

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

PAULO ROBERTO ROCHA

PROJEÇÃO MAPEADA: ENTRE AS EXPERIÊNCIAS SENSORIAIS E A ARTE

**Paraíba
2016**

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Texto apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para Título de Mestrado.

Linha de Pesquisa: História, Teoria e Processos de Criação em Artes Visuais.

Orientação: Prof. Dr. José Augusto Costa de Almeida

Paraíba
2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

PROJEÇÃO MAPEADA: ENTRE AS EXPERIÊNCIAS SENSORIAIS E A ARTE

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Augusto Costa de Almeida
(orientador)

Prof. Dr. João de Lima Gomes

Prof. Dr. Nazareno Ferreira de Andrade

Paraíba
2016

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador e Professor da Universidade Federal da Paraíba –PB: José Augusto Costa de Almeida, pelo direcionamento desta pesquisa. Ao coordenador do Programa de Mestrado em Artes Visuais: Robson Xavier da Costa, pelos conselhos e bate papo. Obrigado!

Aos meus pais Paulo e Laudicéia pelo apoio, carinho que sempre depositaram na minha trajetória acadêmica, ainda que não soubessem quais caminhos trilharia, estavam sempre ali. Obrigado!

A Camila, pelo apoio, companhia e conselhos em horas apropriadas. Obrigado!

A Eli, Adonai. Obrigado!

RESUMO

Este trabalho apresenta uma análise sobre uma ferramenta tecnológica que gerou uma forma de expressão artística conhecida como Projeção Mapeada (*Video Mapping*), que consiste em fazer projeções de imagens que se adequem a superfícies tridimensionais, sejam elas em grande ou pequena escala. Geralmente esta manifestação ocorre em ambientes de casas noturnas, ambientes festivos e no cenário da música eletrônica. Além disso, discorre sobre a evolução de aparatos tecnológicos e suas relações com novas experiências no campo da cultura e da arte através do uso de fotografias, cinema, vídeo, vídeo-instalação, *site-specific*, video-arte, narrativas Hipermissão e Transmissão. Busca esclarecer sobre o caminho de artistas VJS, tendo como princípio investigar as primeiras relações entre imagem e som, as primeiras manifestações de hibridação e sincronização destas linguagens e a inserção do computador na criação de obras artísticas. Também busca traçar o caminho das investigações que influenciaram a evolução e prática dos trabalhos dos VJS e serviram de suporte para as manifestações que conhecemos como Projeção Mapeada. Este trabalho, por fim, aborda métodos práticos que serviram de aporte para a realização de uma Projeção Mapeada, além de apontar softwares que são utilizados nestes espetáculos. O autor deste documento também faz uso de projetos de sua autoria realizados durante o tempo do Programa de Mestrado em Artes Visuais realizado na Universidade Federal da Paraíba-PB.

Palavras chaves: Projeção Mapeada, Video Mapping, Vjing, Site Specific e Imersão.

ABSTRACT

This present work is an analysis of the technological resource that generated the artistic expression known as 'Video Mapping', which consists in projected images over tridimensional surfaces, in small or big proportions. Generally, this manifestation happens in nightclubs, festive environments and in the electronic music scene. This work also consider the evolution of technological apparatuses and its relation with new experiences in the culture and art fields through the use of photography, cinema, video, video-installation, site-specific, video-art, hypermedia narrative and 'transmedia'. Its purpose is to elucidate the trajectory of VJ artists, beginning with the investigation between art and sound, the first manifestations of hybridization, synchronization of this languages and the insertion of computers in the creation of art pieces. It also discloses the relation in the investigation that influenced the evolution and practice of VJ's work, supporting the manifestation known as Video Mapping. This work presents practical methods that can contribute to the realization of a Video Mapping experience, as well as it point softwares that are used in this spectacles. The author of this document also discloses about projects of his own authorship, performed during the realization of Masters in Visual Arts accomplished in the Universidade Federal da Paraiba-PB.

Keywords: Projection Mapping, Video Mapping, Vjing, Site Specific and Immersion

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Alexander Rimington com seu órgão de cores em 1893.....	19
Figura 2 Instrumento de Bainbridge Bishop “pintar música” (1877).....	21
Figura 3 Wassily Kandinky, Composição VIII, (1923)	22
Figura 4 4a.4b.4c e 4d: Imagens geradas pelo Clavilux, (1922)	24
Figura 5 Registrado em evento, imagens projetadas similares ao Clavilux	25
Figura 6 Imagem do vídeo <i>Film is Rhythm</i> . 1921	28
Figura 7 Imagem do vídeo <i>Opus I</i> de Walter Ruttmann.....	28
Figura 8a e 8b. detalhes de seu filme, Composição em Azul.....	29
Figura 9 "Pas de Deux", de Norman McLaren. 1968.	31
Figura 10“Lapis” (1966) – James Whitney	34
Figura 11“Permutations” (1966) – Jhon Whitney	35
Figura 12 Registrado em evento em que atuei como VJ.....	41
Figura 13Registrado em evento em que atuei como VJ.	41
Figura 14 Projeções de Warhol com a banda The Velvet.	43
Figura 15a.15b e 15c. Vídeo Set gerado a partir de um software 3d.....	46
Figura 16 VJ Alexis frente a uma Projeção Mapeada.	49
Figura 17. Imagem do Spetto, instalação do VJ Spetto na exposição "Vorazes, Grotescos e Malvados"	51
Figura 18imagem do filme de Vertov " <i>Um homem com uma câmera</i> " (1929).....	53
Figura 19 imagem da exposição e performance de DuVa. "Desconstruindo Letícia Parente" 55	
Figura 20 Imagem da obra Tilted Arc 1987, Federal Plaza de Richard Serra.....	60
Figura 21 Obra de Barbara Kruger. “Toda a violência é uma ilustração de um estereótipo Patético – 1991”	63
Figura 22 Obra de Jenny Holzer. Untitled (1989-90).....	63
Figura 23 Obra exibida "Hirshhorn Museum, Washington, D.C.," 1988.....	64
Figura 24 Obra exibida "Hirshhorn Museum, Washington, D.C.," 1988.....	65
Figura 25 Seu Corpo da Obra, 2012-2013, Sesc - SP.....	66
Figura 26 “Coluna Infinta II – Oposto por Daniel Lima. 2004	69
Figura 27 “Coluna Infinta II – Oposto por Daniel Lima. 2004	69
Figura 28 Fantasmagoria de Robertson Século XVIII.	88
Figura 29 Viagem à Lua 1902	90
Figura 30 Interface do Resolume Arena.....	93
Figura 31 Fotografia do objeto (cubo) superfície tridimensional.....	96
Figura 32 Ilustração dos posicionamentos de projetor e câmera.....	96
Figura 33 Linhas limitando o espaço ocupado pelo objeto (cubo).....	97
Figura 34 Linhas e formas sobre o cubo	98
Figura 35 Formas Abstratas sobre o objeto cubo	98
Figura 36 Abstraia-se sobre o objeto cubo	99
Figura 37 Mapeamento das janelas	100
Figura 38 Mapeamento de formas geométricas.....	101
Figura 39 fotos retiradas do vídeo Corpo-Luz	102
Figura 40 Fotos retiradas do Vídeo Corpo-Luz.....	103
Figura 41 Fotos retiradas da Vídeo Corpo-Luz	103
Figura 42 Palco da apresentação ISAM, Amon Tobin.....	107
Figura 43 Foto do projeto, “ <i>Mecaniques Discursives</i> ”.....	108
Figura 44 Foto do projeto, “ <i>Mecaniques Discrusives</i> ”.....	108

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1 Percurso Metodológico	13
2. CAPÍTULO I	16
A imagem e o som - O VJ.....	16
2.1 Levantamento histórico das experiências entre imagem e som.....	17
2.2 Da imagem e som ao cinema de Vanguarda.....	26
2.3 VJing - levantamento de grupos e a estética do processamento musical.....	35
3. CAPÍTULO II.....	57
<i>Site specific</i>	57
3.1 O Estado do espaço.....	58
3.2 Da ideia do espaço ao espaço das mídias.....	66
3.3 Obras de arte rumo às ruas e paredes públicas.	70
4. CAPÍTULO III	75
Elementos Híbridos	75
4.1 Compatibilidade de dispositivos	76
4.2 O Elementos híbridos para os dias atuais	78
5. CAPITULO IV.....	81
Dos caminhos que levam a Projeção Mapeada.....	81
5.1 Sinestesia, Percepção Digital e Som.....	82
5.2 Cultura Digital, Imersão, Cinema experimental e Vjing	86
6. CAPITULO V	92
PROJEÇÃO MAPEADA.....	92
6.1 Entender a Projeção Mapeada.....	93
6.2 Metodologia e Execução.....	94
6.3 Projetos de Projeção Mapeada	94
6.3.1 ETAPA I - Home Cube	95
6.3.2 ETAPA II - Home Cube	97
6.3.3 ETAPA III - Home Cube.....	99
6.3.4 Apresentações Vjing.....	100
6.3.5 Corpo-Luz.....	101
6.3.6 Reflexões	104
6.4 Locais e demandas	104
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	109
REFERÊNCIAS	113

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho propõe a análise de um cenário onde se utiliza projeção de vídeo, manipulação de imagens e o espaço como ferramentas de expressão artística, dentro de um contexto de ambientes noturnos, festivos, de música eletrônica, *raves*, galerias e eventos de arte. Utilizamos como objeto de estudo da análise a ferramenta Projeção Mapeada, *Projection Mapping* ou *Vídeo Mapping*.

Porém, neste trabalho opto pela terminação Projeção Mapeada. Para utilizar no desenrolar de nosso discurso, defino Projeção Mapeada como o trabalho de um artista, que utiliza vídeos projetados em vários tipos de superfície, sejam elas arquitetônicas (planas e com relevo), objetos de grande ou pequena escala, paredes, suportes etc, que tenham uma profundidade e aumentem a ilusão de tridimensionalidade do conjunto vídeo e objeto.

Segundo Nascimento (2002), *Vídeo Mapping* é a técnica que permite projeções em qualquer superfície de escala arquitetônica. Por meio de softwares específicos processam o mapeamento de elementos tridimensionais, sejam em cenários ou construções.

Esta técnica, que possibilita a projeção adequar-se a superfícies complexas e tridimensionais, têm estado cada vez mais em destaque na cultura eletrônica, estabelecendo relações entre a música, o cinema, a vídeoarte, a arquitetura, a arte digital e outras formas de manifestações artísticas contemporâneas, atuando também nos campos da comunicação e da publicidade.

A crescente expansão desta ferramenta e suas possibilidades induziram a realização desta dissertação, objetivando compreender como se dão estas relações, baseando-se em apresentações realizadas por artistas que buscam estas formas de manifestações e leituras dos textos que cercam o estudo, afim de responder questões que abraçam: A Projeção Mapeada é arte? Qual sua relação com cinema, e, em seus espetáculos, seu diálogo com a vídeoarte? Qual sua interação, enquanto expressão artística, dentro do contexto da arte urbana e sua interação com o espaço, público, ambientes de casas noturnas, eventos, festivais e circuitos da música eletrônica? Estas questões norteiam a costura que tecemos para responder e esclarecer como se dá este agente contemporâneo. Projeção Mapeada e seus diálogos com outras formas de comunicação, investigando suas relações e convergências no campo da arte.

O trajeto acadêmico que me levou até então, começou durante minha graduação com a participação ativa no Projeto de Pesquisa e extensão denominado: Projetos Integrados de

Pesquisa Online (P.I.P.O.L), sob a orientação do Professor Doutor Dorival de Campos Rossi da UNESP-SP. Um dos objetivos do P.I.P.O.L é de fomentar e proporcionar ao aluno a sistematização do conhecimento acerca das possibilidades de relações entre Tecnologia, Artes Visuais e Arte Digital.

O interesse em aprofundar e pesquisar as relações entre Artes Visuais e Projeção Mapeada para a obtenção do título de Mestre em Artes Visuais, é fruto dos desdobramentos e aprofundamentos das experiências vividas ao longo do Curso de Graduação em Design, concluído na Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (FAAC/UNESP).

Ao longo desta experiência, me deparei com diversas linguagens artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos nas mídias contemporâneas, ou, por assim dizer, linguagens líquidas, como descreve Santaella:

"Coadjuvantes fundamentais dessa alterações tem sido as mídias tecno-visuais, tecno-sonoras, corpo-técnicas, desde a fotografia e o gramafone até as complexas urdiduras dos fluxos das linguagens hipermidiáticas que povoam as redes digitais fixas e móveis de comunicação e que costumo chamar de linguagens líquidas." (SANTAELLA, 2007).

Paralelo ao caminho de descobrimento destas abordagens no campo da arte contemporânea, a música sempre chamou a atenção, atuando como uma personagem protagonista nas minhas experimentações artísticas. Diante desta trama de linguagens, meu encanto com as obras audio-visuais se intensificou, direcionando meu interesse mais especificamente para a Projeção Mapeada.

Ainda durante a graduação, este campo me motivou ao aprofundamento dos estudos, obtendo a oportunidade de ingresso em um intercâmbio na UNLP - Universidade Nacional de La Plata na Argentina.

Esta oportunidade proporcionou um contato maior com o processo de criação de Projeção Mapeada e possibilitou um maior conhecimento sobre possibilidades e resultados contemporâneos no campo da Arte. Este fenômeno permitiu discernir minha poética pessoal, interesse pelas hibridações dos meios de linguagem e perscrutar sobre relações possíveis entre imagem e som. Assim, abordaremos as relações históricas desta união e suas primeiras experimentações. Também abordaremos as primeiras relações da imagem enquanto vídeo e suas relações com a pintura, música e sincronismos, bem como o surgimento do cenário dos

VJS¹ artistas no conteúdo proposto no primeiro capítulo deste trabalho. Assim, no empenho de investigar estas modalidades de hibridação na criação, coloco em perspectiva meu processo criativo em análise e de outros artistas VJS, na expectativa de esclarecer as operações que dão forma às etapas da elaboração de uma performance da Projeção Mapeada.

Espero que este estudo contribua para a compreensão destas operações, não somente no meu campo poético, mas também por seu caráter geral e abrangente, na maneira pela qual esta arte se manifesta no espaço urbano, tocando áreas da sociedade contemporânea, trazendo a projeção de vídeo da ótica dos VJS para fora das galerias de arte e colocando-a como um objeto comum, disponível ao público e no âmbito das produções artísticas da atualidade.

A prática anterior destas vivências gerou, no processo de incubação das ideias, meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), intitulado *Ensayo de los Híbridos*², o qual incluiu uma performance artística envolvendo Projeção Mapeada e áudio, uma proposta de ambientação sinestésica, unindo visão e audição dos participantes.

A ferramenta de Projeção Mapeada tem como principais características, a de abstrair-se aos aspectos arquitetônicos, sem interferir em suas formas reais, utilizando-se das projeções e recursos tecnológicos que facilitam e auxiliam o *vj* em seu trabalho, podendo-se atribuir a essa técnica, características que se relacionam ao *site-specific*, que no segundo capítulo terá seus conceitos e suas relações aprofundadas, bem como sua contribuição para novas interpretações do espaço, por trazer para fora de galerias e lugares convencionais para o acesso popular.

Segundo Miwon Kwon:

"A arte site-specific inicialmente tomou o site como localidade real, realidade tangível, com identidade composta por singular combinação de elementos físicos constitutivos: comprimento, profundidade, altura, textura e formato das paredes e salas; escala e proporção de praças, edifícios ou parques; condições existentes de iluminação, ventilação, padrões de trânsito; características topográficas particulares." (KWON: 1997 p.167).

Até aqui, percebemos, então, que a Projeção Mapeada se inter-relaciona com as estruturas dos ambientes urbanos, meios festivos, como *raves*, festas e shows. De forma que este assunto será abordado com mais clareza no último capítulo deste trabalho, revelando mais seu potencial elástico e seu processo de criação e mapeamento.

¹ Visual Jokey, artista que manipula imagens em tempo real, mixando e criando efeitos na imagem. Discutiremos mais adiante sobre o termo e suas implicações.

² Disponível em <http://paulorochanox.wordpress.com>

Além do diálogo criado entre a imagem projetada e o aparato real, encontra-se uma ressignificação do objeto em si. Nas palavras de Didi Huberman “a imagem toca o real”, acercando os signos do tempo memorial pela perspectiva do público diante do espetáculo.

Estes aspectos da vivência da obra de arte, que envolvem suportes e dispositivos eletrônicos ou digitais para fora de espaços tradicionais, contribuem para artistas que atuam neste meio pelas facilidades de explorar os sentidos, a percepção do espaço e de tempo. Na medida em que os recursos eletrônicos evoluem, há o barateamento para aquisição destes materiais, a assimilação rápida de linguagens digitais, o aparecimento de softwares em todo o universo da cultura digital, o que facilita as apresentações audiovisuais e seus deslocamentos híbridos de comunicação digital. No terceiro capítulo desta dissertação, abordamos estas questões e o potencial híbrido da cultura de vídeo contemporânea.

O uso da tecnologia de imagem, como exemplo a *Projeção Mapeada*, pode resultar em uma espécie de arte nova, que quebra a rotina dos ambientes urbanos, gerando novas imagens nas mesmas superfícies urbanas: prédios, paredes, árvores, objetos e toda sorte de suporte ou estrutura da cidade.

De acordo com Renato Nascimento, Barreto e Silva:

(...) a cidade é feita de imagens, sejam elas construídas a partir de um ponto de vista do observador ou simplesmente por estarem “tatuadas” em nosso histórico(...) As cidades, como discurso, são formadas a partir das imagens que temos delas.” (NASCIMENTO et alli: 2012).

Portanto, é possível pensar que interferências tecnológicas relacionadas ao universo das artes no ambiente urbano coloquem em cena relações entre o *expectador* Aumont (2012), espaço e imagem. Em espaços de prédios ou muros, por exemplo, estas ações podem propor redefinições em termos políticos, culturais, sociais e até mesmo artísticos.

Através de Ferreira (2011) podemos entender a *Arte Urbana* a partir de manifestações localizadas em vias de grande acesso público. Hoje, com a facilidade da entrada da tecnologia na vida das pessoas, ocorre o rompimento de manifestações ainda tradicionais, que utilizavam a cidade como suporte, como exemplo: cartaz, lambe-lambe, grafite etc. Alcançando espaços da cidade que ainda eram intocáveis, porém, estes suportes podem agora ser tocados pelo vídeo, por meio da *Projeção Mapeada*.

O impacto destas manifestações artísticas, e mais especificamente a Projeção Mapeada, ainda é um campo a ser estudado, bem como o seu papel na cidade, pois há mais pensamentos a serem levados em consideração nestes espetáculos, uma vez que o ato transgressor da projeção não respeita o lugar público ou privado.

Questões que se relacionam com a pesquisa sobre Projeção Mapeada, sua elaboração e processos, enquanto uma ferramenta contemporânea são abordadas no quarto capítulo desta dissertação. Sobretudo, no sentido de contribuir para um possível processo de reflexão e ressignificação de monumentos históricos, edifícios, casas, dentre outros elementos constituintes do ambiente urbano.

A Projeção Mapeada talvez possa ser uma ferramenta de comunicação e trânsito entre temporalidades, por se tratar de uma expressão que atinge diversos campos do meio artístico e o processo de hibridação, buscando diálogos entre *som*, arquitetura e artes plásticas intercambiando os meios, num processo que também podemos relacionar com a *art sonora*, Campesato (2006), abordada no quarto capítulo.

Posto aqui meus interesses sobre os estudos das hibridações artísticas, e mais especificamente sobre a Projeção Mapeada, se tratando ainda de um tema recente nas experimentações da arte do nosso tempo, torna-se então necessária a investigação e documentação desta expressão artística contemporânea, oferecendo a possibilidade de transformações e apresentações de ambientes urbanos já transitados pelo público, e, ainda, gerando a sensação do inesperado, pois, para o indivíduo, este jogo de som, imagem, arquitetura e espaço, pode significar uma ruptura da rotina e reinvenção da imagem que se tem da cidade.

1.1 Percurso Metodológico

Para esta dissertação, busco evidenciar o tema proposto, na categoria de uma pesquisa qualitativa, partindo do princípio de que foram necessárias práticas como: análise de entrevistas, análise de obras, referências e práticas que cercam a ferramenta Projeção Mapeada. Chizzotti (1991), preocupa-se com o prisma da vida social, o aprofundamento dos fenômenos e de suas transformações. Por fim, fizemos a imersão no conteúdo pesquisado, na intenção de explicar fenômenos para além de suas aparências a primeiro momento.

(...) a interação direta com as pessoas na sua vida cotidiana pode auxiliar a compreender melhor suas concepções, práticas, motivações, comportamentos

e procedimentos, e os significados que atribuem a estas práticas.” (Chizzotti: 1991, p.34).

Foram analisados vídeos e artigos encontrados na *Web*, de artistas de importância no cenário dos VJS, como VJ Spetto e VJ Luz. Suas contribuições para a cena VJ, se devem à atuação como artistas audiovisuais, e estão inseridos neste meio contribuindo com o fomento e a divulgação da cultura eletrônica. Vj Spetto é um artista com experiência nos tipos de projetos aqui propostos, com referência de seu trabalho a nível tanto nacional como internacional, cocriador do evento VJ Torna, e realizador de vários eventos expondo seu trabalho em diversos suportes urbanos. Também foram analisadas entrevistas com o artista da empresa Vjzaria, formada pelo artista Vj Luz, empresa especializada em performances audiovisuais, a qual lhes concedo também mérito na construção deste trabalho. O conceito de entrevistas semi estruturadas seguiu a definição de Valdete Boni e Quaresma:

"As entrevistas semi-estruturadas combinam perguntas abertas e fechadas, onde o informante tem a possibilidade de discorrer sobre o tema proposto. O pesquisador deve seguir um conjunto de questões previamente definidas, mas ele o faz em um contexto muito semelhante ao de uma conversa informal."
(BONI e QUARESMA: 2005, p.8).

Na elaboração da dissertação, vasculhamos e sistematizamos materiais impressos e digitais referentes ao tema, livros, jornais, revistas, blogs, sites e toda sorte de informação que tratou de questões aqui elencadas. Para Chizzotti (1991), formar a fusão de conhecimentos necessários, que contribuam em adquirir maior gama possível de informações, a fim de corroborar com a pesquisa.

Dessa forma, a metodologia aplicada buscou um equilíbrio entre pesquisas bibliográficas, de campo e prática participativa nos espaços de espetáculos digitais, onde acontecem performances híbridas com Projeção Mapeada, fazendo-se interlocução junto ao público e suas reações e relações com obra e espaço.

Assim, proponho o aprofundamento e amplio as possibilidades de conhecimento nas áreas envolvidas, enfatizando as características exploratórias a partir dos conteúdos expostos e coletas de dado, como sugere Creswell (2007).

"(...) a representação de informações em figuras e em quadros e a interpretação pessoal dos achados informam procedimentos qualitativos. Advindos de exemplos extraídos da fenomenologia, da teoria fundamentada, da etnografia, de estudos de caso e da pesquisa narrativa." (CRESWELL: 2007, p.18).

Uma vez que em minhas investigações, ocorrem estas transitoriedades de mídias, ainda se falou pouco sobre Projeção Mapeada, suas possibilidades e contribuições, se fazendo necessário enveredar sobre este caminho de incipientes fontes de estudo, não esquecendo que o presente documento também contribua para investigações futuras, e auxilie artistas, para a desmitificação desta ferramenta que é a Projeção Mapeada.

2. CAPÍTULO I

A imagem e o som - O VJ

2.1 Levantamento histórico das experiências entre imagem e som

O vídeo sempre se caracterizou por ter sua natureza híbrida, intercomunicando-se com outras linguagens. Em primeira instância, podemos ver esta hibridação na clássica relação entre imagem e som. Para Mello (2002), estas circunstâncias do vídeo favorecem sua problematização em direção às suas extremidades e fronteiras, diminuindo sua especificidade central, criando relações com novas linguagens e alargamento das produções de sentido, sinestesticamente.

