dispositivo de representação e, nesse processo, encontra similitudes entre o cinema e o funcionamento da mente humana. Para *Munsterberg* (1916), as propriedades cinemáticas eram também propriedades mentais, e ele explica que o cinema não acontece no ecrã, onde é projetado, mas é a nossa mente que organiza o relato, da mesma maneira que organiza, também, o mundo que a circunda.

Apesar do trabalho visionário de *Munsterberg*, a narrativa cinematográfica cedo encontrou uma gramática que (con)formou a narrativa numa estrutura mais literária que audiovisual, mesmo assim, o poder da imagem em movimento, e o papel que ela poderia desempenhar

³ [weblink da publicação para divulgação do evento](#)

⁴ [weblink para versão curta da apresentação a 31 janeiro 2020](#)

no imaginário, continuou a ser estudada por diversos teóricos. Nos anos 60 do séc. XX, teóricos como Mauerhofer, Roland Barthes, Jean Louis Baudry, dentre outros, vão debruçar-se sobre as relações entre o cinema e o inconsciente. Para Barthes, a sala escura, componente fundamental do dispositivo cinematográfico proporcionava “a mesma sensação do devaneio crepuscular, que coloca o sujeito num estado pré-hipnótico, surgem também outras condições que desempenham papéis decisivos na situação cinema, tais como: sensação alterada de tempo e espaço, tédio incipiente e exacerbação da atividade da imaginação” (Tavares, 2017). Baudry vai acrescentar ainda alguns elementos que reforçam a ideia de o cinema funcionar como um sonho de olhos abertos. Para este teórico francês, o estar sentado numa sala escura, imóvel, pode provocar um retorno a um estado antigo do psiquismo, a uma regressão, semelhante à da pessoa que dorme.

Partindo dessas ideias, sugerimos que a experiência do cinema é semelhante à experiência dos “sonhos vívidos” (sonhos que parecem muito reais, segundo o psiquiatra *Frederik van Eeden*, 1913) ou sonhos de olhos abertos, cuja sensação de realidade perdura, mas em cuja narrativa não se pode mexer. Os espetáculos de *live cinema* são mais semelhantes aos “sonhos lúcidos”, porque nestes a narrativa pode ser manipulada pela personagem principal que partilha, com os espectadores, o desenrolar da narrativa em tempo real. Entre a necessidade de reafirmar um modelo de cinema – o narrativo, e a disrupção provocada pelas vanguardas no dispositivo cinematográfico, surge *Safara — Sonho Lúcido 2020*.

Apresentado pela primeira vez ao público, a partir de casa, devido às condicionantes da pandemia do covid-19, o projeto foi pensado para ser apresentado num auditório, ao vivo — permitindo que a performer e o público partilhem a sensação de imersão e de choque entre o visto, o vivido e o re(a)presentado no ecrã.

Referências

Carvalho, Ana., Lund, Cornelia., Monetti, Gabriel., *et al.* (2015). *The Audiovisual Breakthrough*. Berlin: contemporary media art e.V. Retrieved: <http://www.ephemeral-expanded.net/audiovisualbreakthrough/>

Eeden, Frederik van. (1913). Study of Dreams. Retrieved: <http://www.lucidity.com/vanEeden.html>

Field, Syd. (2005). *The Foundations of Screenwriting*. United States: Bantam Dell.

LA Berge, Stephen., Rheingold, Howard. (1990) *Exploring the worlds of Lucid Dreaming*. United States: Ballantine Books.

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)

Munsterberg, Hugo (1916), *The Photoplay - A Psychological Study*, The Project Gutenberg EBook, <http://www.gutenberg.org/files/15383/15383-h/15383-h.htm>

Tavares, Mirian (2016). *Buñuel e o surrealismo: a arquitetura do sonho*. Coimbra: Grácio Editora.

Tavares, Mirian (2017). "Cinema e Psicanálise – uma aproximação." *Revista Meer*, <https://www.meer.com/pt/23123-cinema-e-psicanalise>