Primeiramente adentramos nos estudos que levaram a influenciar todo um universo artístico referente às performances de VJS. Estudamos as primeiras experimentações das linguagens com uso de imagem e som. Ainda nos primórdios destes experimentos, reduzimos o termo imagem para cor e som para nota.

Devido aos escassos recursos tecnológicos, não se tinha a mesma dimensão de imagem e a mesma facilidade de controle de som quando comparamos com os dias atuais. Trabalhava-se então com os recursos de seu tempo, que ocorreu estas experimentações por volta do século XIX. Pintores, artistas, poetas, músicos ou atores buscaram diferentes relações entre os sentidos. “Buscou-se sobre tudo uma maneira de tratar as cores como sons, isto é, criar uma linguagem de cores dotada da *temporalidade* da música.” Basbaum (2012).

Um grande número de aparelhos, a exemplo de órgãos, que quando tocados "soavam" cores, suscitaram estas experimentações da relação cor e som, criando o que viria a ser a Penteadó (2006) “música de cores” (*color music*), muito embora, eram os primeiros estudos para criar algo que fundisse estes fenômenos, de um momento musical com uma apresentação visual. Portanto ainda estes aparelhos tinham suas particularidades na relação entre o som e a cor, assim como, estes mesmo aparelhos utilizavam os recursos tecnológicos de sua época, Basbaum (2012).

Moritz (1997), afirma que a literatura sobre *color music* é escasso ou se perdeu, assim como muitos aparelhos que foram criados – sobretudo na Europa, foram destruídos devido às guerras do século XX. Nem mesmo na internet se tem muito sobre este pioneirismo de relacionar a cor e o som.

Contudo, para refletirmos sobre estas experimentações, traço um recorte no assunto e me desdubro na rápida análise, da sinfonia “Prometheus, o fogo do poema”, e suas relações com as performances dos VJS, que em certa medida, descartarei o aprofundamento das relações

sensoriais que Basbaum (2012) diz, tratando a sinestesia, será abordado este conceito mais a frente, nas análises sobre, o espectador, obra-espço.

Apesar das limitações técnicas que os artistas enfrentaram em detrimento dos recursos tecnológicos, muitas foram as realizações destes aparelhos-órgãos, explorando este novo campo que ascendia ao longo do século XX. Houve intensas tentativas por parte de artistas, pensadores, músicos em busca da união auditiva e visual, seja na pintura, na música, no cinema. Estas experimentações de hibridação nunca se viram tão exploradas como no século passado, segundo Penteadó (2006).

Segundo a análise de Basbaum (2012), "Prometheus, o poema do fogo", foi o espetáculo para orquestra, piano, órgão de cores³, uma das primeiras obras criadas com ênfase no diálogo da imagem e som. Também é uma das tentativas de tornar o espaço um ambiente de diferentes estímulos. Penteadó (op.cit.), o aparelho desenvolvido por Rimington, era um órgão de cores com cerca de 3 metros de altura, tinha 14 lâmpadas, filtros envernizados com tinta de anilina, um teclado comum de 5 oitavas conectado em um sistema de controladores ligados a diafragmas.

Basbaum (op.cit.) diz que nesta sinfonia foi onde ocorreu esta união de forma mais expressiva, "a sinfonia é o primeiro exemplo de composição para som e cor, de fato". Esta sinfonia foi desenvolvida pelo compositor russo Alexander Scriabin (1851-1915). Neste espetáculo, Scriabin pede ao público espectador usarem roupas brancas⁴, para que as luzes projetadas em seus corpos refletissem no lugar e preenchessem a sala, algo muito semelhante ao universo dos VJS, onde se executam obras que utilizam novas mídias e onde o lugar ganha notoriedade e temporalidade, um lugar de transição e troca de linguagens artísticas (Tordino, 2008).

As vivências destes lugares estão além de um estado condicionado ou manipulado por uma tradição, pois agora, abrem possibilidades diversas de conexões com o lugar, tornando o espectador junto do espaço agente constitutivo da performance e direcionador do ambiente, que se destaca pelo caráter de imersão.

Esta nova perspectiva criativa, legitimada pela desconstrução de uma sinfonia tradicional, coloca em ação outros sentidos, que estão além do somente auditivo. Propõe novos canais de conexão agora fornecidos pela luz enquanto cor e pela própria espacialidade do local, onde seus corpos estão imersos no ambiente e contribuem ou contracenam com a obra em si,

³ Criado por Alexander Rimington na qual a denominação color music foi patenteada e utilizada de forma genérica para aparelhos cujo intuito fosse a exploração da relação cor e som.

⁴ <http://www.awn.com/mag/issue2.1/articles/moritz2.1.html>, este endereço relatas manifestações de artistas que criaram e usaram órgão de cores, em suas manifestações.

levando o processo a um patamar na qual não se espera mais do artista um resultado pré-definido da obra. Estas novas perspectivas coloca aquilo que se vê em um estado de *continuum*⁵, nele, o próprio tempo faz parte deste desenrolar. A obra agora não como resultado final, acabado, definido, mas enquanto processo, passivo de experienciá-lo. Estas ideias somente se sucederam na medida em que os meios tecnológicos foram aparecendo no universo da arte.

"(...) Essa nova dimensão criativa, propiciada, em muito, pela alteração sensória da realidade espaço-temporal e provocada, em boa parte, pelos meios tecnológicos, reforça a ideia de arte como processo, de expansão entre os meios assim como das experiências artísticas realizadas e presentificados em tempo real, provocando a mistura entre a arte e a vida em sua elaboração. (MELLO, 2008 p.43) "

Figura 1 Alexander Rimington com seu órgão de cores em 1893



Fonte: <http://handmadecinema.com/mobileview.php?id=54>. Acesso: 06/2014

⁵ A noção de *continuum* do tempo baseia-se na concepção de que o espaço e tempo interferem um no outro, não podendo mais ser compreendido de modo separados. (MELLO, 2008 p.43)

Esta jornada, em busca de uma expansão das linguagens das relações entre som e cor fez com que diversos artistas se aventurassem por este caminho. A ideia de realmente criar um instrumento que executasse tal tarefa, de unir de forma direta a nota musical com sua respectiva cor, surgiu na França. Bertrand Castel, literato das ideias de Newton e seus experimentos de relacionar som e cor, propôs um instrumento que de fato produzissem luzes (Penteado, 2006).

Castel construiu seu primeiro *color organ*.

"(...) Castel decidiu construir seu instrumento. Consistia em uma estrutura quadrada com cerca de 1,5 metro colocada sobre um harpsicórdio (qualquer integrante da família de instrumentos de teclados de origem europeia) normal. Esta estrutura continha 60 pequenas janelas com diferente papéis coloridos e cortinas que se abriam ao toque de uma tecla, mostrando assim sua cor correspondente." (PENTEADO: 2006 p.25).

Para Penteado (op. Cit.), as correlações entre cor e som, que sugere Castel em seu órgão de cores, baseiam-se na tabela de Isaac Newton. Contudo, Castel afirmava que a cor azul de sua tabela ligava-se à nota DÓ, ao contrário de que sugeria Newton, violeta.

O artifício da relação nota enquanto som com a cor e suas comparações, é estudado por alguns VJS artistas da contemporaneidade que, as utilizam em seus espetáculos de música eletrônica. O VJ segue a música-som e a relaciona com as imagens que estão sendo projetadas ao vivo, ou seja, o artista VJ atua de maneira não muito diferente de Castel e outros que experimentaram estas relações de som e cor no século XX. Estas ideias continuam ainda vivas nas performances de VJS, no contexto híbrido da cultura contemporânea⁶.

As ideias de Castel foram extremamente importantes para artistas posteriores a ele. Estudos baseados em suas pesquisas ajudaram projetos de adaptação de um órgão comum no executar destas obras. Segundo Penteado (op. Cit.) muitos pesquisadores aproveitaram as bases lançadas por Castel em seus projetos, em especial a ideia de adaptar um órgão comum, como instrumento base para essas experimentações.

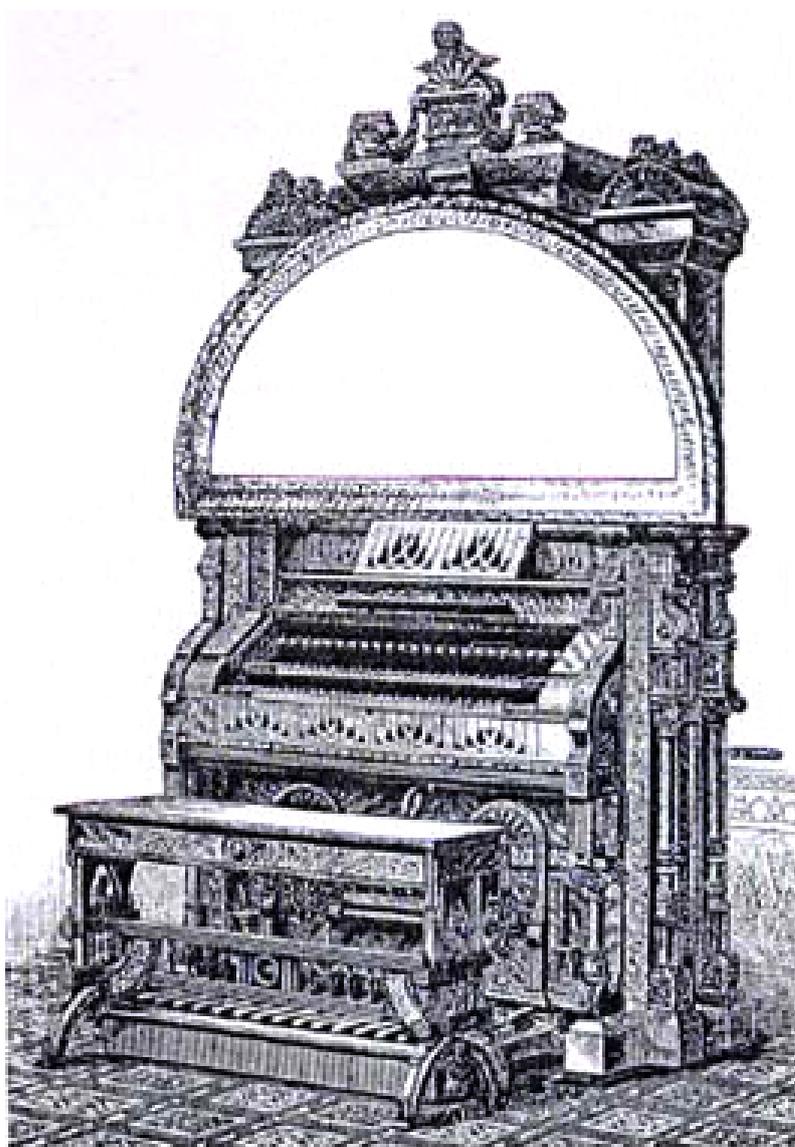
O avanço nos estudos das relações cor e som continuava, ao passo que, nos Estados Unidos, para Penteado (op. cit), Bainnbridge Bishop interessou-se pelo conceito de música visual. Ele contribuiu para esta época desenvolvendo seu próprio aparelho *color organ*, exemplificada pela figura 2.

⁶: TORDINO, VJING - *Relações híbridas das imagens ao vivo na cultura contemporânea*, 2008.

Em 1877, seu primeiro aparelho estava apto a projetar luzes coloridas, o mesmo era colocado acima de um órgão comum, que por um sistema de ferramentas e controles, acendia luzes numa tela que ficava acima do órgão, enquanto o mesmo era tocado.

Eram os primeiros resultados obtidos nas experimentações que estes artistas buscavam, de hibridizar a linguagem áudio e visual. Estes aparelhos, mesmo que construídos de forma experimental, muitas vezes rústicas, hoje são substituídos por diversos recursos tecnológicos. Porém, são eles que foram fundamentais para construir um pensamento de estabelecer como algo real, a unicidade da imagem e som.

Figura 2 Instrumento de Bainbridge Bishop “pintar música” (1877).



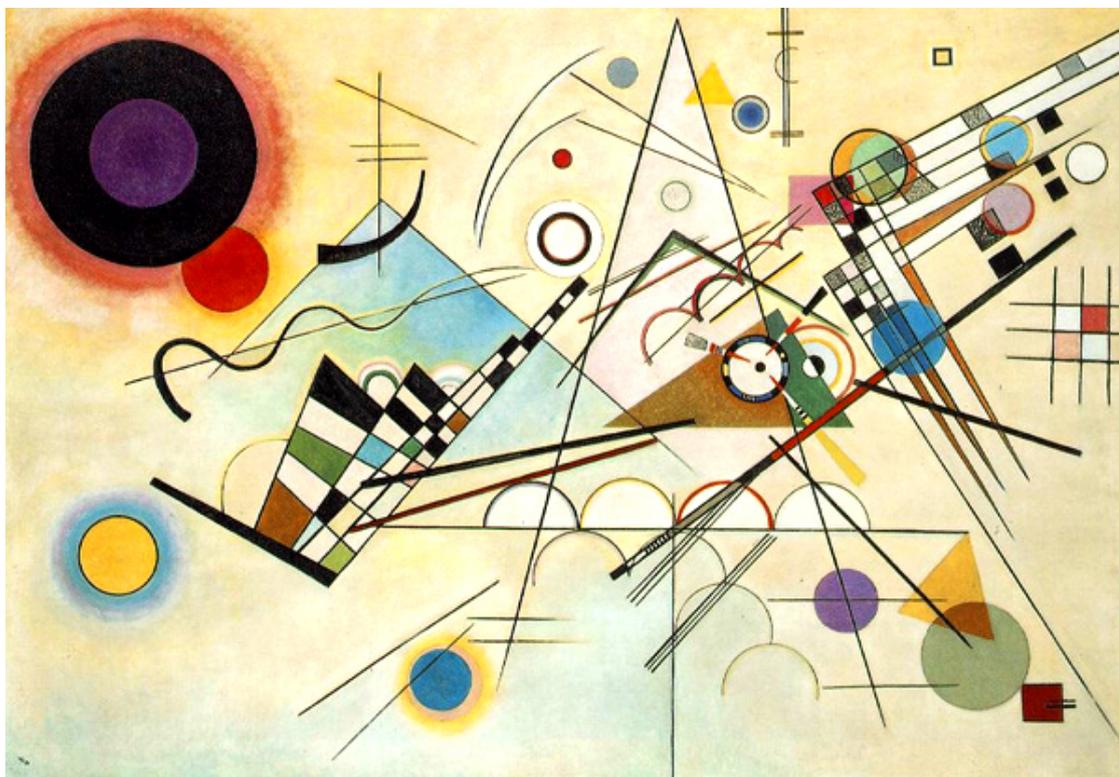
Fonte: <http://handmadecinema.com/mobileview.php?id=04> Acesso: 06/2014

No desejo de buscar relações entre cores e sons, na primeira década do século XX, surgiram vários pintores que associavam suas pinturas com ideias da música visual. Uniam conceitos musicais, como o ritmo, nas colocações das formas ligadas às cores em suas pinturas. Buscavam trazer, independente do suporte, sensações similares daquelas provocadas pela música, transpostas em figuras, formas, linhas, pontos, texturas e cores.

A música era um elemento fundamental para artistas que se aventuram nestas ideias. Ela serviu de base para o que viria a ser conhecido como pintura abstrata, realizada por artistas que obtiveram grande notoriedade neste caminho da música visual. Um expoente desta tendência é Wassily Kandinsky, que pintava abstratamente, buscando as variantes e complexas formas que a música possui, como exemplo de uma pintura “rítmica”. Pode-se ver a composição VIII, de 1923, figura 3.

De acordo com Penteadó (2006) dentre outros artistas, além de Kandinsky, participaram também desta época, Frantisek Kupka, Robert Delaunay e o russo Daniel Vladimir Baranoff-Rossiné, pintores que realizaram suas obras neste caminho da música visual. Kandinsky também concebeu uma peça que cruzava diferentes linguagens como: música, dança, luzes e cores, chamada “Der gelbe Klang” (O som amarelo).

Figura 3 Wassily Kandinsky, Composição VIII, (1923)



Fonte: <http://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2014/01/30/1078848/arte-moderna-composico-viii-wassily-kandinsky.html>. Acesso: 06/2014

Podemos analisar as relações de parentesco direto entre as notas musicais e as respectivas cores de Wassily Kandinsky. Na música, há nuances, ou variantes sonoras, características, como intensidades, tonalidades e tempos. Estes elementos estabelecem em certa medida, uma trajetória ou linearidade de uma narrativa musical, onde é possível associar este conjunto de elementos sugeridos pelo campo da música, ao campo das pinturas, como exemplo das pinturas de Kandinsky.

A narrativa destas pinturas estaria no sentido de pesos e ilusões gerados pelas formas, planos e subplanos, cores e profundidade, impulsionando o olhar do espectador em um discurso colorido, rítmico, percorrendo uma espécie de melodia dada pela pintura.

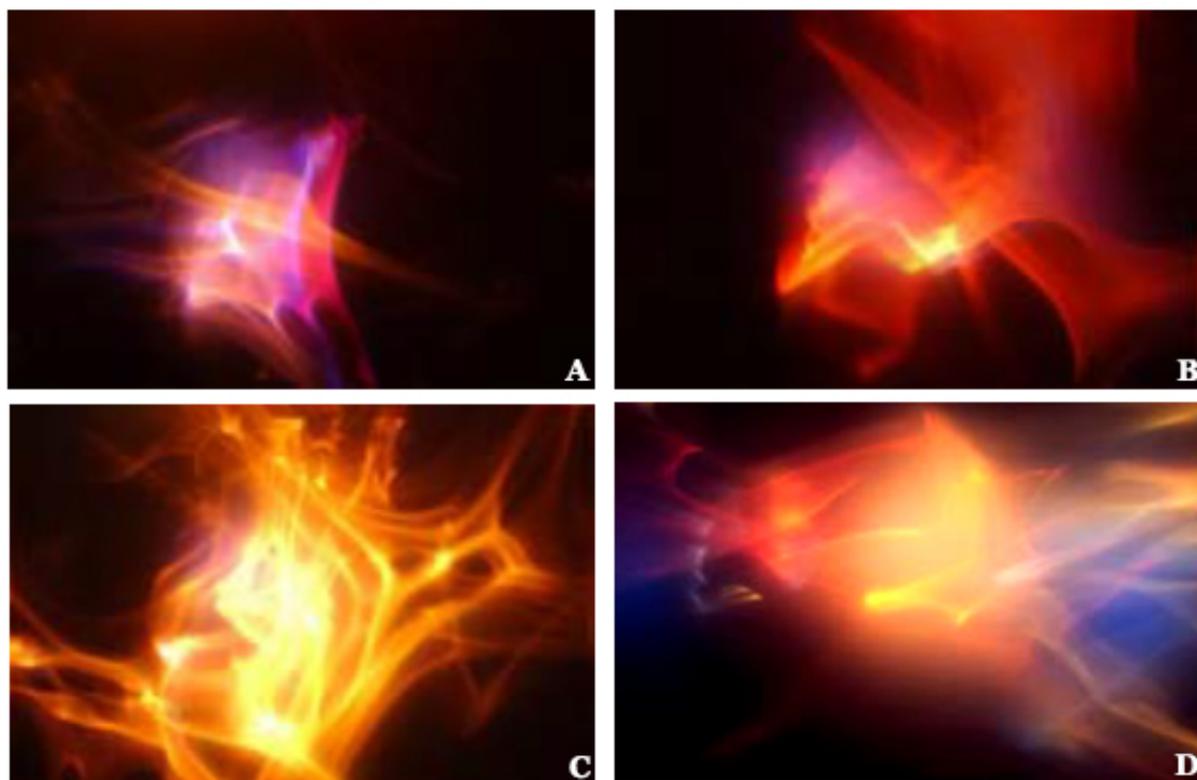
Outro artista que ajudou neste cenário da música visual e nas pinturas associadas à música, foi o russo Leopold Survage, que criou uma série de pinturas com cores, às quais ele deu o nome de "ritmo colorido" (*Colored Rhythm*). Dizia que suas obras eram baseadas nos mesmos princípios psicológicos da música. A organização das formas pintadas dispostas no quadro, e seus elementos e características, postas no tempo que estabeleceria possíveis analogias com a música.

"(...) ritmo colorido não é uma ilustração ou interpretação de um trabalho musical. É uma arte independente, baseada nos mesmos princípios psicológicos que a música, porém, é seu modo de sucessão de elementos no tempo que estabelece a analogia com a música." (PENTEADO: 2006 p.32).

Na segunda década do século XX, ainda surgiram novos artistas que vislumbraram a associação de cor e som no campo das experimentações da música visual. Criando inventos que buscavam esta aproximação de maneira não fortuita, e sim com auxílio nas experimentações que antecederam até o momento.

Dos estudos dos aparelhos criados até então, destacou-se o Clavilux, um complexo órgão de cores gerado pelo artista dinamarquês Thomas Wilfred. Segundo Penteado (op. cit.) este aparelho era composto por teclados com várias fileiras de "*sliders*" que podiam alterar-se para a obtenção de cores e um complexo sistema de prismas frente as luzes. Críticos da época elogiaram a performance de Wilfred pela produção de sentido, relacionando cor e som. Sua obra foi tão extraordinária que foi comparada com a Aurora Boreal, como mostram as figuras 4, (Tordino, 2008).

Figura 4 4a.4b.4c e 4d: Imagens geradas pelo Clavilux, (1922)



Fonte: PENTEADO, 2006, P.35

Wilfred seguiu desenvolvendo seus aparelhos *color organs*, com o intuito de torna-los portáteis. Segundo Penteado (2006), estes aparelhos tinham mais ou menos o tamanho de um televisor comum e projetavam imagens diversas, sem que as mesmas se repetissem uma única vez. As imagens projetadas pelo Clavilux se apresentam de uma maneira muito similar a algumas performances de artistas VJS de nossa época. Em aspectos visuais, muitos artistas trabalham com imagens abstratas, unindo suas possibilidades e matizes de cor ao acompanhamento da música, dentro deste universo do VJS.

O Clavilux se aproxima muito das performances exploradas pelos VJS que atuam em casas noturnas, eventos e festivais, unindo sentidos que vão além das reflexões primárias. Para Tordino (2008), estes antecedentes da projeção executada pelos VJS podem facilmente ser relacionadas com as obras que estão sendo executadas dentro e fora destes ambientes e criam pontos de convergência com a arte contemporânea. A figura 5 mostra a relação das imagens de Clavilux com uma performance em que atuei em uma casa de festas na cidade de Bauru-SP, em 2011.

Figura 5 Registrado em evento, imagens projetadas similares ao Clavilux



Fonte: Arquivo Pessoal

A técnica da projeção, seja o simples ato de iluminar uma parede por algum dispositivo responsável por emissão de luz, ou um complexo aparato, em que variações de luminosidade ocorrem nele próprio, foi bastante explorada durante as primeiras experimentações que relacionam a imagem e som. Foi com estes primeiros ensejos e inventos que as próximas ideias terminaram por vir, ainda no século XX.

De fato, é difícil imaginar a história da projeção e das imagens animadas (vídeo), sem relacionar todos os experimentos desejantes da união entre imagem e som. Artistas como Alexander Scriabin, Alexander Rimington, Castel, Leopold Survage, Kandinsky, Thomas Wilfred e tantos outros, que mergulharam há muito tempo no processo de hibridizar linguagens como cor e som, alargando novas possibilidades e suscitando ideias neste vasto universo da arte contemporânea, foram fundamentais para as experimentações do vídeo.

Da união do cinema, pintura, músicas sincronizadas e pequenas animações abstratas seguidas de música, surgiram os primeiros aparecimentos que trariam para o campo das visualidades artísticas a compreensão do vídeo dentro das linguagens visuais e seus diversos *deslocamentos* (Mello, 2008).

Mello (2008) diz que "o vídeo é apresentado em suas extremidades como uma trajetória inacabada, em movimento, como vértices criativo de variadas práticas". Aqui abordaremos as potencialidades surgidas da união destas linguagens que ainda operavam no hibridismo da cor-som. Porém, agora, problematizaremos o suporte vídeo no caminho de suas extremidades, cinema, vídeo arte e artes visuais até suas possibilidades de diálogo com estruturas físicas, suportes, objetos e volumes em geral no cenário da música eletrônica e dos seus campos de abrangência.

2.2 Da imagem e som ao cinema de Vanguarda

Ainda em discussão sobre a abordagem do vídeo, inserido dentro do contexto da pintura abstrata, buscando congruências da fusão desta com o cinema e explanando os mesmo conceitos de hibridizar as linguagens de som e imagens, adicionaremos o elemento movimento: a imagem agora em uma relação de sincronicidade dialogando com a música.

Tratemos estes assuntos para melhor entender relações que se dão nas performances dos VJS e em espetáculos que utilizam a Projeção Mapeada também como meio de apresentação dentro destes ambientes da cena eletrônica. Assim, o vídeo é de extrema importância, pois é dele que o artista VJ se apropria para suas performances, e é com ele que iremos investigar possíveis relações da fusão entre pintura e cinema.

Aqui destacamos três dos artistas pioneiros que foram fundamentais para as animações abstratas no começo do século XX, mais precisamente após a Primeira Guerra, são eles: Walter Ruttmann, Hans Richter e Vilking Eggling. Nessa época surge um avanço na ciência e tecnologia influenciando as esferas sociais, política, econômica e artísticas. Segundo Cartaxo (2009), as descobertas científicas do começo do século XX colaboraram de modo contundente na compreensão do mundo e no modo de vê-lo. O modo de pensar artisticamente, além das artes tradicionais pintura e escultura, que ainda se perpetuam nos dias atuais, é influenciada por esta velocidade e movimentação a qual o mundo passara.

A noção de tempo percorrido, matéria, matemática, a busca do homem pelo um domínio de conhecimento, influenciaram as obras de artistas como, sobretudo o, aqui já citado Kandinsky, e que exploraria depois o cinema como um caminho para se explorar sua plasticidade semelhante ao que vinha sendo feito com a pintura.

Portanto, Ruttmann, Richter e Egging, desenvolveram diversos experimentos de vídeos que utilizavam a música e o ritmo como guias para suas primeiras experimentações no intento da sincronidade da imagem e som. Estes três nomes foram os pioneiros em experimentar pequenas animações usando cores, linhas e formas abstratas, em geral utilizando a música como guia para sincronizar suas imagens em tempo real, no máximo possível.

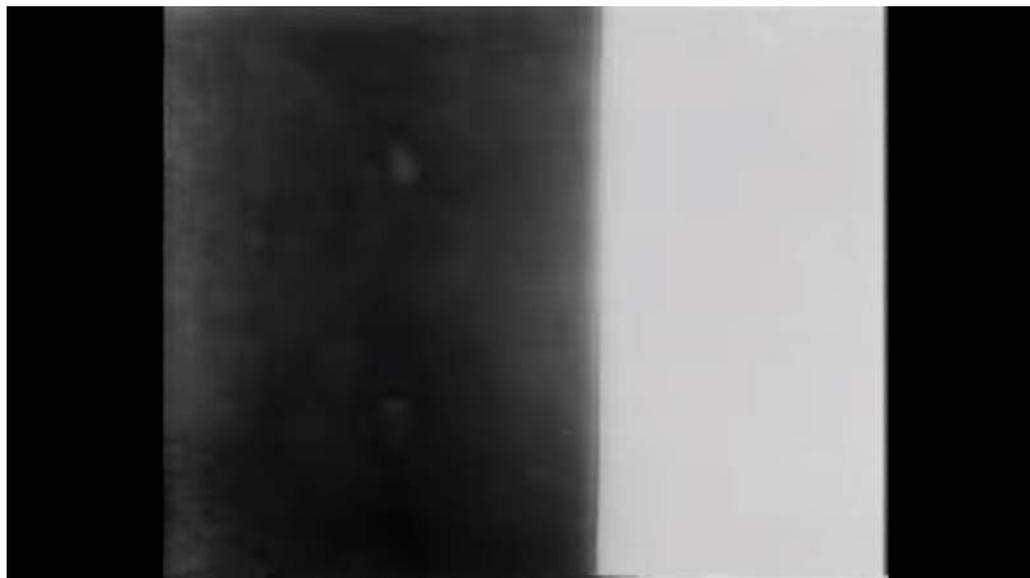
Há uma certa confusão acerca destes três artistas no que diz respeito de quem realmente realizou a primeira obra do cinema que utilizava estas pequenas animações. Porém, não nos avançaremos nesta questão e nos focaremos em foco somente no que se refere ao conceito de hibridizar tais linguagens, imagem e som.

Como mostra a figura 6, um dos primeiros trabalhos realizados neste contexto foi o de Hans Richter⁷ "*films is Rhythm*" (filme é Ritmo 1921), e é observando sua obra que criamos um paralelo deste tempo para o nosso. Conseguimos detectar uma aproximação grande com o cenário atual do artista VJS, quando analisamos a movimentação das formas utilizadas pelo artista e a sincronização da música, retângulos que aumentam de tamanho quando ocorre uma mudança na música, estas mesmas formas que aparecem e desaparecem dialogados sonoramente, trazendo a sensação de que estão totalmente ligados a imagem e som.

A conversa entre o que se vê na tela é instantânea com o que se escuta “dela”. Vemos isso no trabalho dos VJS, no momento que os mesmos trocam uma imagem, ou a atribuem um efeito qualquer em um momento de mudança sonora, muito embora, o trabalho do VJS, está repleto de fatores externos que contribuem para a percepção do espaço e não somente a análise da hibridação imagem e som.

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=QEgULqLn5iU>. Link de acesso ao vídeo de Hans Richter.

Figura 6 Imagem do vídeo *Film is Rhythm*. 1921



Fonte: PrintScreen do Vídeo, <https://www.youtube.com/watch?v=SdSY53sJCMw>.

Acesso: 03/2015

Dentre estes três nomes citados, há também outra animação feita para o cinema. Walter Ruttmann criou uma série de animações ilustrada pela figura 7, "Opus", que vai até sua terceira edição, seguindo os mesmos conceitos de hibridação aqui elencados.

Figura 7 Imagem do vídeo *Opus I* de Walter Ruttmann.



Fonte: PrintScreen do Vídeo, <https://www.youtube.com/watch?v=od0MxuD4xxQ>.

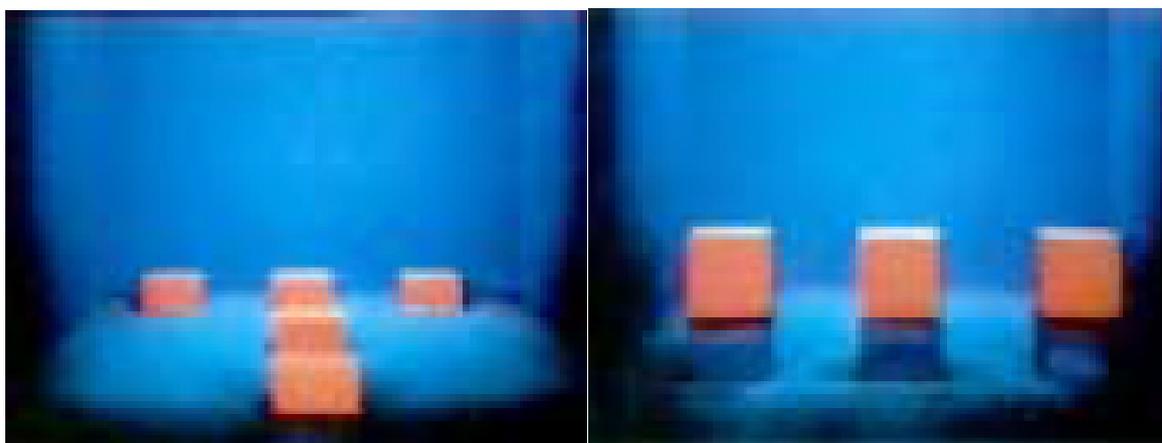
Acesso:03/2015

É neste ponto que incluímos o vídeo, importante para o conceito da hibridação entre imagem e som nos primórdios do cinema. Seu trabalho abrange as áreas tanto de animação quanto de música e também ajudou a estabelecer o conceito da união imagem e som. E sua importante ação para o cinema não se transpõe, mas também para toda geração futura cujo vídeo é também a forma de expressão.

Analisaremos de forma breve Oskar Fichinger, dentro de um cenário político conturbado, no período entre as duas grandes guerras, Fichinger se estabeleceu com seus trabalhos artísticos no começo de 1922, realizando alguns experimentos videográficos, mas foi em 1927 que ele produziu uma famosa série denominada "Estudos" que foi exibida em diversas salas de cinema na Europa, Japão e Estados Unidos.

Devido a esta época politicamente conflituosa, Fichinger fez diversas viagens, e contava com uma equipe para desenvolver seu trabalhos. Porém, foi no início dos anos 30 que Fichinger desenvolve outro trabalho de grande prestígio: "composição em Azul", (Komposition in Blau), mostrada nas figuras 8. Este mesmo trabalho foi exibido em Bruxelas e Veneza. Fichinger viaja para os Estados Unidos a trabalho e a mesma rapidez que tinha para ser contratado por grandes empresas, também tinha para desvincular-se delas. Trabalhou por curtos períodos na Paramount Pictures, Walt Disney World. Porém, é quando, segundo (Penteado, 2006), ganha uma bolsa de estudos da Fundação Solomom R. Guggenheim, que ele retoma seus trabalhos em 1947, lança seu último filme, "Motion Painting nº1" uma seqüência de 10 minutos de uma pintura em movimento".

Figura 8a e 8b. detalhes de seu filme, Composição em Azul.



Fonte: (Penteado, 2006)

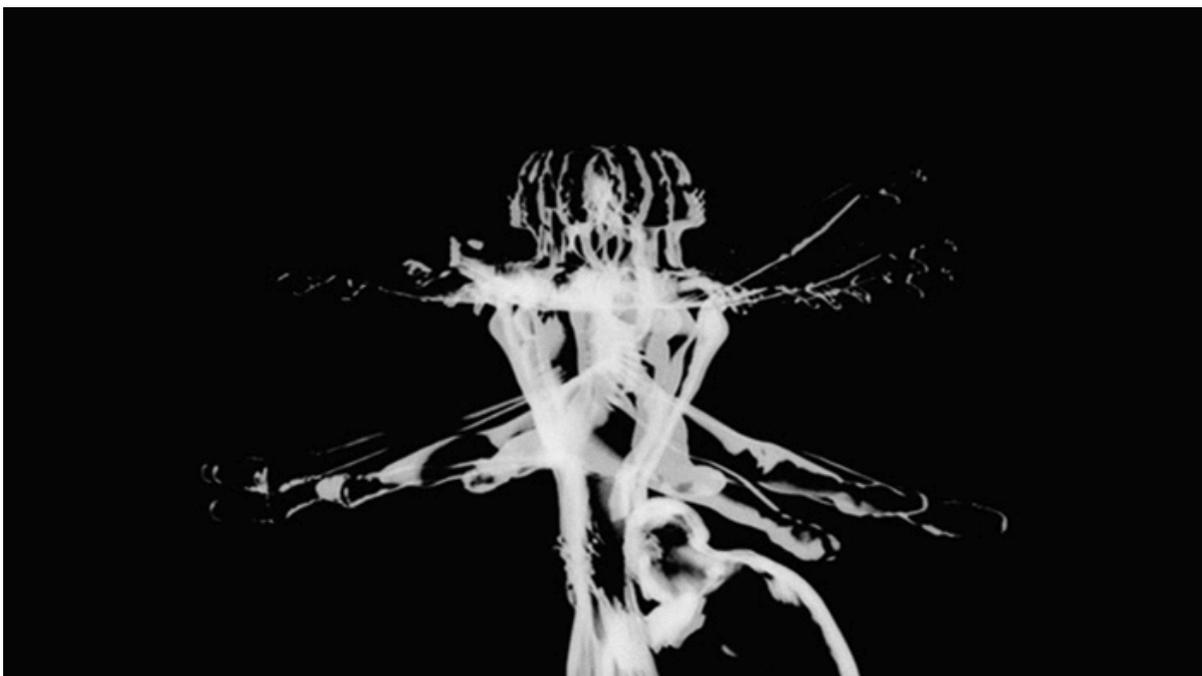
Ainda pondo em discussão artistas que trabalharam com união da imagem e som e seguindo nossa linha na história, cita-se outro grande artista, também influenciado pelos conceitos e buscas das relações entre cores, imagens, som e música. Já nos anos 30 e 40, Norman McLaren, com seu trabalho de animação, para obter uma maior sincronicidade da imagem e do som, utilizou uma técnica de pintar diretamente sobre a película do filme. Nesta ânsia de obter um resultado perfeito do diálogo entre a imagem e o sonoro, McLaren foi crucial para esta época e um artista de grande influência com seus trabalhos.

Certamente as imagens criadas por McLaren poderiam ser usadas tranquilamente nas pistas de dança da cena VJ dos dias contemporâneos. Como mostra a figura 9, a bailarina se encontra em uma sala totalmente escura, com um jogo de luzes estratégicos, direcionados para as laterais de seu corpo, criando o efeito da silhueta, como se demarcasse somente duas linhas brancas diante de todo aquele cenário escuro. A bailarina dançava conforme o som soava, na medida que mudava as intenções da música, há o cortes de enquadramentos e variações de ângulos, porém outro recurso interessante neste vídeo, é a quebra do *frame*, uma descontinuação do movimento da bailarina ocorre quando o movimento congela em um determinado momento do vídeo, e deste mesmo corpo congelado, a mesma bailarina sai dançando, mostrando-se duas dançarinas em cena.

McLaren utiliza este recursos por diversas vezes em seu vídeo, as vezes a ilusão que nos passa é que a bailarina repetidas vezes, se envolve em muitas das suas próprias, em contato com um lado inexistente ou espiritual, uma espécie de visão do caminho percorrido pelo próprio espírito através dos movimentos do corpo, ao passar do vídeo a bailarina atua junto com outro personagem, um rapaz que também dança com ela em cena. McLaren, ao unir os dois em cena e aplicando os mesmos recursos de ilusão cria novas imagens, as vezes dificultando o entendimento sobre o que se vê na tela, uma mescla de algo extremamente objetivo, claro e lúcido, para algo abstrato, a-racional e ilusório. O jogo de efeito de repetição dos *frames* gera imagens envolventes, que prende o olhar do expectador, este jogo da continuidade quebrada, pede ao olhar que continuemos com nossa atenção a imagem criando uma expectativa de quando será o momento seguinte da quebra do tempo no vídeo.

De maneira calma e suave, McLaren introduz estes efeitos sincronizados ao som, o que aumenta a sensação de que a imagem ganha intensidade quando percebemos o resultado de ação dela mesma. Sem dúvida as imagens geradas neste vídeo por McLaren podem ser usadas nas pistas de danças como produto da relação que podemos obter destas imagens e som que encontramos nos ambientes utilizados por VJS.

Figura 9 "Pas de Deux", de Norman McLaren. 1968.



Fonte: https://www.nfb.ca/film/pas_de_deux_en Acesso:04/2015

Portanto, o cinema, era algo muito experimental, uma arte ainda em busca de um formato, sem uma linguagem definitiva. É neste momento que muitos artistas viviam ainda o descobrimento paulatino das tecnologias que surgiam e as reutilizavam em a favor de suas obras.

No caso específico do cinema experimental, estes artistas vislumbravam uma linguagem única da imagem e som, dos sincronismos de ambas as linguagens, como apresenta o vídeo "Pas de Deux" de McLaren. Ainda o cinema que era feito por estes artistas tinha um caráter de descobrimento, experimental e abstrato, se comparado a hoje, diferente de que construímos lugares planejados para atender as necessidades de ver cinema, clássico, canônico, com uma narrativa mais atual, definida e atende as necessidades de um público, pois naquele tempo, o cinema era uma dentre tantas linguagens que ocorria em algum lugar.

Esta anunciação não limitada ainda do cinema facilitava aos artistas explorarem sua linguagem a favor de experimentações artísticas, o que não é muito diferente do que ocorreu com as apresentações de VJS do nosso século, que experimentavam sua arte na medida em que aumentavam as possibilidades dos recursos tecnológicos.

Portanto, para estes primeiros artistas que faziam estas experimentações ainda nos primórdios do cinema, era um novo descobrimento, não só de como utilizar a imagem com o som, mas também de vê-la em movimento e um novo recurso de entretenimento, algo novo,

ainda não explorado, que ao mesmo tempo prendia a atenção do observador, que na época tinha o mesmo brilho no olhar quando se via estas linguagens trabalhadas daquela maneira.

Estas transformações no mundo das artes e o desenvolvimento tecnológico, levariam o cinema a um campo mais sinestésico, simulando a arte da vida, pois um galho de uma árvore não cai no chão sem exprimir um barulho, o andar de sapatos por um tablado não acontece sem os sons ritmados dos passos, e, portanto, da mesma forma que associamos estas imagens aos seus respectivos sons, não é diferente de fazer o contrário.

Quando ouvimos sons compassados acelerados de uma categoria específica, podemos relacionar o som com imagens de cavalos correndo, por exemplo. Na medida que ouvimos determinados sons, podemos associá-los às suas respectivas imagens. É através destes experimentos entre estas duas linguagens que a sensação de imersão se intensifica no cinema.

Seguindo o avanço evolutivo do cinema, a tecnologia foi fundamental para que se intensificassem novos processos de criar aspectos visuais. A partir dos anos 50 a imagem digital se torna mais um dos experimentos para contribuir na fusão de som e cor, potencializando ainda mais os processos abstratos de se fazer vídeo. Também as imagens que são geradas confluem tranquilamente com mesmas processadas pelos VJS.

Dois irmãos que fundamentaram muito o que vemos em imagem digital e auxiliaram no caminho para novos modos de processamento visual de imagem foram os irmãos Whitney. Para Penteadó, (2006) John Whitney, que iniciou pesquisas com computação gráfica nos anos 60 com o apoio da IMB, semeou muita coisa do que vemos hoje no campo digital. É portanto, um território a ser explorado pelos artistas de hoje, que potencializaram as experimentações no campo da música e do visual, intensificando ainda mais o processo sinestésico daquele que vê e experimenta a obra.

Aqui uma ferramenta poderosa é utilizada na criação dos irmãos Whitney em seus experimentos audiovisuais: o computador. Ferramenta esta que ajudou em muito nas criações que viriam resultar em uma nova estética visual feita por estes irmãos. Futuramente os irmãos se separaram. Porém, ainda continuaram experimentando novos meios no caminho da cinematografia, para Penteadó (op.cit.) James Whitney seguiu com suas experiências com o cinema como suporte, e realizou pouco, porém complexos filmes: Yantra de 1955, ⁸Lápis, realizado entre 63-66, é descrito por Kerry Brougher como um dos mais intrigantes da música visual. Já seu irmão, em 1960, recebe ajuda de IBM e *Guggenheim Foudation*, e inicia suas

⁸ Segue o link do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=kzniaKxMr2g>
Redirecionado pelo site.

pesquisas no campo digital, segundo Penteadó (2006) Foi nesse período que produziu os filmes ⁹ Permutations, de 1966 e Arabesque, em 1975. Para Whitney, o computador seria a ferramenta ideal para a criação de sua tão almejada harmonia.

Novamente, o que vemos é a presença do computador auxiliando nas experimentações de artistas que buscaram o caminho híbrido da imagem e o som. O computador é o meio pelo qual os artistas VJS realizam seus vídeos e suas performances, é através dele que as imagens preenchem as paredes dos lugares. São controladas, manipuladas e projetadas por intermédio de um computador. Como mostram as figuras 10 e 11, respectivamente, dos vídeos dos irmãos Whitney.

É através desta popularidade crescente dos aparatos tecnológicos, principalmente da facilidade e rapidez em processar vídeos, que o VJ incorporou, a imagem, ritmo, softwares, técnicas como meio para criar uma nova linguagem utilizada nos ambientes festivos da atualidade.

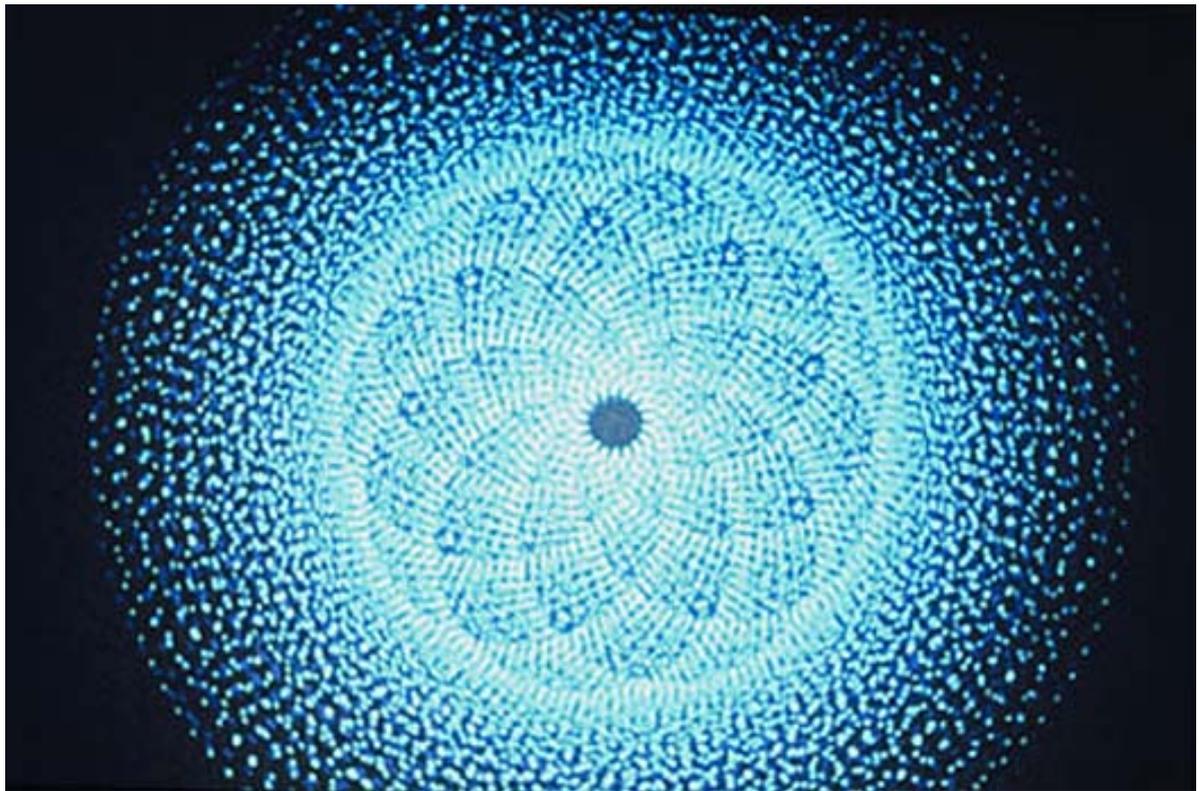
Vamos agora buscar entender melhor o trabalho de James Whitney, observando as questões que já elencamos neste documento. Estas novas experimentações do vídeo e o computador e os resultados que foram obtidos por Whitney. Ambos, tiveram semelhantes influencias desde que começaram com suas experimentações entre a arte computadorizada, criar vídeos com a linguagens dos bits. As imagens geradas por James Whitney, em seu vídeo "Lápis", percebemos uma forte presença das músicas indianas, mânticas, resultado das experimentações destes irmãos que tinham uma profunda ligação com a espiritualidade, o que refletia em suas obras de vídeo, pois traziam estas influencias para as imagens animadas.

Quando vemos o vídeo de James Whitney, percebemos um jogo de mandalas, formas abstratas circulares, partículas que sobrevoam a tela, que constroem e desconstroem formas, este conjunto de partículas que formam imagens, se agrupam e todo o conjunto permanecem girando na tela gerando um efeito visual, cativante, e te impulsionando ao centro da tela. As cores mudam a cada instante do vídeo ou a cada forma que é gerada por estas partículas, que as vezes forma um figura bem definida, como um círculo na maioria das vezes, outras são um fruto da abstração, livre que voam sobre a tela do monitor. A figura 10, ilustra apenas um instante do frame do vídeo de James Whitney, o que podemos perceber uma grande influência de sua espiritualidade, refletidas através de mandalas que se movimentam ao soar da música indiana.

⁹ Segue o link do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=BzB31mD4NmA>

Podemos criar as mesmas relações para o vídeo feito por Jhon Whitney, quando assistimos sua obra, vemos um intrincado jogo de cores distribuídas ou espalhadas por quantidade de partículas, que se movimentam, com as batidas rítmicas da música, também percebe--se as mudanças de formas a cada intenção da música. Para este vídeo de John Whitney, as partículas reagem instantaneamente ao som produzido, o que vemos é a reação imediata da imagem em resposta precisa do estímulo sonoro. Diferente de "Lápis" o vídeo "Permutations" de Jhon Whitney, não há a presença de um instrumento melódico, o vídeo se resume em conjuntos e padrões rítmicos a qual as partículas se movimentam segundo o que se escuta. Em ambos os trabalhos percebemos a forte influência das ideias indinanas e em ambos os trabalhos vemos imagens envolventes, abstratas e intensas o suficiente para trabalhar os aspectos que elencamos aqui, quando discutimos a hibridação das linguagens imagem e som.

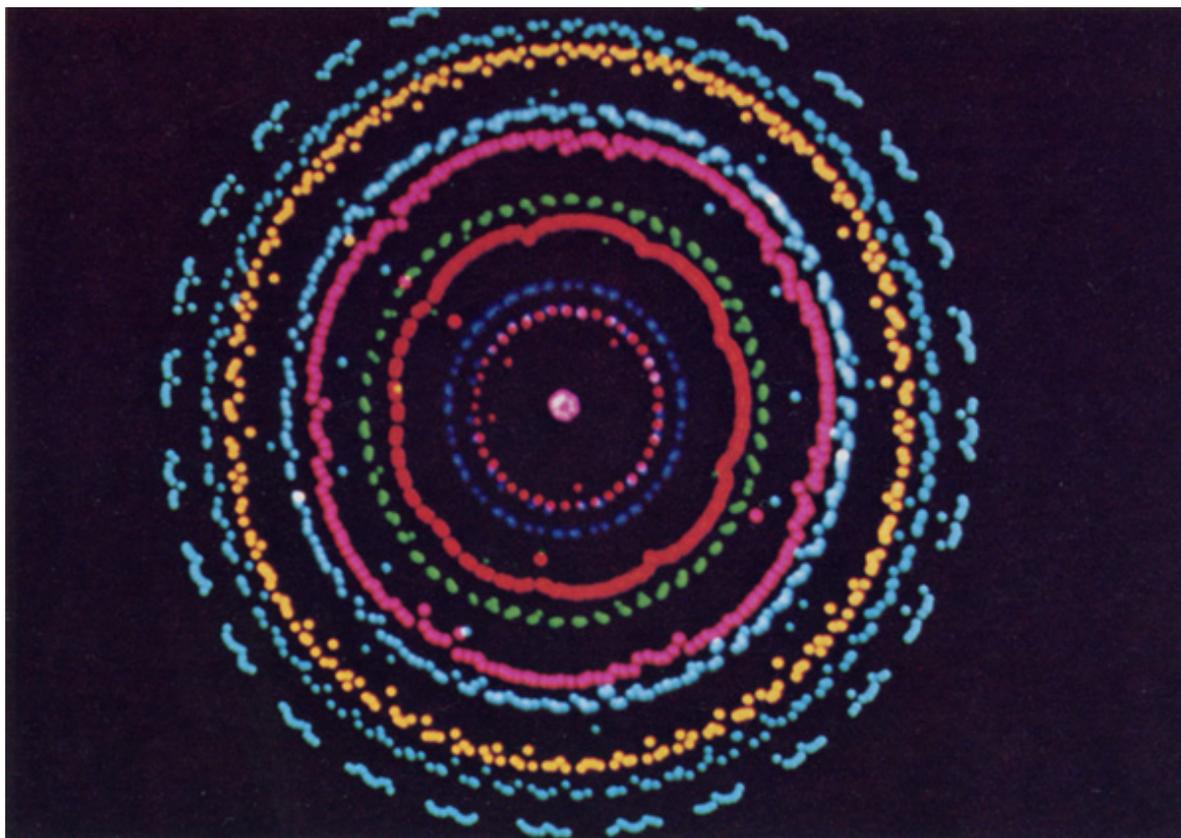
Figura 10“Lapis” (1966) – James Whitney



Fonte: <http://blog.unl.edu/dixon/2011/09/14/john-and-james-whitney/>

Acesso:11/2015

Figura 11 “Permutations” (1966) – Jhon Whitney



Fonte: <http://www.generatedart.com/early-computer-animation-by-john-whitney/>

Acesso: 11/2015

2.3 VJing - levantamento de grupos e a estética do processamento musical

Para falarmos sobre os artistas VJS e suas performances, não podemos deixar de citar as diversas implicações que o termo "VJ" insurge, buscando entender pelos próprios artistas, ainda no sentido de definir a ação do *performer* VJ baseado no exercício de seu trabalho, como trazer o significado da ação do VJ, este termo que busca representar o artista e sua poética.

Dos diversos textos em que me baseio para o desenvolvimento desta pesquisa, destaco as considerações de Moran (2007) no sentido de definir a sigla VJ. Para ela, o termo se desdobra e assume as seguintes terminações: Vídeo Jockey, Visual Jockey, VídeoJamm.

VJ, é uma sigla para diversos nomes. Contudo nas tentativas de buscar esclarecer sobre o que define como ação do VJ e seu processo de criação, ponho minha poética pessoal também como análise. Na posição de criador observo que o VJ, faz a mediação e manipula as imagens e suas potencialidades quanto vídeo, em essência.

O VJ "toca" as imagens, da mesma forma que o DJ "toca" a música. Portanto a ação dos VJS, acontece nas manipulações que o mesmo pode fazer em seus vídeos, atribuindo-lhe efeitos diversos, distorções, recortes e edições, alterando cores, RGB, mesclando camadas etc. O VJ cria novos vídeos através do reuso de materiais digitais espalhados pela web e arquivos criados pelo próprio artista. Gerando novos vídeos, o artista agora incita uma nova história, criada através de imagens, uma história audiovisual, que escapa da narrativa tradicional do cinema.

Esta manipulação toda é feita pelo artista audiovisual em tempo real, em sua ilha de edição portátil, que é seu próprio computador, geralmente na frente do público. Ferramenta que evoluiu e acelerou o trabalho dos VJS, pois nos anos 90, as imagens em movimento utilizadas nas pistas eram trabalhadas em fitas de vídeo gravadas. Hoje, além do suporte tecnológico ter ajudado os trabalhos dos VJS, há *softwares* que auxiliam e facilitam estas manipulações que o artista utiliza em sua performance, dando-lhe mais liberdade para se fazer inúmeras manobras em tempo real.

"Por outro lado, quase em paralelo, os computadores pessoais começaram a evoluir e chegaram ao público geral. Cada vez eram mais potentes e davam mais opções de criação de imagens e suas manipulações. Ademais, os computadores portáteis foram uma revolução na cena do VJing, já que possibilitaram montar postos de controles de VJ em qualquer lugar de forma simples." (ELGORRIAGA 2013 p.36)

A maneira como se dá o trabalho do artista está calcada em uma característica muito comum na atuação dos VJS, ou seja, toda a liberdade e a facilidade que o artista tem em mãos para a manipulação e edição de seus vídeos em tempo real.

Muitas vezes alcança o patamar de improviso, do *Jamming*, que para Moran (2007), é um termo muito associado a músicos de Jazz, que, em determinado momento do show, se utiliza do exercício da improvisação, relação esta, que para os VJS, seria uma das terminações: o Visual *Jamming*.

Um improviso visual da performance do artista, Mello (2008) diz que o trabalho produzidos pelos VJS refere-se à manipulação/edição de imagens em tempo real, sob a lógica do improviso. Para este exercício, o artista VJ, em determinados momentos de sua atuação, decide na hora como utilizar o vídeo, à sua maneira. Esta ação em sincronia com a música, muitas vezes cria a ilusão de que o vídeo foi pré-produzido, contudo, o artista VJ cria a maneira como ele utiliza o vídeo no exato momento em que decide transformá-lo.

Portanto, sua performance muda a cada apresentação que fizer. Tal ação atrela o trabalho dos VJS ao o inesperado, imprevisível momento do *frame* artístico como um instante de atuação, uma célula, uma foto, fotograma.

Em conjunto com o DJ, o VJ e sua poética transforma o ambiente em um lugar de "Jazz audiovisual". É, portanto, esta a semelhança do artista VJ com o DJ, pois este último atua da mesma forma, buscando mixar trechos musicais, *samplers* e, portanto, criando uma nova música através destas construções e produções musicais.

"Assim como os DJs mixam suas músicas, durante as performances os VJS mixam imagens previamente selecionadas, que são manipuladas: distorcidas, sobrepostas, fundidas e acrescidas de efeitos, através de programas em uma mesa de edição." (TORDINO: 2008, p.09)

Reforçando a idéia de processo de criação e sua atuação do artista VJ, analisar a performance e o campo de conhecimento deste artista, Cestari (2012) define de maneira bem didática a ação do mesmo:

"Tem-se por VJing o processo que inclui produção, projeção, edição e sincronização de interferências visuais, luminosas e sonoras em tempo real, de maneira a originar uma atuação performática. É uma prática contemporânea que tem o potencial de suprir necessidades informacionais de determinado público." (CESTARI:2012 p.02)

Estas reflexões contribuem para o aprofundamento da pesquisa, investir em seu campo de abrangência, relacionando pontos de confluência entre a ação VJing, com cinema e música, temas que já abordamos em tópicos anteriores, observando de que formas se dá este diálogo de potencial tão elástico, que resgata, em certa medida, trabalhos paralelos desde a época de cinema de vanguarda, campos de experimentações da cena eletrônica até os dias atuais da cultura jovem contemporânea.

Assim sendo, toda ação performática destes artistas implica em apresentar a construção dos espaços de apresentações que atuam. Portanto, nestes ambientes normalmente não há uma relação hierárquica dos elementos diversos que ali se constituem, ou seja, não há um protagonista da situação retendo a ele todo foco de atenção. O que normalmente se põe em jogo é a construção e o fruir que se estabelece nesses ambientes, em uma mútua ação de construção do espaço, que se o torna agora em espaço sensorial e de caráter imersivo.

Para (Mello, 2008) fazer cinema era a um exercício de articulação visual, como o exercício de sincronizar música à imagem e pensar o espaço-tempo da sala de exibição e da projeção como puro êxtase sensorial. Pensar sobre este ambiente em que ocorre as apresentações destes *performers* VJ, analisando eventos que ali se constituem, expõe ideias que muito têm a ver com a sala de projeção de cinema. Ambiente que, no começo do século XX, era tido como ponto de cultura, lazer e entretenimento. Contudo, em seu sentido mais expandido, o campo gravitacional do ambiente não se limita somente a um condicionamento planejado e direcional da projeção, pois agora há elementos que vão além dos que conhecemos em uma sala tradicional de projeção.

Este novo ambiente que insita novas sensações, assemelha-se às casas frequentadas anteriormente como *musci-halls* inglesas, cafés franceses e os famosos *vandervilles* americanos. Nestes lugares há a presença de outros aspectos que não só a projeção, haviam a possibilidade de deslocamento do público: beber, comer e dançar. (Mello, 2008) diz que nesse período o filme era uma entre as várias razões que faziam com que as pessoas compartilhassem esses ambientes de convivência, tão populares nos grandes centros urbanos."

Este antigos lugares, pontos de encontro entre pessoas, espaços de entretenimento que, ali confluí aspectos semelhantes aos dias de hoje, em casas que ocorrem apresentações audiovisuais, são ambientes em que atuam estes artistas. Estes lugares agora sofrem a ação dos VJS, que promovem uma nova roupagem, mais elaborados e complexos dos mesmo ambientes ingleses, americanos e franceses. Porém, agora, com a posterioridade da contemplação do cinema, sob um novo processo de expectativa que as pistas de dança, e espaços da cena eletrônica, ambientes estes em que atua o VJ, oferecem em uma espécie de cinema experimental. Pois são neste espetáculos dos VJS artistas que ocorrem uma outra maneira de tornar presente o cinema e uma nova forma de experienciá-lo.

“A projeção de vídeo em interação com a arquitetura tem se mostrado uma alternativa cada vez mais popular de disseminação da vídeoarte e das possibilidades do VJing, dada a amplitude de espectadores heterogêneos a qual abrange, e por ocorrer no espaço público na maioria das vezes.”
(RIZZO: 2010 p.12)

Nestes novos ambientes de projeção há uma maior interação do público que não está somente no papel de expectativa. Agora o público faz parte da história e participa dos momentos que se sucedem. De forma interligada toda a ação de cada elemento ou ator é fundamental para

a narrativa deste novo "ver cinema" que está ocorrendo nesses ambientes da cena eletrônica dos VJS. Nessas performances, o artista audiovisual constroe o ambiente inserindo o público em um processo de imersão baseado nos múltiplos canais de conexões que ali ocorrem. A imagem combinada com a música, coloca o expectador no novo jeito de fruir a experiência do "cinema ao vivo".

A exemplo de obras que utilizam o vídeo, sejam elas a vídeo instalações, estar presente na obra é estar em contato com seus sentidos, e juntos completar a obra. Quando Mello(2008) observa, “No ambiente gerado pela vídeoinstalação, a imersão é um princípio estético, Tal princípio disponibiliza uma área em que todos os sentidos do corpo são inseridos e dá ao visitante a oportunidade de explorar o espaço perceptivo.”

A imagem da contemporaneidade deixa seu patamar somente contemplativo, e passa a fazer parte de uma experiência interativa, em conjunto com a arquitetura, espaço, música. O público atualmente vive uma experiência sensorial e temporal, física, colocando-se no local, e agindo segundo as fluências regidas pelos diferentes agentes que constituem o ambiente.

Analisando os trechos de (Machado, 2008), sobre as pulsões do expectador dentro da sala de projeção, vivenciando todo um processo de imersão, aponta sobre a imersão do público “acorrentado a sua poltrona na gruta escura” diante da projeção cinematográfica.

O que difere agora, nas apresentações dos VJS, é que este processo de imersão acorrenta o expectador não mais a uma cadeira, mas ao ambiente, de tal maneira que o deixa livre para deslocar-se por ele.

A varredura do expectador no espaço, constitui um ambiente sinestésico e imersivo. Algumas vezes, vivenciar os espetáculos de VJS é poder dialogar com diversas linguagens presentes no local, em tempo real. Ao mesmo tempo, é estar pronto para se conectar com vários estímulos potencializadores, não controlados, oníricos.

Nestes locais de atuação dos VJS, festas, *raves* e todo o universo da cena noturna, a presença do inesperado é um fato, assim como as próprias performances do artista que em muitas vezes está calcado sob a lógica do improviso. Pois é próprio do espetáculo do artista não estar fechado em uma forma rígida. Portanto o local frui da mesma forma, também se transmuta conforme o tempo passa, o que faz com que cada apresentação se torne única, devido a unicidade das combinações dos diferente agentes que trabalham para ali instaurar a linguagem audiovisual.

“Nos espetáculos de vídeo ao vivo, como uma forma de contaminação entre a vídeo performance, a vídeo instalação e a arte ao vivo, são um tipo de manifestação que diz respeito a questão do rompimento da hegemonia do gesto

contemplativo na arte, a inclusão de vários múltiplos pontos de vistas e ao corpo em estado de deslocamento, inserido no contexto de significação do trabalho"(MELLO: 2008 p. 154)

PhilippeDubois em uma entrevista concedida na UFSC-Universidade Federal de Santa¹⁰ Catarina, diz que, hoje vivemos diversas formas de presenciar o cinema, em direção a uma ruptura do formato usual que conhecemos de cinema, e para tal, estes diversos aspectos de ver o que está acontecendo com o cinema depois do cinema, e como se dá estas manifestações.

O cinema se expandiu e hoje estamos vendo cinema de diversas maneiras distintas da maneira tradicional e canônica que conhecemos desta linguagem audiovisual, as figuras 10 e 11 ajudam e ilustram a entender o pensamento com clareza, quando ele diz:

"Desde os anos cinquenta, nos habituamos a ver cinema na televisão, um conjunto de máquinas portáteis que passaram a fazer parte da nossa vida cotidiana, nos permitiu ver o cinema de outra maneira, e principalmente a partir do advento da internet e através dos computadores, nós podemos ver então mesmo nos nossos telefones portáteis, hoje ver cinema, nós podemos até as vezes assistir cidadão Kane, enquanto estamos dentro de um taxi, porque existe uma pequena tela que está ao lado do motorista, quando nós viajamos de avião é comum nós assistirmos aos filmes, em determinado eventos culturais importante em festivais é comum também que o cinema seja projetado nas próprias paredes dos edifícios. Então todas essas presenças do cinema em meios alternativos, é o que hoje nós chamamos de modo geral, o pós-cinema" (<https://www.youtube.com/watch?v=bq8nYh6DWhA>. Acesso: 08/2014)

As fotos que se seguem, explicam as palavras de Dubois, quando ele diz sobre "ver cinema" quando o expectador está em um evento, e de repente ele percebe imagens projetadas nas próprias paredes dos edifícios. Ambas as fotos, foram tiradas em uma casa de festas situada em Bauru-SP, ano de 2010. Neste evento, havia uma parede que em grande escala, trabalhamos em duas telas, que ficavam trocando suas imagens com o som ambiente do local, aí, podemos perceber as imagens sendo mais um dos componentes que operavam nesta noite, centenas de pessoas estavam naquele ambiente e não necessariamente foram para ver as imagens, mas ao mesmo tempo, as telas eram mais umas das linguagens técnicas para constituir o local.

¹⁰<https://www.youtube.com/watch?v=bq8nYh6DWhA>, link referente ao acesso a entrevista com Philippe Dubois, nesat entrevista Philippe esclarece e conceitualiza o termo pós-cinema, além de falar sobre ideias clássicas de cinema.

Figura 12 Registrado em evento em que atuei como VJ.



Fonte: Arquivo Pessoal

Figura 13 Registrado em evento em que atuei como VJ.



Fonte: Arquivo Pessoal

Estas novas apreciações que insurgem sobre as formas de contemplação do cinema, quebram barreiras das formas tradicionais, alargando a ideia de expectação formal da sala de projeção cinematográfica.

Quando se tratando das performances dos VJS, não só houve este rompimento da idéia de cinema, mas também no sentido de criar novos *inputs* de conexão com o expectador, já que, é a partir destas novas condições que se dá o trabalho do artista VJ, em um contexto de pura troca de energias e sensações, e é nessas trocas que o artista se baseia para constituir seu trabalho. Uma espécie de rede rizomática se instaura neste ambiente, onde ocorre deslocamentos sinérgicos que afloram nestes ambientes de multilinguagens.

"Essa transformação do espaço também era ocasionada pela música concreta nos anos quarenta. Robin Minard ressalta a importância deste estilos musical para as artes visuais e a formulação de um conceito onde os sons, seus contextos espaciais e os elementos visuais tornam-se uma coisa só, criando um espaço multissensorial." (TORDINO, 2008 p.49)

Para Moran (2007) Espaços-Tempo, projeções e experienciador: senciante e sentido, visível se constituem na experiência. Festas, noite de estímulos multissensoriais. Esta experiencição do público com o espaço faz com que os elementos que se constituem ali sejam fundamentais para as relações que ai se estabelecem. Moran (2007), afirma que o espaço "entre" existe de maneira material, dado pelas circunstâncias que atuam neste ambiente.

Segundo Rizzo (2010) Andy Warhol, propôs algo que pode ser considerado um dos prenúncios de obras feitas pelos VJS, quando Warhol projetou imagens em um espetáculo de multimídia em uma apresentação da banda "The Velvet Underground". Para Rizzo (2010) "Andy Warhol foi um dos primeiros a incluir imagens em movimento dentro de um contexto de ação coordenada entre mídias." A figura a seguir ilustra a performance de Warhol e suas projeções.

Figura 14 Projeções de Warhol com a banda The Velvet.



Fonte: <http://smironne.free.fr/NICO/FILMS/awepi.html>

Em meus trabalhos pessoais, trago análises das apresentações que produzi e participei, especialmente, que as luzes em ritmo extremamente acelerado, no ascender e apagar, exerce a sensação mágica e ótica, ilusória, de desorientação das pessoas para com o espaço.

Contudo, ao mesmo tempo, a proximidade dos elementos que compõem e preenchem os espaços, a música eletrônica marcada pelo *bit* compassado, surtindo o efeito de continuidade incessante no ambiente, afasta o público da sensação de esgotamento ou cansaço.

Muitas vezes estas pessoas estão alteradas por substâncias psicoativas e as imagens projetadas em alta velocidade das performances dos VJS são apenas alguns dos elementos que compõem, a cena para gerar uma maior densidade do local pondo as pessoas em contato mais sensível com o espaço e com elas próprias.

De acordo com Christine (Mello, 2008), para o VJS, o que está em jogo é a busca de múltiplas dinâmicas para se processar a arte eletrônica e a busca por novos mecanismos de interação do público com a imagem e com o som. Para Moran (2004) é um fenômeno do entretenimento e da invenção audiovisual que propõe e/ou é proposto em um momento histórico em que a arte e a comunicação procuram promover a estimulação sensória-motora.

Como ainda resultado destas ações, nestes espetáculos são observados laços do público e com o espaço, em uma espécie de sistema imersivo e sinestésico. Ou seja, as pessoas que vão a este tipo de atração sabem ou esperam encontrar tais características, estas que formam ou transfiguram o lugar para esses tipos de apresentação. A música tocada pelo DJ, e agora com a presença do VJ, gerando outro aspecto visual para o ambiente, atrai e pactua com seu espectador. Segundo Prado (2007), os que hoje experimentam os novos meios de difusão procuram menos esse grande público, quase mítico e sonhado, e optam por um público que tenha mais afinidade com suas ideias e propostas.

Expectador este que agora sabe o que esperar ou o que encontrar nesse ambientes. Porém, a relação obra/improviso/tempo/espaço, constantemente põe esse espectador na posição de receptor sensorial do ambiente, uma vez que a forma que acontecem os elementos normalmente não são planejados ou arranjados, gerando a sensação do inesperado e a quebra da monotonia, aguçando a curiosidade do espectador a cada momento visual que está sendo submetido.

“entre”, existe aqui com visualidade material. O espaço “entre” é perceptível visualmente, e costuma ser branco, dada a grande quantidade de fumaça nele presente, seja resultado do cigarro ou de fumaça cenográfica. A fumaça é um recurso bastante utilizado no teatro e no cinema para materializar a luz, ela difunde a luz, faz com que seu feixe ocupe o ambiente, confira densidade a ele. Bem dosada, a fumaça é uma aliada na construção de uma cena, por conferir volume e peso ao espaço, difundir pessoas e objetos presentes, modificar os padrões de distância, pois perde-se com ela a profundidade de campo. Fumaça, luzes, projeções e sons criam o ambiente da festa, ambiente que envolve e estimula o espectador, reduz o espaço ao restringir o campo de visão, cria um ambiente circunscrito mesmo que haja no local centenas de outras pessoas, e produz assim uma espécie de cortina de fumaça. Este ambiente é constitutivo e constitui pactos com o público. (MORAN: 2007 p.05)

Nos *musics halls* ingleses, cafés franceses e *vaudevilles* americanos da virada do século XIX ao XX, e hoje, na contemporaneidade da cena eletrônica, festas noturnas, *houses*, festivais e eventos, galerias de artes digitais, museus, teatros e performances audiovisuais diversas, confluem em um ponto: a obra efêmera.

Geralmente, é no momento do processo da apresentação, ou em uma noite em que há a fruição das experiências ao público, que o processo é mais importante do que a obra acabada.

O momento presente determina a obra. Quando se inicia e quando acontece o fim do espetáculo não são os pontos-chaves para definir a apresentação do VJ artista. A obra ocorre na interpolação destes momentos: é no processo, no andamento, no entre. Cada momento se torna diferente e único em relação aos momentos seguintes.

O que difere justamente os espetáculos de VJS da sala de cinema, é seu caráter passageiro, ou do não direcional. A obra em estado de plena e constante mudança de estímulos sensoriais. A performance daquele instante é diferente do instante seguinte. A performance daquela noite é totalmente diferente da noite seguinte. Logo, a obra se dá no entre, e não no resultado de término da noite. Não há como repetir o "filme" novamente. Não é um registro pré-programado, ou pré-pensado em sua totalidade. É pela emoção do instante. Cada instante vem com sua carga do inesperado ou inusitado e a performance daquele momento acontece mediante o processo de expectativa que transgredir o tradicionalismo espacial do cinema. Na ótica do improviso, em coletivo dos que ali constituem o espaço, é que portanto, se dá a não repetição da performance do artista VJ.

Junto à pista de dança e toda composição audiovisual estabelecida nas apresentações de VJS, o *feedback* do público é o artifício que o artista VJ usa para responder com suas imagens, no contexto híbrido imagem/música. Cada estímulo de emissão e recepção, também cunhado de sua efemeridade, gera outra sequência de novos estímulos mútuos.

Também deve ser levada em consideração a poética individual de cada artista, tema que iremos abordar mais à frente. Para Tordino (2008) “As propostas de cada VJ dependem de suas referências, fontes de pesquisa, modos de captação e tratamento de imagens, intenções artísticas e posicionamento críticos”. Para isso, coloco minha poética em análise e também investigo obras de grupos e artistas audiovisuais.

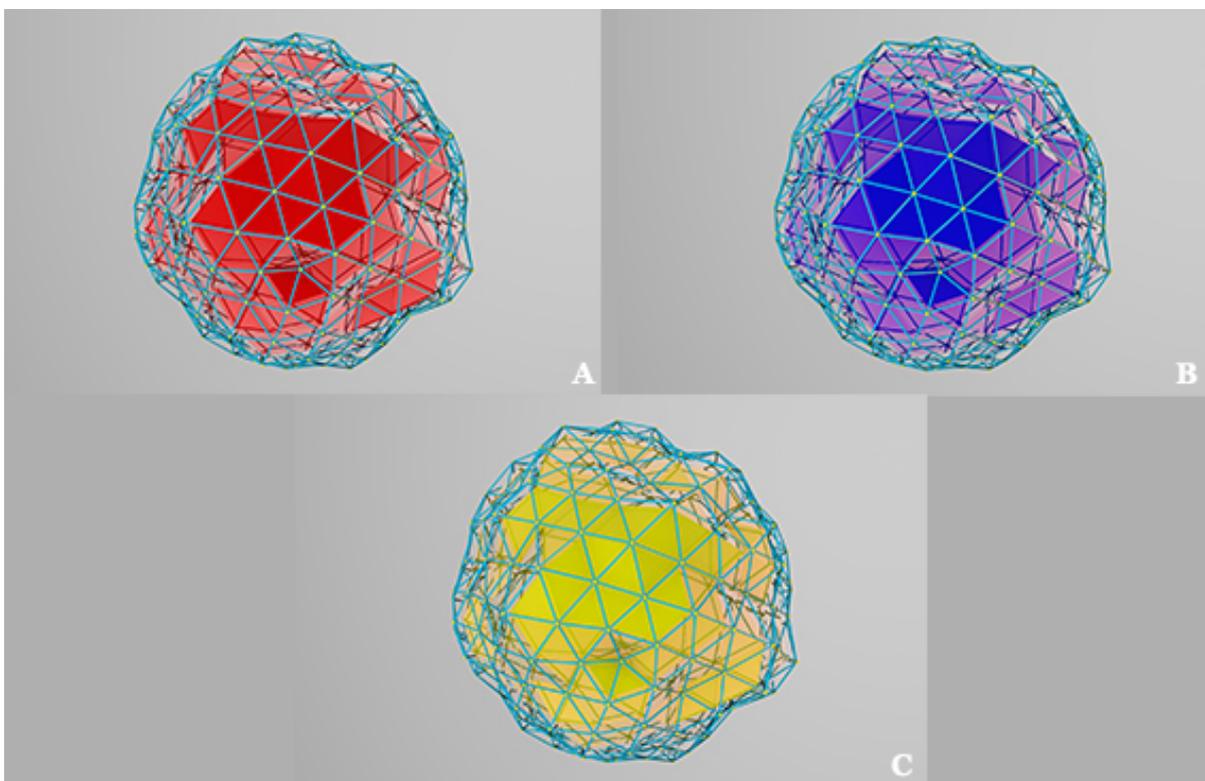
Estes mesmos aspectos de efemeridade também se aplicam ao suporte vídeo e suas construções. De acordo com Christine Mello, o vídeo feito pelos artistas VJ não se preocupa com o resultado final, uma forma acabada, pois os mesmos não são feitos para passar em uma tela de televisão. Seus trabalhos articulam o passageiro e o contínuo. Baseiam-se na impermanência de estado, ligam-se ao improviso, o que gera questões que vão além do pré-produzido, ou planejado.

"Diferente do vídeoclipe, as performances de imagem e som no vídeo ao vivo não são produtos audiovisuais acabados, feitos para serem vistos pelo monitor de TV. Há nessas propostas o diálogo criativo com o conceito de improvisação, da obra em aberto, do efêmero e da impermanência do trabalho artístico". (MELLO 2008 p.155)

Segundo Rizzo (2010) nos anos 60, os filmes de Godard e o cinema direto já previam na película o que mais tarde seria propriedade do vídeo e, posteriormente, do VJing: quebra da continuidade, colagem como estrutura e subjetividade.

Através de softwares ou pacotes gráficos, destaco algumas das figuras¹¹ de meus arquivos pessoais, que utilizo em minhas performances. São triângulos agrupados que juntos adquirem o formato de uma esfera. Sobre a mesma flutuam somente o contorno destes mesmos triângulos. A cada momento, estas esferas mudam suas cores primárias (Vermelho, Azul e Amarelo), de forma sincronizada com o BPM - batidas por minutos da música, no intuito de enfatizar a sincronicidade da imagem e som.

Figura 15a.15b e 15c. Vídeo Set gerado a partir de um software 3d



Fonte: Arquivos Pessoais.

¹¹Imagens que construí para minhas performances de VJS. Utilizo das cores primárias para cada círculo e a transformação do mesmo a cada bit da música

O VJ Spetto explica no programa Login¹², que o artista VJ se preocupa com três "Ts": tempo, temperatura do local e o tema. Para elucidar um pouco tais conceitos colocados à nossa frente pelo artista, trataremos de discorrer de maneira breve sobre as seguintes características individuais de cada um destes "Ts". Porém, em especial, darei ênfase aos dois últimos.

Começaremos então pelo tempo. Na música existe algo interno que rege a velocidade em que a mesma está sendo tocada. Este maestro invisível é o tempo. Contudo, no universo da música, este carrega vários termos. Podemos chamá-lo de Bit, pulso, BPM etc. Aqui, o termo tempo foi usado, e é neste tempo presente na música que o artista VJ sincroniza sua imagem, respeitando a velocidade dada pela música e fazendo com que sua imagem tenha o mesmo andamento que está sendo tocado. Tal recurso potencializa a sensação de sincronicidade entre o áudio e o visual. Porém, o VJ está livre para usar a imagem combinada com a música, e esta liberdade, no estado de improviso, instantâneo, escapa daquilo que está sendo tocado.

A temperatura, se dá pela cor de suas projeções, quentes ou frias. Uma vez que o VJ atua muitas vezes seguindo a música e trabalhando suas imagens conforme ocorre este diálogo híbrido da audição e visão, controlar a temperatura de sua projeção é um artifício utilizado pelos artistas, atribuindo ao evento a sensação de momentos e instantes de imersão.

Projeções que têm a cor vermelha em destaque, aproximam o ambiente de um lugar mais quente. Esta também é uma forma de moldar o ambiente e torna-lo mais sinestésico. Os locais onde estes artistas atuam e suas intrincadas relações com estes espaços, têm aumentado com a disseminação do trabalho do VJS. Para tal, o artista atua em diversos espaços como: museus, galerias, teatro, sarais, *internet*, televisão etc.

Seus campos de abrangência se expandiram e hoje encontramos o trabalho de um VJ em diversas demandas, desde as que vão do cenário da arte (museu, galeria etc.) ao encontro de espaços comuns, de fácil acesso, públicos e compartilháveis. É também nesta não linearidade do campo de atuação do artista, que formam-se seus discursos, seus repertórios.

¹²<https://www.youtube.com/watch?v=uZSZ9Tqwf3Y> link referente ao acesso da entrevista feita com VJ Spetto e JazZ, nesta entrevista os VJ, falam um pouco sobre a cena do VJS e alguns dispositivos que eles utilizam em suas performances, além de falar sobre o evento VJ Torna, uma competição de VJ dentro de uma casa noturna.

"O discurso que constroem os VJS se apropria de elementos que diferentes artistas desenvolveram durante as vanguardas, construindo uma linguagem que reestrutura a informação de um modo linear. A mensagem audiovisual se distancia dos parâmetros do cinema narrativo clássico, transformando-se em uma linguagem mais conceitual e metafórica". (ELGORRIAGA 2013 p.35)

Mas foi no universo da música eletrônica que estes artistas criaram e ascenderam, até que o trabalho dos VJS fosse reconhecido e discutido, participando deste ambiente onde o próprio artista ajuda a criar, modelando e remodelando momentos a cada instante, transformando o ambiente em um lugar de pura experiência sensorial, ativando relações para todo agente que está ou faz parte daquele ambiente.

Por isso, pensar o, último "T" também é relacioná-lo com o espaço, que é um exercício mais complexo, pois um é intrínseco ao outro. Os três "Ts" trabalham em conjunto, uma vez que o espaço é o exercício ou o resultado do tema proposto, ou seja, o lugar no qual está inserido é transformado pelo tema. Logo, o espaço é modelado pelos diversos constituintes do lugar.

Portanto, é fundamental pensar o tipo de espaço onde acontecem as performances dos VJS. Lugares onde as experiências estão em constante transição de conexões múltiplas. São nestes lugares que encontramos pessoas em movimento, vozes em volume exagerado, cheiros diversos, dança, imagens em alta velocidade, luzes diversas, drogas lícitas e ilícitas o trombar das pessoas. Tudo isso mesclando-se com a música, muitas vezes com o BPM alto e com as imagens aumentando o processo de transmutação do lugar, formulação de um ambiente de diversos estímulos, um ambiente sinestésico a favor de uma textura sensorial.

Aqui levanto grupos aos quais lhes dou forte importância no exercício das primeiras aparições da arte do VJ no Brasil e como se sucederam estes momentos. Para tal levantamento é inevitável relatar aqui o grupo alemão kraftwerk, que, em suas apresentações (shows), cria um ambiente de extrema imersividade com o trabalho visual. Tal grupo possui atuações importantes para a cena do VJ, disseminando a cultura que conhecemos hoje. Há muito material do KraftWerk distribuído na *Internet*, evidenciando uma forte ligação de elementos máquina-humano, levando o público à sensação de uma relação simbiótica, um forte estado de arrebatção para um estado além humano.

"O kraftwerk possui uma importância histórica na disseminação da cultura techno pop. A partir dos anos 1970, o grupo constituiu um repertório de experimentação baseado na criação de seus próprios instrumentos e recursos de palco, como " osciladores de frequências, filtros sonoros e ruídos da natureza retrabalhados eletronicamente". (MELLO 2008 p.160)

É com KraftWerk que surgiram as primeiras aparições da atuação do artista VJ, e também influenciados pelo grupo aparecem artistas no Brasil, que iniciaram seus trabalhos visuais seguindo a poética apresentada por eles. Cito aqui um dos artistas visuais brasileiros primordiais: VJ Alexis. A figura 1 mostra o VJ Alexis em primeiro plano e uma de suas obras ao fundo. Em suas atuações ele objetivava o mesmo grau de imersão do pelo grupo musical alemão. Em 1999 seu trabalho artístico incorporou a união das imagens ritmadas com o som ritmados atuando nas pistas de danças.

Figura 16 VJ Alexis frente a uma Projeção Mapeada.



Fonte: <http://www.visualfarm.com.br/blog/?p=1030> Acesso: 04/2015

Através de seu trabalho, Alexis ajudou a disseminar o trabalho dos VJS na virada do século XXI. Aumentou a visibilidade destes artistas e a partir de então começaram a surgir novos grupo e artistas que também estavam produzindo algum tipo de arte com a mesma poética. Artistas como “Palumbo, Spetto, Luiz DuVa, coletivo Emborex, BijaRi e Feitoamãos/FAQ” como elenca Mello (2008). Vamos analisar um pouco os trabalhos destes artistas e compreender melhor a atuação a fim de obter uma melhor ideia sobre a cena dos VJS no início dos anos 2000 e saber que através destes e outros, iniciou-se todo o universo das apresentações VJing que conhecemos hoje.

Já citado neste trabalho, Spetto é um artista visual de grande expressividade na cena VJ. Seu trabalho lhe trouxe reconhecimento fora e dentro do Brasil. Ele ajudou a divulgar e facilitar os trabalhos de artistas visuais, criando um programa de VJ disponível na *Internet* para *download*¹³. Segundo Mello(2008) "Spetto cria uma gramática visual cujos temas e ícones são recombinados de acordo com a intenção de cada umas das suas narrativas VJS, não lineares, por ele processadas em um computador PC."

Spetto transmite em seu trabalho combinações e re-combinações de formas, desmontagem e reconstrução de imagens e, para isso, utiliza mescla de imagens, símbolos e ícones visuais aos quais atribui novas histórias e possibilidades diversas de transmitir uma mensagem. Como exemplo de sua obra para Mello (2008) "*Fui ao iraque para pedir ao Aladdin a lâmpada mágica emprestada e fazer três desejos: Um vinil, uma pickup e uma jaca.*"

As pistas de dança e ambientes noturnos em geral, não são os únicos campos onde o VJ, Spetto vem criando softwares que possibilitam o usuário interagir com aquilo que se está vendo. Para ele, o conteúdo mostrado se paraleliza ao conteúdo de uma TV digital, acredita Spetto acredita que a televisão digital está ao comando de seu usuário, pois agora quem cria o seu conteúdo é o próprio telespectador, não passivo, atuante e construtor daquilo que quer ver.

A obra *O barata sai caro*¹⁴, de Espetto, apresentada em 2005, mostrada na figura 17, promove uma crítica ao cenário político, mostrando baratas caminhando em imagens repetidas e figuras de líderes do cenário político, como George Bush o brasileiro Luiz Inácio Lula da Silva, de forma a dessacralizar as imagens destes. Spetto busca formas de mostrar isso com imagens universais de acesso comum e do cenário político.

¹³ Segue o link referente ao programa criado pelo artista. <http://www.blendydomevj.com/>

¹⁴<http://mapa.pacodasartes.org.br/page.php?name=curadores&op=detalhe&id=604>. instalação do VJ Spetto na exposição "Vorazes, Grotescos e Malvados 2005"

Figura 17. Imagem do Spetto, instalação do VJ Spetto na exposição "Vorazes, Grotescos e Malvados"



Fonte: <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2676,1.sh> Acesso: 04/2015

Spetto é confundador do coletivo United VJS, e mais recente criou um software *Blend Dome VJ*, que oferece a possibilidade de projetar em 360°, elevando o nível de imersão experienciada pelo espectador, literalmente se movimenta para participar das imagens e do que está acontecendo neste local de intensa imersão. O *software* também foi elogiado pelo Embaixador chefe de astrobiologia da Nasa Em uma apresentação de *softsfulldome*, no Canadá, em entrevista para o site, todo "*DJ já sambou*¹⁵" Spetto reproduz a fala do embaixador quando ele diz: "Vi o Embaixador Chefe de Astrobiologia da NASA dizer que o BDVJ é a coisa mais revolucionária que já viu em anos: disse que finalmente poderá levar os artistas para o seu planetário". O grupo United VJS, portanto é um dos principais grupos que ajudam a divulgar os trabalhos dos artistas e da cultura VJ no Brasil. Em Novembro de 2014, o grupo United VJ, se apresentou no Rio de Janeiro, no primeiro Festival multiplicidade¹⁶, de vídeo Dome, no Brasil. Este mesmo evento recebeu as mostras de curtas exibidos também em festival no

¹⁵<http://todoDJjasambou.virgula.uol.com.br/2014/06/coletivo-de-VJS-brasileiro-lanca-programa-de-projecao-em-fulldome-elogiado-pela-nasa/>. Neste Link contém toda a matéria/entrevista feita com Spetto e sobre o novo modo de projeção em 360°.

¹⁶<https://vimeo.com/116965600>. Neste link contém o vídeo feito com relatos e trechos do que aconteceu no evento. <http://www.multiplicidade.com/site/>. Neste último, há o conteúdo do site multiplicidade onde você pode conferir a programação e informações extras.

Canadá, realizado no *National Spencer Centre*, famoso por ser um dos mais preeminentes festival de projeção 360°.

Segundo Mello(2008), o coletivo mineiro Feitoamãos/FAQ, constituído por vários artistas, utiliza a narrativa, ambientes imersivos e as performances cênico-musicais para construir o conceito da obra, além de usar as imagens que funcionam como algo que venham somar a este ambiente múltiplas linguagens, em execução ao vivo. Todos estes estímulos, usados com maestria, proporcionam ao espectador a relação de tempo presente e construtor da obra artística. O coletivo é formado por André Amparo, Cláudio Santos, Lucas Bambozzi, Marcelo Braga, Rodrigo Minelli e Ronaldo Gino.

Para ambos, VJSpetto e o coletivo Feitoamãos/FAQ, a utilização do vídeo é elementar para suas performances, dentro do contexto das apresentações multissensoriais.

A projeção destes VJS artistas é o novo cinema que adentra os espetáculos, sejam eles shows, festas ou mesmo eventos em ambientes boêmios. Desvinculam a ideia clássica de cinema para gerar algo além dele mesmo, pois, também, o vídeo ao vivo assume o papel de estabelecer uma narrativa naquele espaço, de forma mais dinâmica e instantânea, dialogando com os diversos estímulos que nestes locais emitem, exercendo sua presença real e correlaciona com outras linguagens presentes ali.

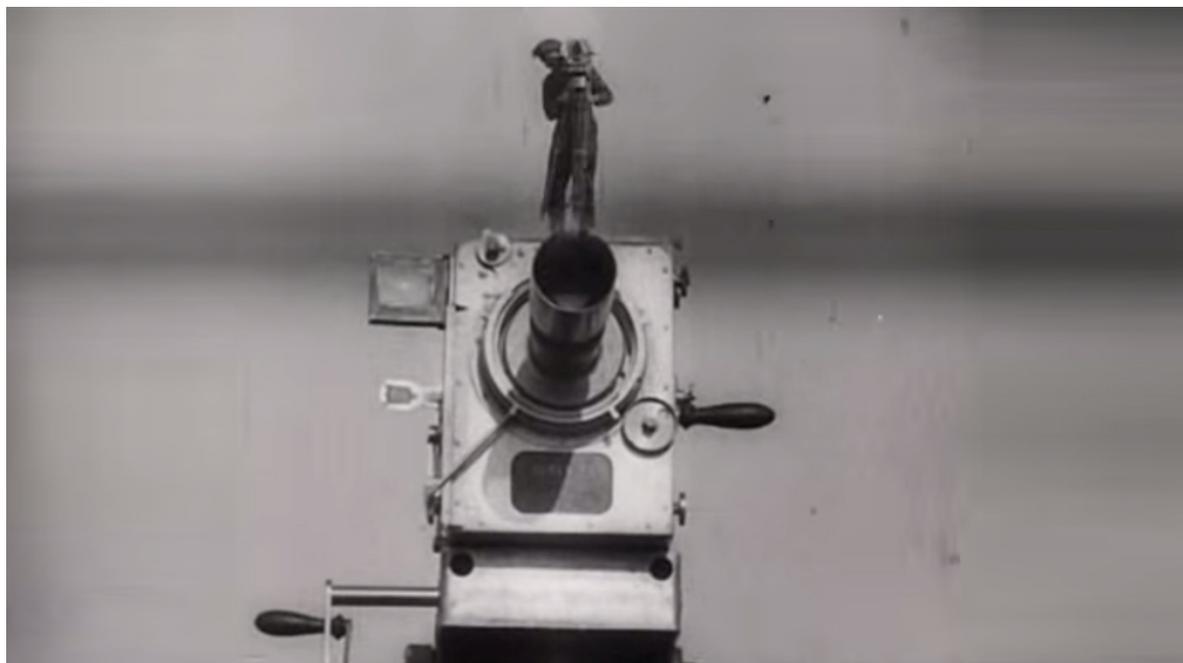
Mello (2008) diz que Rodrigo Minelli, integrante do coletivo Feitoamãos/FAQ, fala da importância do vídeo ao vivo que "responde às necessidades de representação da contemporaneidade, como um novo cinema e paradoxalmente, semelhante ao cinema mudo que contava com o acompanhamento musical".

"O Feitoamãos/FAQ apresenta em 2001, a sua primeira intervenção de vídeo ao vivo - baseado nas experiências do cineasta russo DzigaVertov e o seu O Homem da Câmara (1929) - na abertura do festival Internacional de Curtas-Metragens de BH, Para Lucas Bambozzi, integrante do feitoamãos/FAQ, o filme O homem da câmera é até hoje "a referência em termos de tratamento de imagem segundo uma concepção musical". Segundo ele há nesse filme de Vertov uma "fina sintonia com as linguagens do universo digital, que se utiliza de layers e sugere o hipertexto, o fragmento, a repetição, a reciclagem e a simultaneidade". (MELLO 2008 p.164)

A figura 18 mostra a imagem do filme de "Um homem com uma câmera" citado pelo coletivo. Um filme referencial para os artistas do FAQ. No filme, Dziga Vertov criador de várias teorias

da cinematografia. Neste frame do filme, vê-se em primeiro plano um homem com uma câmera acima de outra câmera, frente há um fundo desfocado.

Figura 18 imagem do filme de Vertov "Um homem com uma câmera" (1929)



Fonte: PrintScreen do Vídeo. <https://www.youtube.com/watch?v=axosrbPaWcw>.

Acesso: 04/2015

Os artistas do coletivo Feitoamaos/FAQ, todos tiveram experiências anteriores com o vídeo, seja vídeo arte, no campo do documentário, ficção ou mesmo vídeo instalação. Tais experiências foram fundamentais para o trabalho realizado no coletivo, vídeos em tempo real, cheias de modulações, efeitos, espaços de várias telas e ambientes multisensoriais, contemplando um tipo de arte contemporânea que não está mais em um estado inerte. Há um rompimento da posição de observador, alguém que atua na realização da obra. Algo de rápido estímulo e rápida resposta. O trabalho do vídeo ao vivo lembra as experiências sensoriais, das primeiras manifestações feita pelo movimento "Color Music" um diálogo do expectador atuante e vídeo.

"Como um cinema de múltiplas telas, em que várias imagens soa projetadas ao mesmo tempo, em ritmos diversos, as vivencias audiovisuais dos VJS configuram uma arte da aleatoriedade e da recombinação". (MELLO 2008 p.164)

Para finalizar estas análises, dentro do que compõe o cenário dos artistas que trabalham com esta linguagem de hibridização, destaco então outro grande nome que também ajudou na disseminação do que conhecemos hoje no universo VJing, Luiz DuVa.

Para Mello(2008), é um artista cujo percurso se inicia muito antes das experiências VJS. Sua poética diferenciam-se um pouco dos trabalhos dos VJS, pois ele se utiliza de um discurso das imagens vivas, ou a imagem do "ao vivo". Seu trabalho se origina em uma performance híbrida áudiovisual e faz com que o um único artista controle ou manipule o som e a imagem. A principal característica que diferencia dos trabalhos dos VJS, é o fato de que o VJ não tem total controle do som, está sempre co-trabalhando com o DJ. Para isso, Luiz DuVa denomina seu trabalho de *Live Images*, ou mesmo *Live Cinema*, uma busca pessoal em seu trabalho híbrido nas experiências entre imagem e som. Contudo, seu trabalho se torna complexo porque o artista tem duas linguagens para trabalhar: suas obras são de uma total imersãona composição do audiovisual,

"Em seus procedimentos VJS, interessa a DuVa associar o resultado de pequenos movimentos a novos resultados estéticos obtidos e recombinaos em torno da cor, da textura e da qualidade temporal do vídeo". (MELLO 2008 p.164)

Em 2003, Luiz DuVa homenageia a conceituada artista Letícia Parente, falecida em 2003, com a uma performance "*Desconstruindo Letícia Parente:marca registrada*". Criar um diálogo entre a tecnologia analógica da época da artista com as novas possibilidades dos recursos digitais da contemporaneidade, onde podemos analisar, além do discurso político, uma nova estética que cria relações de união entre o tradicional e o atual. Pode-se dizer que esta obra avança em um campo mais conceitual, metalinguística.

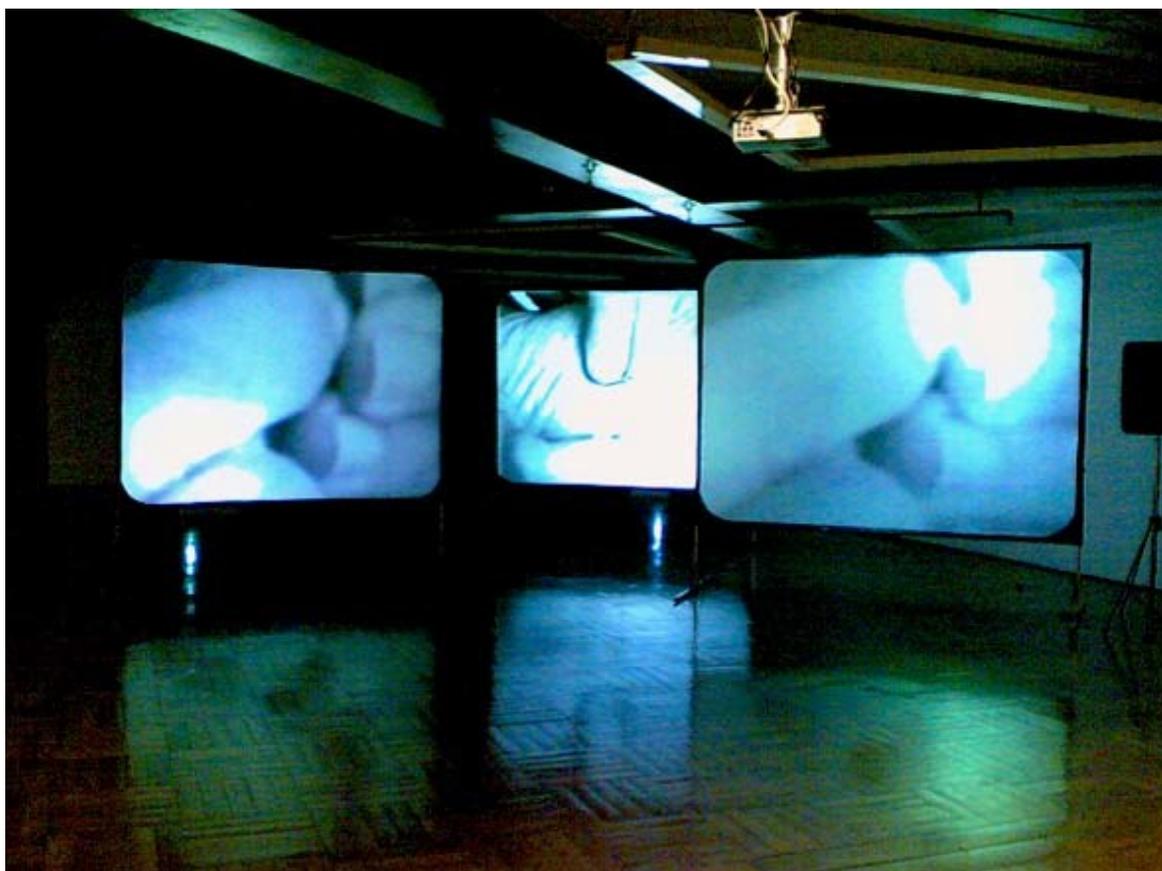
O trabalho da videoarte de Letícia Parente, relaciona o expectador com o monitor, aparato vídeo gráfico e a câmera. São estes, elementos a qual a obra de Parente introduz a sensação de inacabado e de ainda estar em processo, um profundo e continuo diálogo entre estes meios, à medida que DuVa relê a obra de Letícia Parente recolocando-a em outro espaço¹⁷, alargando os estímulos sensoriais transformando sua performance em um elemento de instalação de uma performance audiovisual ao vivo.

¹⁷http://www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/Desc_LP_OK.html, *Desconstruindo Letícia Parente: Marca registrada*. Link para acesso ao conteúdo da performance.

A obra de Letícia Parente “Marca Registrada”, traz uma reflexão sobre o um momento em que o Brasil vivia um governo ditatorial, e os enfrentamentos que vivia a sociedade na época. O vídeo expressa isso ao mesmo tempo em que a artista também se alfineta com a agulha e se costura com linhas, escrevendo na sola de seu próprio pé *Made in Brazil*, tornando a câmera como seu receptor, para quem ela conversa e expressa sua mensagem, como se fosse um tipo de

Conceitos do vídeo são reformuladas esteticamente com uma nova roupagem na performance de DuVa. Quem dialoga com a obra de DuVa é o público, experimentando o vídeo em tempo real, como mostra a figura 19. Esta performance de DuVa, traz pra perto a obra e expectador, rompendo o que era distante para algo mais palpável e tangível.

Figura 19 imagem da exposição e performance de DuVa. "Desconstruindo Letícia Parente"



Fonte:http://www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/Desc_LP_OK.html

Na figura 19, vemos a performance de DuVa, *Desconstruindo Letícia Parente: Marca Registrada*. As multitelas criam um ambiente transitório, fazendo com que o expectador, para usufruir das telas, tenha que andar pelo espaço. A noção de preenchimento ocorre na medida em que o expectador se movimenta por ele. O som e a imagem processados em tempo real

caracterizam a performance *live image*, de DuVa, É neste local de emissão visual e sonoro que há hibridização e a concretização de sua obra. Para Mello (2008), as ranhuras colocadas inicialmente nos vídeo de DuVa e o efeito semelhante ao *scratch* (movimentos executados pelos DJs, de ida e volta no disco, produzindo um som semelhante a um arranhão), insere a reflexão sobre o suporte vídeo, colocando em evidência a imagem defeituosa do vídeo de Parente. DuVa opera na imagem, intervenção de desmontagem tanto na natureza do vídeo, quanto suporte, mas também em sua ideia temporal, ao passo que DuVa o processa em tempo real.

Estas re-escrituras no vídeo de Parente, seja efeitos de erros, imagens distorcidas, alterações de velocidade, e as vezes, até de forma randômica, reforçam o contexto conturbado e político onde Parente vivia, processado pelo artista DuVa.

Então, o trabalho de Luiz DuVa, de *live images*, a partir de uma ampla manifestações artísticas, vídeo instalação, vídeo arte, performances de VJ. DuVa se preocupa profundamente com o aspecto do contexto híbrido da imagem e som e sua união, importando-se em como alcançar sinestésicamente uma maior interação destas linguagens. DuVa, com certeza, ajudou a difundir em uma maior e mais complexa ideia de como a imagem e o som são importantes para nossa cultura contemporânea. Em suas performances. DuVa traduz as imagens para que estas se comportem como algo intrínseco ao som, da mesma forma que o som contribui para força da imagem no espaço. Além de gerar em um ambiente multissensório, permite a participação do público.

DuVa, apresenta um denso e intrincado diálogo, onde seu objetivo é levar o copor a interagir de forma sinestésica e imersiva, ampliando sua consciência, frente aos momentos de abstrações provocados pelas obras do artista.

3. CAPÍTULO II

Site specific

3.1 O Estado do espaço

É possível estabelecer relações entre a Projeção Mapeada e diversas áreas do campo da arte, assim como o, cinema, música, arte urbana, performance, dança e vídeo. Dentre estas relações, trataremos em destaque o *site specific*, analisando suas definições e primeiras impressões enquanto obra artística; apontando também pontos que confluem com o tema central deste documento, que é a Projeção Mapeada.

Inicialmente, busquemos esclarecer melhor semanticamente este conceito e como se expressa seu fazer artístico. A palavra *site* (sítio, lugar) aqui se expande e resulta em um sentido espacial: a localidade em si, a localidade pura, com características que são intrínsecas ao meio. As obras *site specific* assumem o lugar como localidade integrativa do objeto de arte, ou seja, o lugar real se torna o objeto artístico. Logo, a obra *site specific* está sujeita as características do lugar, as possibilidades que ocorrem no espaço. Em ambiente fechado ou aberto, dentro da galeria de arte ou em um campo livre. A obra *site specific* está atrelada e submetida as forças deste ambiente (Kwon, 1997).

Portanto, características que compõem o lugar, como profundidade, escala, formato, altura, história, largura, textura, material, parede, elementos que constituem iluminação, ventilação, topografia, movimentação e toda sorte de fenômenos que ocorrem no ambiente, exercem influência, transformam, moldam e definem a obra *site specific*. Quando Kwon (1997) diz: o espaço estéril e idealista puro dos modernismos dominantes foi radicalmente deslocado pela materialidade da paisagem natural ou do espaço impuro e ordinário do cotidiano, vemos um dos desdobramentos do objeto buscando espaços além dos tradicionais, fora dos clássicos museus e galerias de arte, com suas paredes brancas, para o exterior destas paredes, performando-se em espaços públicos de comum acesso.

Neste ponto podemos também tratar as relações de *site specific* com as performances dos VJS, pois em grande parte, as apresentações de Projeção Mapeada ocorrem nas ruas, em edifícios, paredes, lugares de acesso compartilhável, e os vídeos são gerado de maneira específica para aquele determinado lugar. As medidas dos prédios, linhas, horizontais, verticais e janelas, são elementos que definem, desde o início, o motivo do vídeo a ser elaborado especificamente para aquele lugar.

Como a obra *site specific* é elaborada segundo as características do espaço, este espaço adquire notoriedade e não é tratado como um lugar vazio, sem importância. É real e dialoga com a obra-objeto, pois a mesma, foi criada de maneira específica para aquele determinado

espaço. Ou seja, o conjunto obra e espaço constituem uma performance artística, um elemento único que deve ser apreciado em seu presente momento, no aqui e agora. Portanto, obras *site specific* se formam na sua indivisão entre o objeto em si, a localidade e a demanda da presença real e física do espectador para completar o trabalho.

“O objeto de arte ou evento nesse contexto era para ser experimentado singularmente no aqui-e-agora pela presença corporal de cada espectador, em imediatidade sensorial da extensão espacial e duração temporal.” (Kwon 1997, p167)

Em síntese, com estes conceitos expostos, podemos perceber uma grande relação das obras *site specific*, quando tratamos das relações de obra, local e espectador, com a demanda das performances de VJS utilizando a Projeção Mapeada. Performances audiovisuais, em caráter *site-specific*, expandem a ideia de lugar, ambiente e espaço da obra de arte, em conjunto com a experiência do espectador que faz parte da exibição e acontecimento da experiência frente ao objeto artístico.

A obra *Tilted Arc* foi um *site specific* encomendado pelo artista Richard Serra em 1987, onde, em carta declarada ao diretor do *Art-in-Architecture Program do Genral Services Administration*, em *Washigton*, disse que sua escultura foi projetada para aquela localidade específica, ou seja está sujeita às intemperes naturais daquele lugar, na Federal Plaza (*Nova York*). Kwon (1997) A topografia do lugar dialoga com a escultura, que ao mesmo tempo está sujeita a receber todo tipo de agressão ou influência dos que ali passam, ou mesmo do próprio tempo.

Segundo Kwon (1997) a arte *site specific*, quer interruptiva ou assimilativa, desistiu de si própria por seu contexto ambiental, sendo formalmente determinada ou dirigida por ele. A figura 20 mostra a obra de Richard Serra onde podemos ver estas relações de obra e espaço. Uma placa de metal fixada no meio de uma praça de uso comum pelas pessoas. Ou mesmo Cartaxo (2009), quando trata uma obra *site specific*, diz que a remoção do objeto que foi construído para aquele lugar específico é o mesmo que destruir a obra.

Figura 20 Imagem da obra Tilted Arc 1987, Federal Plaza de Richard Serra



Fonte: http://www.touchofclass.com.br/_main/artistas/richardserra/serra_tilted-arc.jpg

“Tilted Arc (uma grande placa de ferro curva que tomava grande extensão daquele espaço, interferindo no percurso habitual dos seus frequentadores) suscitou tamanha polêmica que a obra foi retirada dali. De um lado, os transeuntes reclamavam que a obra interferia no espaço, atrapalhando o seu uso cotidiano, de outro, o artista afirmava que a obra havia sido concebida especificamente para aquele lugar e que sua transferência para outro sítio equivaleria à sua destruição.” (Cartaxo, 2009 p.5)

Assim sendo, não porei em discussão aqui significados que insurgem do termo *site specific*, e sim características que encontramos em obras *site specific*; trazendo possíveis relações com artistas que utilizam a *Projeção Mapeada*, tendo em vista que, estes dois campos da arte geralmente se expressam em aspectos referentes ao exterior, em um entorno que envolve o espaço público, um espaço social e socializante. Na obra citada de Richard Serra, vemos sua relação com seu entorno, com seu contexto, formando seu significado, a sua complexidade. Seu potencial se dá na relação do objeto com o que está além dele mesmo. Está mais no transeunte do que no metal da escultura.

Quando a obra é feita para um lugar específico, o que vemos é que desde o início de sua formação, a obra assume um papel de relação com o espaço, de maneira tal que, se a obra tiver que ser deslocada, ou substituída, a mesma deixa de ser específica, e perde sua identidade

inicial. A obra *site specific*, como já foi posto, trabalha com a indivisibilidade do objeto e seu espaço. Troca-lo é o mesmo que destituir seu conceito.

O mesmo ocorre nas obras de Projeção Mapeada. Logo, quando o artista VJ cria o vídeo para aquele determinado local, objeto, edifício ou superfície complexa, este não pode ser projetado em outro ambiente, pois não assumiria o mesmo papel de relação vídeo e espaço. Esta relação adquire o mesmo papel na obra *Tilted Arc*.

As obras *site specific*, portanto, sofrem a ação do ambiente e estão sujeitas às transformações provocadas pelo desgaste, dependendo do material que o artista utilizou em sua obra. Este desgaste também entra em ação proporcionando ao espectador uma renovação, uma evolução constante de uma nova imagem da obra, uma vez que, ao observar a obra seguidas vezes, o estado anterior da mesma será sempre diferente. O próprio ambiente, pode ser chuvoso em um dia e no outro ensolarado. Esta efemeridade da obra *site specific* se aproxima da performance dos VJS, pois o mesmo trabalha de forma semelhante em suas apresentações. O artista da Projeção Mapeada reconhece antes o lugar, mapeia, incorpora em seu projeto, assume como parte formal e conceitual, assim na realização e consumação do trabalho artístico, seja ele *site specific* ou mesmo o trabalho de um VJ, é fundamental a relação que se estabelece entre os elementos, lugar e espectador.

O vídeo criado para aquele determinado lugar, como exemplo um edifício, não se adequará a outro, não respeitará as medidas, escalas, formas de outro, pois o mesmo foi criado especificamente para um determinado edifício. É neste aspecto que se constrói a relação de aproximação com a obra *site specific*.

Pois desde seu início o artista cria o vídeo de maneira específica pensando naquele edifício. Porém, como já foi discutido aqui, há outros elementos nas performances de VJ que estão em cena, como a importância do estilo musical, o contexto onde se está apresentando a performance, a formulação de elementos espaciais e visuais, tornando-se tudo uma coisa só, elaborando um espaço multissensorial.

Em se tratando da relação que a obra adquire com o espaço, obras *site specific* e as performances de VJS permitem relacionar ideias que convergem na transformação do espaço e troca de experiências. Bambozzi (2009) fala assim do lugar:

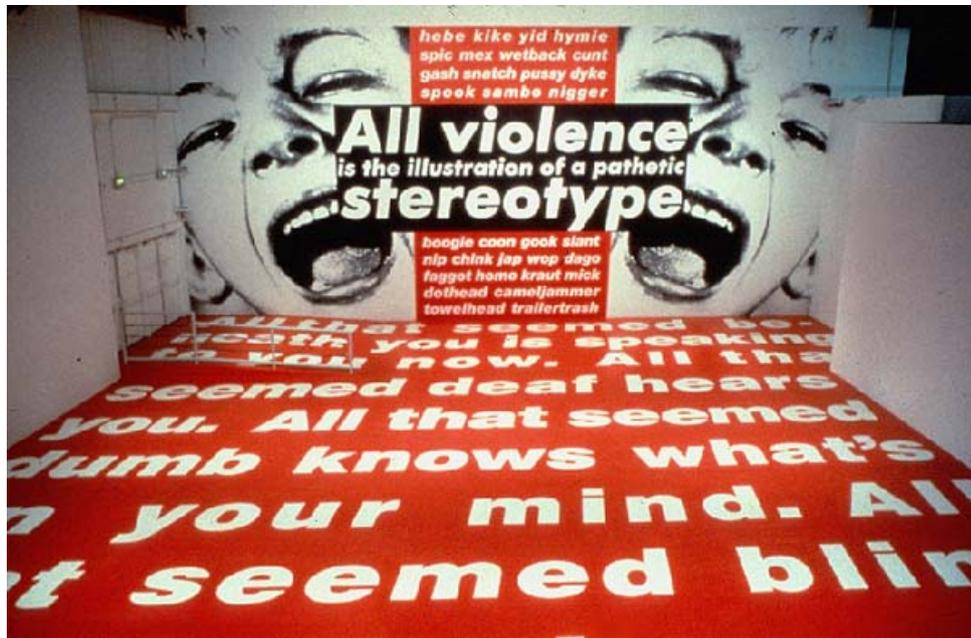
"O lugar se torna funcional ao ser delineado como um campo de conhecimento, troca intelectual ou debate cultural (envolvendo eventualmente o próprio embate enfrentado pelo sujeito/artista no espaço, diante de informações como texto, fotografias, vídeos dados elementos físicos e objetos), pois este é o espaço teórico que nos permite rever o lugar em tempos de mobilidade e sob influências de tecnologias de posicionamento e geolocalização."(BAMBOZZI 2009 p.111)

O trabalho *site specific* aspira então, romper as limitações das linguagens tradicionais, pintura e escultura, tal como seu cenário tradicional, e levar o significado do objeto artístico para as eventualidades ou possibilidades do um contexto. Gera um rompimento drástico no modo de fazer artístico tradicional realocar este modelo para outro fenômeno, iniciado nos primórdios da pós-modernidade. As possibilidades da experiência do corpo vivenciado, presente, que são características da arte contemporânea e que podemos facilmente encontrar nos momentos de fruição das performances de VJS.

Logo, podemos perceber o poder de transformação direta que a obra *site specific* infere no espaço. No texto de Kwon (1997), também são discutidos as transições que o termo adquire, retirando a palavra *site* da noção de pré-condição como forma de elaboração de uma obra *site specific*, e o colocando como algo em discurso, algo em função do espaço, em processo de localidades comunicáveis, ou seja, a palavra *site* que em seu sentido mais amplo tem o sentido de local, expande seu significado e assume novos papéis. Para (Bambozzi, 2009) o bastante para podermos perceber, nas obras de *Projeção Mapeada*, que este “*site*” também forma um discurso, na forma de reinvenção do espaço público e da arte e ressignificação da própria arquitetura. Algo já perceptível nas ações com *Projeção Mapeada* é a ressignificação de prédios abandonados, áreas não restauradas, lugares não “vistos” no tecido urbano.

Bambozzi (2009) cita as fachadas de Bárbara Kruger ou Jenny Holzer, enchendo este espaço local comunicável, comum, com informações visuais. São exatamente estes espaços que estes artistas utilizam para criar suas obras. Neste caso específico, grandes frases de efeitos, que estimulam a pessoa a pensar sobre questões sociais, ou mesmo o ambiente em que se está presente, vivenciando a obra. As figuras que se seguem retratam as obras destas artistas. Como mostra figura 21, a obra de Kruger, “Toda a violência é uma ilustração de uma estereótipo Patético do ano de 1991”, nela vemos o chão todo preenchido por frases brancas em um fundo vermelho. Nas paredes, a imagem de duas faces idênticas e espelhadas entre si, sugerindo um grito, entres estas faces, vê-se a frase, título da obra com uma tipografia destacando “toda violência e estereótipo” branca ao fundo preto.

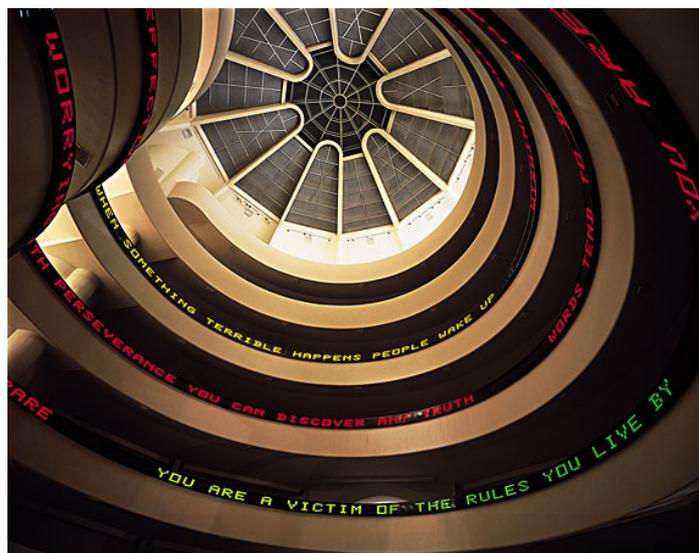
Figura 21 Obra de Barbara Kruger. “Toda a violência é uma ilustração de um estereótipo Patético – 1991”



Fonte: <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/feminist/Barbara-Kruger.html>

Na figura 22, a obra de Holzer de 1989-90, observam-se frases dispostas em faixas eletrônicas, bem semelhante ao trabalho de Kruger quando nos referimos ao aspecto social, político e até “militante”

Figura 22 Obra de Jenny Holzer. Untitled (1989-90)

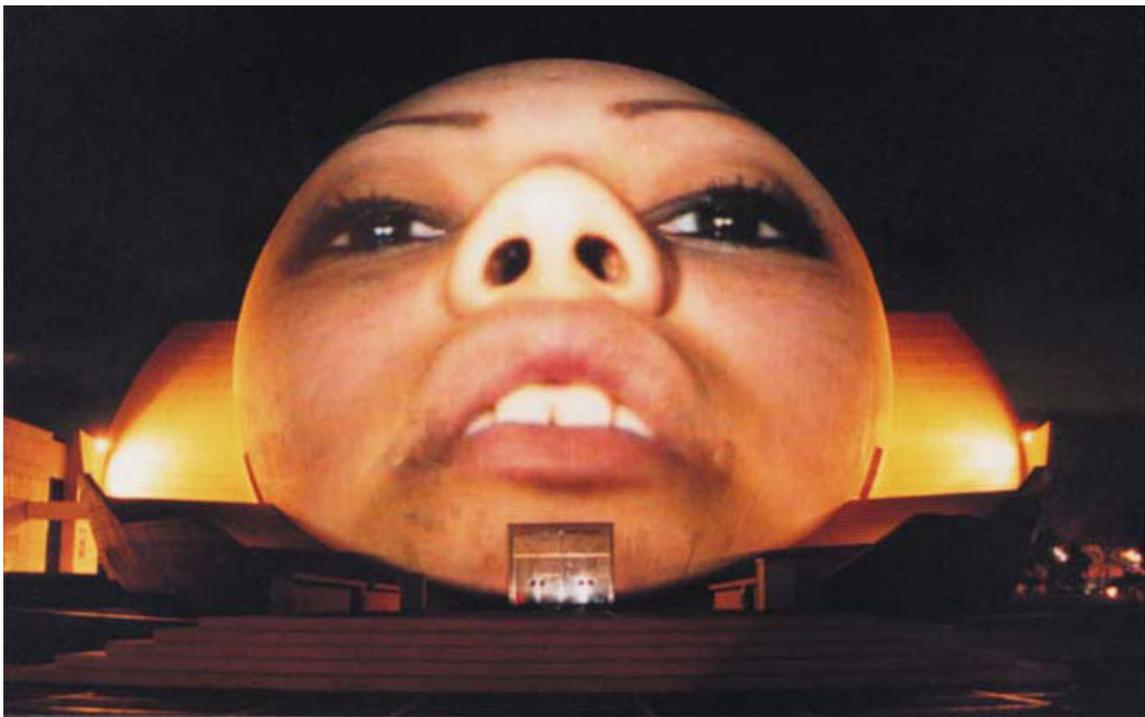


Fonte: <http://artobserved.com/2008/09/go-see-jenny-holzers-for-the-guggenheim-fridays-sunset-through-11-pm-through-new-years-eve/>

Outro trabalho que destaco aqui acerca das aproximações sugeridas pelo presente capítulo, são as obras de Krzysztof Wodiczko. Em seus trabalhos, vemos o potencial da Projeção Mapeada na reformulação do espaço, trazendo novos significados e outra experiência naquele local. Devido ao impacto que as projeções de Wodiczko, em grande escala, tem de afetar o espaço, onde podemos perceber também em suas obras a invasão de suas imagens construindo um diálogo entre pessoas, arquitetura e imagem, como mostra a figura 23 abaixo.

"As projeções em grande escala de Krzysztof Wodiczko também nos pontuam o quanto a informação imaterial pode estruturar o espaço público de forma tão potente como a arquitetura construída fisicamente – inclusive em termos de construção de um espaço comum."(BAMBOZZI 2009 p.112)

Figura 23 Obra exibida "Hirshhorn Museum, Washington, D.C.," 1988



Fonte: <http://www.re-title.com/artists/Krzysztof-Wodiczko2.asp>

Figura 24 Obra exibida "Hirshhorn Museum, Washington, D.C.," 1988



Fonte: <http://www.jcva.org/artist.asp?artistid=41&catid=1>

Os trabalhos de Projeção Mapeada de Wodiczko, mostram o espaço físico sendo trabalho de diversas maneiras, gerando diversos estímulos, onde podemos perceber o potencial que este espaço tem quando a intervenção da imagem verdadeiramente está acontecendo nele. Segundo Atienza, L e Romany, L, (2013), a Projeção Mapeada como prática atual, está associada aos eventos de entretenimento entre outros.

“Chamam-se mapping, Projeção Mapeada, Site specific projections, environment art, muros interativos, urban screens etc. Estas práticas na atualidade são fenômenos massivos que preenchem os espaços urbanos fundamentais associadas aos espetáculos de entretenimento com funções comerciais e/o comemorativas”. (Atienza, L. e Romany, L, 2013 p,4)

Os trabalhos do artista dinamarquês Olafur Eliasson, desperta curiosidade e prende o olhar devido a beleza visual contida em sua obra. Conhecido pelas suas estruturas externas de grande porte, Olafur apresentou no Sesc-SP em 2012 -2013 “Seu corpo da Obra”. Proporciona aos expectadores uma experiência espacial, funcionando como uma espécie de penetráveis, onde insere-se o corpo no lugar, dentro e fora da obra. A figura 25 mostra a obra “Seu Corpo da Obra”, e o jogo de painéis coloridos suspensos.

Figura 25 Seu Corpo da Obra, 2012-2013, Sesc - SP



Fonte: <http://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/6204-seu-corpo-da-obra#foto-117219>

Acesso em 02/03/2016

Tal aspecto torna difícil a separação da construção arquitetônica e sua mensagem, das referências imagéticas que sobre ele, Segundo Bambozzi (2009) não é mais tão simples distinguir a formação arquitetônica da idealização semiótica que se faz de um espaço, local ou da própria cidade.

3.2 Da ideia do espaço ao espaço das mídias

Estas abordagens sobre os recursos tecnológicos adentrando diversos tipos de espaço, sejam estes, abertos, compartilháveis, ou até mesmo a tradicional galeria de arte, nos fazem perceber que estes recursos nos trazem novas maneiras de experienciá-los, de tal forma que o ver, o andar, o sentir e o cheirar viram uma fonte nova de experiência e estímulo ao expectador. Estes recursos tecnológicos agora assumem o papel de, não somente, legitimar sua natureza de

ser virtual, mas também de aproximar esta virtualidade aos aspectos da realidade: o espaço, o espectador.

Na medida em que ocorrem estas apresentações com novos aparatos tecnológicos, elas transformam e resignificam o espaço. As tecnologias aparecem e se colocam a favor de artistas que delas usufruem, faz com o que cada tempo tenha uma identidade artística, cada tempo tenha uma linguagem nova para ser trabalhada ou conceito novo a ser trabalhado. Isso faz com que a arte sempre trabalhe com as contingências de seu tempo. Segundo Machado (2004) Bach compôs fugas para cravo porque este era o instrumento musical mais avançado da sua época em termos de engenharia e acústica.

Vê-se então o papel dos artistas VJs, que extraem, sem limitações de qualquer natureza, o máximo das mídias tecnológicas de seu tempo, gerando novas linguagens artísticas, que trabalham os espaços e lhes atribuem novos processo de reflexão, novas arquiteturas, novos conceitos de cidades ou de espaços naturais. Lugares estes que geram imagens para as pessoas que ali moram, frequentam ou estão de passagem. Logo, as performances destes artistas, quando tocam lugares da cidade, também potencializam a imagem que daqueles as usufruem. Segundo Nascimento (2012), a maneira como se apresenta estes discursos, que inferem imagens nas paredes das cidades e cria um novo olhar para o mesmo lugar, está submetida a variação da percepção do espectador.

" pode ser entendida a partir da perspectiva física e também subjetiva, e a variação dessa percepção pode ocorrer significativamente, dependendo do observador." (NASCIMENTO et alli: 2012).

As tecnologias não trouxeram apenas estas facilidades e possibilidades de uso para os artistas, para criarem aquilo que imaginam, aquilo que está incubado em seus interiores.

É também fruto deste aporte tecnológico no campo da arte um compromisso de ensinar ao espectador formas novas de contemplação do objeto artístico. Renova a maneira como este espectador percebe o objeto, que também, sendo este o próprio espaço preenchido pela presença dos diversos dispositivos tecnológicos, ou mesmo, imagens e sons, gerada por um computador. Este avanço do uso das tecnologias, é fruto das últimas três décadas. Um futuro cada vez mais recheado de dispositivos eletrônicos, ao alcance mais fácil e cada vez com maior poder de transformar a maneira de apreciação do espectador dentro deste espaço. Segundo Prado (2007) ao mesmo tempo, a individualização e mobilidade no uso dos meios apontam para diferenças culturais na interpretação do que percebemos e processamos.

"Como consequência destas transformações encontra-se a renovação da percepção dos usuários das novas tecnologias de informação em relação as noções de temporalidade, espacialidade e materialidade, gerando assim a possibilidade de novas construções e utopias". (PRADO 2007 p.2)

Atualmente, com as mídias tecnológicas preenchendo o ambiente, o espaço virtual gerado pelos meios tecnológicos, constroem um novo modo de pensar, uma nova configuração de *site*.

Como vemos, o trabalho mencionado por Bambozzi (2009), Coluna Infinita II – Oposto, feito por Daniel Lima, configura-se na emissão de raios lasers de dois pontos da cidade São Paulo. A primeira fonte de luz provinha do Instituto Tomie Ohtake, apontando para zona sul da cidade. A outra fonte de emissão vinha de escola estadual no bairro Paraisópolis, porém nesta, o laser apontava para o Instituto Tomie Ohtake. A distância entre os dois pontos de emissão de luz era de sete quilômetros. O que podemos trazer para refletirmos aqui é, em qual ótica vê-se o estado do espaço físico nessa obra de arte. Seria então: ruas, avenidas bairros, casas que estão entre os dois pontos. Ou mesmo o específico deste trabalho é exatamente o conjunto dos dois pontos de emissão de luz.

Como Bambozzi (2008) diz: talvez o vazio entre esses espaços, o que há de conectável entre eles. O que vejo é a possibilidade que os trabalhos que envolvem os meios tecnológicos têm de ressignificar os espaços físicos tangíveis, passível de apodrecimento em frente às intemperes, ou mesmo de trazer para uma nova ideia de espaço, uma vazio espacial que é configurado devido a presença de um dispositivo midiático, que o cria, que faz o espaço acontecer. Como foi o caso desta obra de Daniel, revelando a imensidão do espaço que até então não era notado, ou pensado e passa a ser revelado pelas luzes que o tocam, trazendo novas formas de perceber este espaço intocável, imponderável pelo transeunte. Segundo Bambozzi (2009) A construção de um redimensionamento da ideia de *site-specific* nos termos colocados até o momento configura o *site* como um espaço de possibilidades não materiais, mas que apontam para espaços afetivos”

"Se as tecnologias, a partir de sua mobilidade e ubiquidade (de poderem estar em todo lugar), estão se voltando para o espaço físico, então que se busque de formas de relacionarmos com o espaço em sua vocação pública, tirando inclusive proveito dessas possibilidades de mediação". (BAMBOZZI 2009 p.114)

Figura 26 “Coluna Infinta II – Oposto por Daniel Lima. 2004



Fonte: <http://www.isea-web.org/inl/inl100.html>

Figura 27 “Coluna Infinta II – Oposto por Daniel Lima. 2004



Fonte: <http://www.isea-web.org/inl/inl100.html>

Portanto, as ideias que surgiram com o intuito de romper circuitos tradicionais da arte moderna e conceber novas linguagens para o contexto artístico, desde, a década de sessenta, abriram as primeira portas que se abre para o que vivemos hoje, na Arte Contemporânea. Segundo Cartaxo (2009). O que vemos é que, enquanto houver inovação tecnológica, ao passar do tempo, transformações que levaram a romper métodos tradicionais como a pintura e a escultura, para novas ideias de comunicação, e hoje a fuga da obra de arte para além das galerias, haverá sempre a necessidade do artista deste tempo.

“Dito de outra maneira, trata-se de mover a sensibilidade, de ensiná-la a se locomover nessa zona onde o imaginário e o real se roçam, se tocam, se permeiam, sem que haja uma linha de separação/continuidade bem definida. Isso significa que a cada troca/passagem, o artista/parceiro se engaja em um percurso de aprendizagem/participação que não se limita somente ao percurso em questão, mas que chama outros e ainda outros, em inumeráveis caminhos, lembrando o Jardim de Borges, cujos caminhos se bifurcam infinitamente”. (PRADO 2007 p 9)

3.3 Obras de arte rumo às ruas e paredes públicas.

A Projeção Mapeada, assim como muitas outras expressões, é fruto da fuga das obras de arte que estavam sobre o regime da era moderna, rompendo as membranas que limitam o mundo dos museus e galerias de arte, para a realidade vivida nas ruas no cotidiano. Segundo Cartaxo (2009), na transição da década de 1940 para 1950. Surge o Expressionismo Abstrato, que levou o estilo destas pinturas a um distanciamento do mundo, um afastamento. Seu visual caótico, frenético, dissociando-se de padrões e noções de pinturas clássicas, regidas pelas estruturas e ideias de *grid*, fez com que novos artistas a partir da década de 1960, refletissem sobre como descobrir novas relações que aproximassem a obra de arte do mundo real, e do cotidiano das pessoas. Para Cartaxo (2009) neste contexto, o papel das instituições, o lugar da arte (os museus e galerias “cubo branco”), o mercado e o público foram questionados.

No impulso de reavaliar estes espaços tradicionais, e aproximar a obra de arte de um contexto diferente do clássico espaço expositivo, para espaços como os das ruas, do acaso da

cidade, do bairro, artistas buscam então, promover manifestações que dialogam definitivamente com estes espaços.

“O espaços asséptico da galeria “cubo Branco”, puro e descontaminado, foi substituído pelo espaço impuro e contaminado da vida real. Surgem os espaços alternativos para a arte: as ruas, os hospitais, os cruzamentos de trânsito, os mercados, os cinemas, os prédios abandonados etc.” (CARTAXO 2009 p.3)

São nestes aspectos da reaproximação da arte com a realidade que também surgem novas linguagens que os artistas utilizam como obras artísticas. Estas linguagens não necessariamente precisam ser físicas, mas sim imateriais, como é o caso de plataforma como a internet, rádio, televisão. Portanto, a arte contemporânea trouxe, com seus desprendimentos, a possibilidade de trazer recursos já utilizados pelo expectador e colocá-lo em um estado de arte.

Porém, longe dos moldes ditados por uma arte de museu, e sim reaproximando-o ao mundo. Para Cartaxo (2009) a arte pública terá papel relevante neste processo, tendo em vista a sua inserção na cidade (agora lugar-realidade) e a sua relação direta e imediata com os transeuntes (agora o público de arte). Agora, com estas novas manifestações acontecendo, surgem novos conceitos a serem discutidos, cujo formato são as possibilidades do lugar, sujeito as contingências do local, cuja presença do público se faz necessária para que a obra exista.

“Muitas obras que trabalham com a interatividade tem como objetivo criar novas configurações de percepção, na relação homem e obra e sobre o próprio ser. Para haver esse acontecimento muitos autores desenvolvem” sistemas onde é necessária a participação do público, a experiência é incentivada.” (WOLF 2013 p.2)

Nos meios midiáticos não só a presença do expectador é importante, mas também o ato de criar uma nova relação de percepção entre o usuário e a obra, permitindo buscar novas reflexões acerca daquilo que se está vendo. Cartaxo (2009) diz que a cidade como *lugar* de vida cotidiana, do coletivo, do fluxo de ações, dos acontecimentos e temporalidade e da acumulação histórica, oferece *reflexão estética* ao converter-se em parte das obras manifestações de arte pública”.

Quando vemos uma obra artística, a exemplo da Projeção Mapeada, emitindo luzes para uma parede ou edifício, o que também podemos perceber é sua relação com a expressão de arte do grafite, uma arte pública por natureza. Segundo Cartaxo (2009), a palavra vem do italiano *graffito* ou *sgraffito* (arranhado, rabiscado). Tal manifestação política, cultural, social e ideológica, foi absorvida e presentificada no universo da arte, consolidada nas paredes dos edifícios, muros, monumentos, enfim usando a cidade como suporte.

Uma arte pública intervencionista na cidade, ultrapassando os limites do público e do privado e extremamente crítica dentro do cenário público. Ainda segundo Cartaxo (2009) na década de 1970, em Nova York, a arte do grafite passa a inscrever-se nas manifestações de arte contemporânea. Assim sendo, fez-se necessário distinguir a arte do grafite da pichação, assunto que não discutiremos de forma aprofundada. Contudo, ambos então dentro do mesmo cenário e partilham do mesmo ato transgressor de plasmar-se nos muros da cidade. Cartaxo (2009) diz que, no Brasil, os irmãos Otávio e Gustavo Pandolfo, conhecidos como “O Gêmeos”, realizam trabalhos utilizando a arte do grafite, de naturalmente pública, somando-se ao contexto da cidade, uma vez que os mesmos, são o próprio tema e ao mesmo tempo suporte.

A arte do grafite, que usa as paredes os muros e locais diversos da cidade como os próprios quadros para deixar suas inscrições, também é fruto desta fuga das galerias da arte e do museu, como ato de aproximação do objeto de arte com as pessoas, com a realidade da vida, trazendo maneiras diferentes de refletir ou mesmo de ver a cidade. Portanto, a Projeção Mapeada, nada mais é do que o resultado ou fruto destas obras que saíram das prisões da galeria de arte e museu, da mesma forma, que manifestações como o grafite e também o estêncil, as performances, ações e outros.

A Projeção Mapeada trabalha a cidade como suporte, porém sua imagem agora conta com a narratividade do tempo, do movimento. Portanto, novos estados de contemplação entram em cena com esta nova linguagem artística. Para Wolf (2013), a Projeção Mapeada também é uma espécie de fuga das pessoas que são bombardeadas pela absoluta e constante poluição visual, devido à quantidade de anúncios, letreiros e fachadas da cidade. Segundo Wolf (2013)

“Em meio a toda essa poluição visual causada pela imensa quantidade de anúncios, letreiros luminosos e “atrativas” fachadas de lojas, a arte interativa surge como uma proposta para acalmar a rotina caótica desses centros e ao mesmo tempo levar a esse público tão carente de tempo, um momento de paragem onde do meio dessa conturbada cidade projetam-se imagens e sons capazes de gerar uma espécie de imersão sensitiva, mesmo que não toque

todos os sentidos humanos, durante essa quebra na trajetória diária, as projeções mapeadas ou mapping". (WOLF, 2013 p.2)

Pensar estas obras que invadem os locais públicos é refletir também sobre como as tecnologias recentes sucedem mudanças no que diz respeito não somente ao objeto artístico, mas também no sujeito e sua relação com entorno, sua relação com aquilo que se vê, sua subjetividade e todo o universo tangível e real, Gianetti (2006) com a modernidade sucedem-se mudanças radicais no que diz respeito a condição do sujeito, a relação dos indivíduos com o entorno, a visão e ao compensação do mundo e a crença tradicional na objetividade do universo e da realidade.

A relação do homem com a tecnologia se intensificou à medida que a mesma se tornou mais acessível. Desta relação surgem novas teorias que discutem esta nova comunicação que aproxima o homem da tecnologia. Tornar o que antes tocável, tangível, mensurável, como exemplo a película de vídeo, agora rumo aos fragmentos da digitalização, uma virtualidade capaz de criar efeitos visuais, que podemos encontrar facilmente estas características em uma obra artística de Projeção Mapeada, reafirmam a entrada das obras de arte para um novo cenário, criando uma nova estética das performances artísticas.

Para Gianetti (2006), este avanço tecnológico no campo da arte manifesta-se de diversas maneiras quando ela diz: nas mudanças radicais no entendimento do processos de recepção da obra; na tendência a estabelecer nexos, relações ou reciprocidades entre os diferentes campos artísticos – sobretudo nas criações *intermídia* ou *mixed media*.

Assim sendo, percebe-se a potencialidade que os artistas têm de inferir novas sensações à medida que estes utilizam a tecnologia de seu tempo, criando então novas experiências e formas diferentes da contemplação do objeto de arte. Como já citado neste documento, quando Castel acreditava que havia uma analogia entre som e luzes, e que poderia servir de base para uma performance visual.

A questão de trazer outra linguagem para Castel, ou seja, o visual, as luzes era tão poderoso quanto o apelo emocional proporcionada pela música, segundo Collopy (2007). Fazer o objeto artístico escapar para fora dos museus, trazer a obra de arte para próximo do público, criar novos diálogos com a cidade, mexer nas esferas sociais, políticas e econômicas, é transcrever na história um novo paragrafo feita pela mãos dos artistas contemporâneos.

“Assim, o lugar, do “locativo” que nos interessa, não é um slogan do tipo anytime, anywhere, everywhere. Mas sim uma ideia que resulta de uma aproximação com práticas muito potentes no campo da arte, com questões que envolvem os espaços físicos e suas especificidades, tensões e conflitos. Pode ser uma aproximação arriscada equacionar trabalhos amplamente celebrados no circuito da arte com estes que surgem e que sequer são considerados arte pelos circuitos mais estabelecidos. Somente o tempo nos permitirá descobrir como colocar lado a lado, num mesmo campo de práticas, a fisicalidade de algumas obras com a total imaterialidade de outras. Caberia a essa arte locativa, desgarrada e de lastros frouxos, a busca e o risco de alguma afiliação a partir do que se produziu sob a ideia de site specific, de site funcional. Nos resta indagar que tipo de obras ainda surgirão nesse novo e movediço “lugar” que toma forma no mundo”. (BAMBOZZI 2009 p.120).

Assim, para os dias atuais, entender as linguagens artísticas ao longo do tempo, é fundamental para criar novas experiências, que inferem no campo social, político e artístico. Saber dialogar com uma ampla textura de linguagens, aumentam as possibilidades de diferentes formas de manifestações no campo da arte, assim como, características semelhantes, encontradas entre a Projeção Mapeada com *site specific*, potencializa os campos híbridos que encontramos na arte contemporânea.

4. CAPÍTULO III

Elementos Híbridos

4.1 Compatibilidade de dispositivos

O amplo leque de possibilidades que a tecnologia trouxe para o campo do audiovisual mudou o pensamento de como fazer cinema, bem como daquilo que podemos esperar dos caminhos da cinematografia, e dos artistas que desenvolvem projetos com o suporte vídeo. As novas tecnologias do século XX e do começo do XXI, mudou o modo de apreciação de uma obra audiovisual cinematográfica. Por exemplo, rumos de um caminho analógico para o digital.

“Se outrora, a única maneira de consumir filmes era assistindo a eles na tradicional sala escura de projeção de som e imagens, os anos iniciais deste século tem mostrado que o DVD-Rom, Blue Ray, os canais de TV a cabo e os sites de compartilhamento audiovisual obtiveram uma consolidação no mercado consumidor, oferecendo diferente propostas de expectativa, como a interferência direta do público na seleção na ordem do conteúdo e na construção de significados particulares para a narrativa.” (OLIVEIRA e ALBUQUERQUE, 2011, p.3.)

Assim sendo, o que vemos é um alargamento do suporte imagem enquanto vídeo, para movimentos que o hibridizam em sua natureza. A possibilidade de reconfigurar o suporte vídeo se deu através do desenvolvimento da tecnologia, de transformar o suporte película em dados digitais que, por sua vez, permite agora trabalhar estes dados em formatos diversos, assim como reproduzi-los de outra maneira. Este advento vem da transmidialidade, que segundo Antônio (2012), é a transferência do texto de um meio para outro.

É possível hoje perceber o suporte vídeo em diversas linguagens, com os caminhos da ¹⁸hipermídia e hipertextuais, nos websites, nos celulares, nas TVs Digitais etc. Para Mello (2008) o vídeo é reconfigurado nesses circuitos de comunicação, que descentralizam seu código, fazendo-o compartilhar a lógica das redes digitais, dos arquivos e dos ambientes virtuais.

A partir dos anos 1990, vemos então uma popularização da presença do vídeo em procedimentos artísticos, que se relacionam com a interatividade, e possibilitam ao público

¹⁸ Segundo Antônio, o termo hipermídia é a forma aportuguesada de Hypermidia, que também é considerado muito semelhante com o termo hipertexto, embora tenhas algumas discussões sobre as semelhanças, contudo as formas gráficas, textos, som, animações etc. Constituem o termo hipermídia, ligados a ideia de programas computacionais.

participar destas reconfigurações de vídeo para interfaces digitais e, também, o vídeo em tempo real, como é o caso dos formatos de vídeos nas apresentações de artistas VJS.

Este arquivo digital permite maiores configurações de possibilidades artísticas. Hoje, podemos ver o vídeo como um meio colaborativo que transita por diversas linguagens, e discursos mais abertos, possibilitando compartilhamento audiovisual. Para Mello (2008) Trata-se do vídeo diluído no espaço híbrido virtual e sua convivência em diferentes circuitos midiáticos.

Podemos encontrar resíduos vídeográficos através da internet, e já encontramos em seu estado digitalizado, o que, por sua vez, facilita o processo para VJs, através da acessibilidade que a internet é capaz de oferecer na construção e difusão de conteúdo. São estes os resultados que configuram o “*Ready Made Digital*” a que se refere ¹⁹Bambozzi (Acesso em 10/08/2015), ou circuitos de mídia, quando Mello (2008) se refere, aos dados que são armazenados e depois, processados distribuídos através das redes de comunicação.

Esse processo se deve ao fato do computador se tornar acessível para o usuário, e fez com que os dados fossem retrabalhados, em contextos distintos, e linguagens específicas, como na arte dos VJs. Este processo facilitador promoveu a criação de ambientes propícios para o vídeo estar presente cada vez mais na vida contemporânea e visível nas linguagens artísticas.

A presença do vídeo na contemporaneidade se deve então ao fato de não estar mais em seu estado analógico, ou seja, um meio físico real como requisito para sua produção. Hoje o vídeo é uma varredura de números informacionais analisados por uma programação, que traduz estes dados e os emite através de uma tela. Sua natureza se converte em emissões. Segundo Mello (2008), bits matemáticos e processados na memória de computadores. É neste sentido que o vídeo na contemporaneidade assume uma forma capaz de dialogar com diversas disciplinas e linguagens, tornando-se um conjunto de dados híbridos que transita e adquire compatibilidades com diversos dispositivos e meios.

Percebemos que o século XXI é o tempo marcado pelas convergências das mídias e suas possibilidades colaborativas, gerando novas reflexões, novas linguagens e discussões, geradoras de novas aparições no campos das artes, como o caso da Projeção Mapeada. Esta mobilização das mídias traduz bem o tempo em que vivemos, este tempo tecnológico marcado por uma sociedade mais envolvida com estes dispositivos nômades.

¹⁹ Segue o link do artigo feito pelo Lucas Bambozzi:

<http://www.revistatropico.com.br/tropico/html/textos/1680,1.shl>

Segundo Mello(2008) o vídeo passa a ser um campo desterritorializado e nômade de linguagem, figura entre as diversas linguagens envolvidas no processo sógnico das novas tecnologias de comunicação. Logo, o vídeo manifesta-se por diversos campos ou ambientes interativos, ambientes de rede, comunicação e informação digitais, fundindo-se de forma colaborativa às outras estratégias discursivas, como é o caso da Projeção Mapeada, o vídeo em contato direto com dispositivos eletrônicos, espaço e arquitetura.

Vemos que o vídeo utilizado em uma performance de Projeção Mapeada compreende a expansão de seu formato para fora do uso habitual, ou seja, uma fuga do plano da imagem para o plano do ambiente e do espaço, preenchendo este espaço e levando o olho do expectador para outros pontos do ambiente. É neste contexto que inserimos também o elemento corpo como agente construtor da obra. O vídeo serve aqui como forma de hibridizar os elementos do espaço, em ação colaborativa. Novamente, o vídeo sai do plano pictórico, ou do plano das imagens, entra no plano da vivencia, do contato e do espaço e do corpo.

Com os dispositivos móveis torna-se uma extensão do corpo, interferindo na sua relação com o tempo e com o espaço. Neste sentido, o vídeo na contemporaneidade atua rumos a vários sentidos, como também sua própria reciclagem, assim como o próprio trabalho dos VJs encontra esta convergências de mídias, como um tipo de experiência que retraduz o vídeo instante após o outro, capaz de apropriar-se de sua matriz e sua cópia. Para Mello (2008) tal fenômeno ocorre a partir das transcrições dessas linguagens em novas formas e estratégias de estruturação do trabalho.

4.2 O Elementos híbridos para os dias atuais

Pensar o vídeo na era da contemporaneidade é também pensar o vídeo inserido nas vidas das pessoas de forma mais presente, constante e informativa. Basbaum (2012) fala da condição do homem contemporâneo frente as novas linguagens exercidas através da tecnologias mais presentes no dia-a-dia das pessoas. O vídeo é fruto destas transformações e inovações tecnológicas e como não poderia deixar de ser, se tornou uma ferramenta de fácil acesso, produção e difusão, atuando em diversos campos: social, cultural e, claro, dentro do campo artístico.

Do fruto desta nova configuração, cheia de dispositivos eletrônicos, que estamos conectados a todo momento, seja através de redes digitais, sociais e internet, reflete a relação que o homem tem com estes dispositivos. Nos encontramos em um cenário formado pelos

limites do virtual, é portanto destas compatibilidades de dispositivos, para a inserção do vídeo digital, mais acessível, para os artistas, que caminhos se delineiam em uma nova estética, forma de pensamentos e compreender o momentos do relativismo em que o indivíduo se encontra.

Esse relativismo se manifesta de diversas maneiras, ao tratar aqui do campo da arte, vemos uma profunda experimentação dos artistas diante deste cenário digital. Entre as experimentações cor e som, experimentações do vídeo através do computador, e agora, das mudanças radicais no entendimento de uma obra artística, do moderno para o contemporâneo, e estabelecer novos meios de se comunicar com a arte, estabelecendo relações de reciprocidade. Um pouco mais adiante a partir dos arquivos digitais, sobretudo, nos aspectos artísticos, uma estética nova se estabelece e nos deparamos com ideia de ciência, tecnologia e arte.

“A prática artística que, deste então, vem incorporando os chamados novos meios – primeiro a fotografia e o cinema, depois os vídeo e computador - e os novos sistemas de telecomunicação – primeiro o correio e o telefone, depois a televisão e a internet – influencia, principalmente a partir dos anos 1960, o progressivo abandono das pretensões academicistas e ortodoxas que aspiravam manter as limitações tanto da arte em relação as técnicas tradicionais e aos âmbitos restritos, quanto da estética em relação aos fundamentos ontológicos.” (GIANETTI, 2006, p.02.)

Se notarmos que hoje estamos cada vez mais em contato com agentes de informações diversos, em intercruzamento de mídias, linguagens e narrativas, podemos então dizer que vivemos em um mundo híbrido ou de discursos heterogêneos, sejam eles sociais, políticos, da comunicação ou da arte.

A Projeção Mapeada, se expressa por meio destes discursos heterogêneos, e atua como agente de difusão destas narrativas. Em suma, a Projeção Mapeada coloca aquele que a experimenta em contato direto com diversas linguagens, como exemplo, a imagem, edifício, ambiente ou o objeto, mas também te coloca em contato com linguagens menos claras, como o vídeo, as relações dos dispositivos que no ambiente estão operando e também em contato com as experiências sensoriais, colocando o expectador em um outro estado distinto do seu habitual.

“Esta característica híbrida das sociedades garante as singularidades enriquecedoras dos conjuntos sociais, sugere comportamentos complacente para o florescimento do respeito a diferença – condição básica para este convívio – e naturalmente um efeito de cascata desta heterogênesse para todas as produções humanas decorrentes do convívio em grupo.” (SCHUCH, 1998, p.61)

Esse cenário atual permite as conexões não somente dos dispositivos tecnológicos entre si, mas também, a vida em um cenário em que nossos corpos também entram em cena e se conectam com “corpos” máquina, em direção a uma nova interface que liga o homem às novas experiências providas pela tecnologia. Uma interatividade de mensagem e resposta entre corpo biológico e maquinício.

Portanto, quando paramos para analisar o tempo em que vivemos, devemos considerar os caminhos que levam a tecnologia para uma sociedade mais híbrida e mais aberta para acessar, conectar e assimilar os variados meios da arte. Para Schuch (1998) como foi visto na ecologia cognitiva, as tecnologias intelectuais atuam diretamente no imaginário político e sócio-cultural das diversas organizações sociais.

Neste universo, as tecnologias se demonstram, com uma vasta gama de possibilidades, técnicas, aproximando o homem para uma vivência mais abstrata, inconsciente e reflexiva. Neste contexto ocorre o exercício do pensamento, das problematizações e associações que afetam diretamente as experiências do indivíduo dentro de um contexto coletivo e mais digital. É um momento onde o pensamento das pessoas pode adentrar em outro estado de significados, semelhanças e dissonâncias.

5. CAPITULO IV

Dos caminhos que levam a Projeção Mapeada

5.1 Sinestesia, Percepção Digital e Som

Projetar em suportes inusitados, que contenham em sua estrutura profundidade, largura, altura, onde sua escala varie de tamanho, desde o monumental até um pequeno objeto, capaz de gerar sensações diversas ao espectador, frente a um espetáculo de Projeção Mapeada, para Oliveira e Kenelsen (2012) são resultados de artistas, designer, curiosos no campo do Audiovisual etc, dos nosso dias.

“O vídeo mapping ou Projeção Mapeada é uma das mídias que mais chamam a atenção de pesquisadores, artistas e profissionais da imagem nos últimos anos. A aplicação da imagem em suportes e contextos inusitados incita surpresa, fantasia, “magia”. Reconfigura a percepção de espaços e tempos. Propõe a coexistência da imagem digital, dinâmica e interativa, no cotidiano, nos objetos, no corpo.” (OLIVEIRA, KENELSEN 2012, p.4.)

Segundo Basbaum (2012) a palavra “sinestesia” é de origem grega: “syn” (simultâneo) mais “aesthesia” (sensação), significando “muitas sensações simultâneas” – ao contrário de “anestesia”, ou “nenhuma sensação. Basbaum (2012), buscou investigar o termo sinestesia em suas pesquisas para tratar relações que se estabelecem entre a arte, tecnologia e percepção. Sem dúvida, a sinestesia tem sido um tema de frequente discussão na contemporaneidade, relacionando mais às obras que envolvem recursos ou dispositivos tecnológicos.

Aspectos que, para Basbaum (2012), parecem corresponder às experiências da percepção nos dias atuais. O estudo da sinestesia teve seu avanço a partir de pesquisas que envolvem o cérebro e a consciência, porém, agora, o advento dos recursos tecnológicos, o que também veio a contribuir no avanço do estudo da sinestesia.

Algo fascinante, quando se estuda este campo, vê-se nas possibilidades de cruzamentos de sensações distintas, no campo das ciências, psicologia, fisiologia e neurologia por exemplo. Há relatos do século XVIII de pessoas expostas a um determinado estímulo que fizeram relação com a outra modalidade sensorial, hibridizando os sentidos Segundo Crevits (2012) pessoas que sofre de sinestesia, por exemplo, são capazes de ouvir cores e ver músicas. O Vjing, nas festas *House*, reproduzem esta experiência.

Aspectos que somam diversas linguagens existentes em um ambiente, sejam eles, visual, sonoro, tátil, olfativo, interconexões de pessoas, de pessoas com o espaço e arquiteturas, em um

espetáculo de linguagens que se hibridizam em detrimento de uma manifestação sinestésica, consolidam o intercruzamentos destes sentidos.

Na experiência de hibridizar sensações quando provocadas por um estímulo, Basbaum (2012) diz que, quando somos expostos a um estímulo de uma frequência de 20hz, aplicado tanto ao campo visual como sonoro, isso nos traz a ilusão de continuidade.

O movimento dado pelo cinema, a sensação de um som ou uma pressão contínua, sons graves que parecem ser mais amplos e mais escuros, ou mesmo sons agudos, que nos parecem menores ou brilhantes. Segundo Bruni (2007) citando Oskar Fischinger e seus experimentos do cinema no conceito da *Visual Music* diz: “Todas as ideias deste artistas plástico e animado experimental alemão giravam em torno da busca de um “*ritmo Absoluto*” e universal ordenando filmes que fossem a perfeita união entre o movimento das imagens e a música.”

“Tais dimensões permitem as sensações próprias a uma modalidade serem descritas nos termos de outra. Espontaneamente, nos referimos a um som brilhante ou uma cor berrante; descrevemos uma voz agradável como uma voz doce. Essas dimensões parecem ser, sobretudo, propriedades biológicas do aparato perceptivo. (BASBAUM 2012 p.249)

Assim sendo, é interessante analisar que cada pessoa carrega consigo seus hábitos, costumes e maneira como vê as coisas e o mundo, carregam uma cultura que também é moldada pelo ambiente e local onde viveu. Logo, a maneira como tal indivíduo interpretará as coisas está diretamente ligada a toda uma experiência que viveu e carregou consigo, que por sua vez também influenciará no resultado final de sua compreensão de ver as coisas. Para Basbaum (2012), cada cultura determina hábitos perceptivos, aos quais as associações entre os sentidos também respondem – por exemplo, na forma como esperamos que um refrigerante sabor laranja tenha a cor da laranja.

O presente momento, ou “estar no momento da obra”, torna-se importante para a vivencia da experiência no local, cuja mesma está atrelada na forma como cada pessoa que vivencia a performance artística terá sua conclusão única de ver o objeto artístico. Nos sentidos das obras feitas pelos VJs artistas, este ser-ciente está imerso no local, respondendo aos diversos estímulos que este local sinestésico gera, com sua individualidade cultural. Basbaum (2012) trata a respeito.

“Associando certas propriedades a experiência sinestésica: ela nos aparece como experiência direta, pré-verbal do mundo; uma na imersão sensação, oposta àquela analítica, racional, racional; uma experiência específica do tempo, um tempo agórico, uma presença aqui-agora...” (BASBAUM, 2012 p.251)

Percebemos até aqui os caminhos que levam a Projeção Mapeada, quando resgatamos todo um contexto histórico, desde as primeiras manifestações entre imagem e som, a presença do computador no campo da arte e o corpo imerso em um contexto digital, contemporâneo.

Para Basbaum (2012), todos de certa forma atrelam aspectos sinestésicos em suas obras, a imersão da sensação, o abandono dos aspectos racionais e estar aberto ou criar novos *inputs* de conexões, marcam suas obras, ideias e conceitos. O próprio artista, pessoa e performance de Projeção Mapeada, dentre tantas linguagens, envolve essencialmente o som e a imagem, que para Basbaum (2012) estão atreladas à sinestesia, uma interface entre os estímulos e a percepção do corpo sensorial.

O mundo a que as imagens retornam, no entanto, não é mais aquele da natureza: é o do espetáculo. Ouviremos então palavras como “intermedia”, “mixed-media” e hibridismos de todas as formas; veremos o retorno do corpo, que reivindica sua integridade, sua temporalidade, e a experiência direta dos sentidos. Mas teremos também uma nova tecnologia - digital. (BASBAUM 2012, p.263)

A Percepção Digital inferida por Basbaum (2012), refere-se a um contexto tecnológico, contemporâneo, que estamos imersos. As relações do homem em perceber o seu entorno, são afetadas pela constante presença dos aparelhos tecnológicos. A crescente aparição dos dispositivos digitais nas vidas dos usuários comum, transformou o modos como pensamos, agimos e experimentamos. Para entendermos melhor este termo a qual infere Basbaum (2012), vamos contextualizar processos históricos que de uma maneira não fortuita levaram ao cenário a qual estamos inseridos, bem como a Projeção Mapeada também está inerente a este cenário sinestésico da contemporaneidade.

A partir da década de 70, vimos uma ampliação dos processos tecnológicos adentrando ao campo da arte, e segundo Basbaum (2012) esta ampliação, facilitou os estudos emergentes no âmbito da sinestesia. Diante destes desdobramentos, é interessante pensar que a presença das tecnologias no campo das artes, apresentaram um novo modo de experienciar as obras e novas maneiras de pensar, organizar pensamentos e sentidos. Basbaum (2012) não é

coincidência que a tecnologia digital esteja implicada diretamente em processos sinestésicos de representação retomados com o fim do modernismo.

No Brasil, artistas como Helio Oiticica e Lygia Clark, utilizaram recursos tecnológicos em suas obras multissensoriais, como o vídeo, em função dos aspectos que envolvem as pessoas, os corpos e as subjetividades dos indivíduos, dentro, imerso nas obras. Assim, o vídeo é um instrumento de elasticidade imensa como suporte de trabalhos audiovisuais.

Para Bruni (2007) a sinestesia ocorre em termos plásticos pela matemática da digitalização. Som e imagem, agora transformados em números, dialogam sem barreiras constituintes, num processo de hibridação que culminaria no vídeo digital, como o conhecemos hoje. Este mesmo vídeo está atrelado intrinsecamente ao processo e aos recursos digitais, a ideia de duplicar ou simular uma realidade, fundir sensações ou clona-las. Tal característica, nas mãos de artistas em performances audiovisuais, oferece a possibilidade de prever reações das mais diversas que podem ocorrer em um espetáculo, seja nos aspectos cinematográficos da *visual music*, o vídeo como suporte, seja ela das instalações audiovisuais ou mesmo para os vídeoclipes, dos aparatos mecânicos vislumbrados pelos artistas da *color music* e hoje nos espetáculos de Projeção Mapeada.

“O sonho de fusão sensorial a partir das possibilidades tecnológicas vem desde Castell. Os inventores dos aparatos de color-music dos séculos XVIII e XIX, e mesmo Scriabin, já no século XX, esbarraram, é fácil imaginar em tecnologias incipiente para a implementação de suas aspirações sinestésicas.” (Basbaum, 2012 p,263)

Para Campesato (2006) o modo como é tratado a presença sonora nestes ambientes de instalações que mesclam estas linguagens, é de unir de modo híbrido estas linguagens, seja, a luz, cor, espaço arquitetônico e espaço. O som como elemento essencial dos trabalhos que se inserem no campo da sinestesia, no campo de variados estímulos e resultados de distintas sensações, levando ao preenchimento e a sensação espacial ilusória daquele local e também de trabalhos artísticos.

“A forma híbrida da arte sonora pode ser associada a múltiplas raízes que incluem as performances do grupo Fluxus e a conceitualização musical promovida por John Cage, os trabalhos pioneiros audiovisuais de Nam June Paik, as animações sonoras experimentais de Norman McLaren, a “música visual” das animações de Oskar Fischinger, a proposta intermídia que levou

à realização do Pavilhão Philips por Xenakis, Le Corbusier e Varèse, apenas para citar alguns exemplos”. (CAMPESATO, 2006 p.1)

5.2 Cultura Digital, Imersão, Cinema experimental e Vjing

A inserção da tecnologia no mundo social, mais precisamente no campo da arte, é um fenômeno que ocorreu por volta da década de 90, as facilidades de acesso aos computadores pessoais, internet e comunicação, passa a fazer parte do cotidiano das pessoas, para Mello (2008), este fenômeno carrega o nome de “Cultura Digital”. É notório que por meio das possibilidades oriundas da tecnologia, refletir seu caráter híbrido, uma vez que, tais aspectos desta Cultura Digital, uni várias linguagens e as fazem atuar de maneira conjunta.

A Projeção Mapeada, em sua natureza híbrida, tem consigo aspectos que envolvem cinema, tecnologia da informação e comunicação. Consigo, cada termo insurge profunda reflexão, e que agora atuam em comum nestes espetáculos. Artistas que trabalham com estas poéticas híbridas, põem em evidência por meio destas uniões de linguagens sentidos que geram identificação do espectador com a obra.

“Os aspectos de inter-relação que as linguagens tecnológicas exercem atualmente entre um e outro circuito midiático apresenta-se como “uma mutação sobre a topologia das imagens como nunca se havia conhecido, ao mesmo tempo em que subvertem conceitos de cópia, de original e de reprodutibilidade”. (MELLO 2008, p.201)

Neste cenário em que se insere a “Cultura Digital” e a união de várias linguagens podemos incluir os *games*, neles o ambiente virtual possui caráter narrativo, mas que consigo, carrega o objetivo de ser imersivo. Ao momento em que o jogador adentra a história, dada imersão é em síntese, o aspecto primordial dos *games*, uma vez que ele, te transporta para um novo cenário, uma nova vida, com suas regras e modos de controle próprio, semelhantemente quando se está em um ambiente de estímulos sensoriais diversos, te arrebatando para outro cenário outro espaço e outras sensações espaciais.

Para Moran (2007) Estes espaços estão presente em *vídeogames*, em representações na arte, na arte virtual, em espaços manipuláveis como na tele presença ou em protótipos de máquinas industriais e aviões passivos de serem conhecidos através do computador.

A cultura digital imprimiu notável aceleração ao mundo. Estes ambientes que chamamos imersivos são apenas espaços distintos dentro do ambiente maior de uma cultura planetária em que estamos mais e mais imersos no instante: a noção de historicidade dissolve-se na circularidade do instante sinestésico; as experiências do tempo narrativo e do espaço contemplativo visual se dissolvem em sensação. (BASBAUM 2012, p.265)

Destes desdobramentos de trabalhos que envolvem a discussão da presença do expectador na obra, Moran (2007) diz que a imersão passa necessariamente pelo contato do corpo físico e do corpo-sentido com o meio em que se localiza o observador. Novamente, trabalhos que envolvem aspectos então sinestésicos descritos anteriormente, constituem as intrincadas e densas questões híbridas que Basbaum (2012) destina-se, quando ele chama de Percepção Digital.

Quando falamos da cena Vj e seus espetáculos, vemos que a obra se manifesta através de sua projeção, seja em uma tela ou multitelas (várias telas inseridas no espaço), seja em uma superfície plana de um objeto ou mesmo uma Projeção Mapeada em um edifício. Contudo tratar a poética deste artista nos remeterá a falar da projeção, e para avançarmos nos desdobramentos da Projeção Mapeada, falaremos então sobre cinema, uma vez que este espetáculo (o cinema) também se concretiza por meio da projeção.

Não vou retratar a história do cinema, e tampouco seu surgimento, até porque, diante das literaturas que se debruçam ao referido assunto, não se sabe ao certo o exato surgimento do cinema. Assunto que para Machado (2008), atribui a ideia do cinema aos primeiros desenhos feitos nas paredes das cavernas, para ele, nossos antepassados iam as cavernas para sessões de cinema e assistir a elas. Uma vez que, estes desenhos feitos através de superposições e rabiscos apresentam características de movimentos quando iluminadas por uma lanterna ou chama.

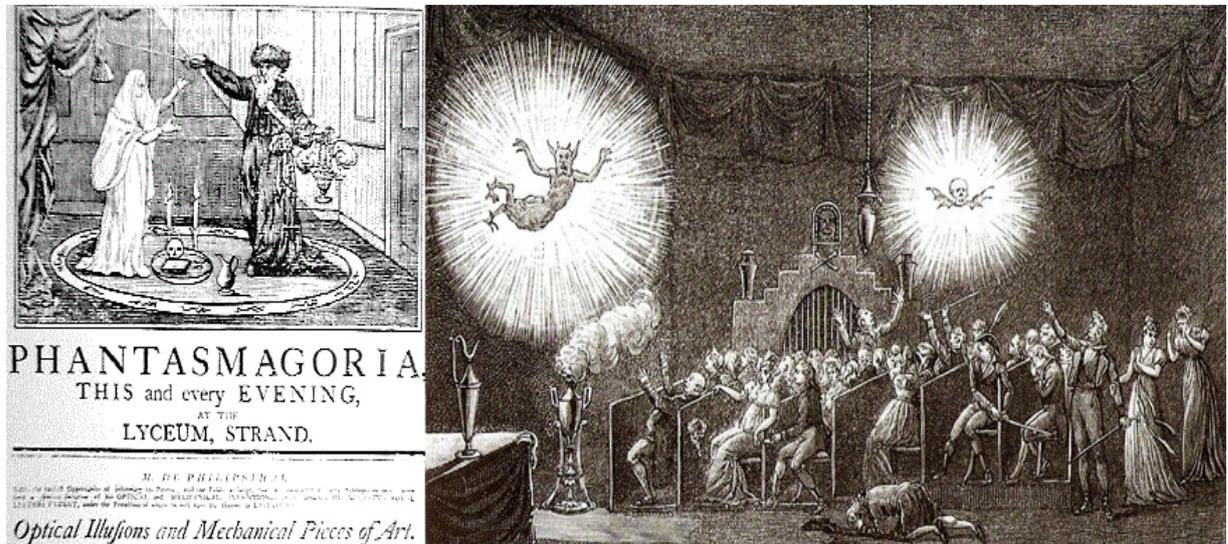
A ilusão de ver os movimentos das imagens é algo que sempre buscamos e criamos, hoje a Projeção Mapeada, substituiu estes rabiscos feitos pelos nossos antepassados e as ruas, prédios e praças tomaram os lugares das cavernas.

Assim, analisando os primórdios do cinema, percebemos a corrida em busca da imagem em movimento feita através de experimentos, ainda indefinidos, incertos, movidos pelo sonho do imaginário humano, feitas por pesquisas científicas de laboratório (muitas vezes garagens) ao encontro das primeiras apresentações e descobertas do campo da cinematografia.

A figura 27, mostra os espetáculos de fantasmagoria de Robertson Século XVIII. Neste tempo, não haviam os conceitos de narratividade, cortes, planos e enquadramentos que averiguamos hoje no cinema atual. Contudo como mostra a figura 27, a ilusão do novo e

reconstruir as imagens, podendo vê-la em movimento, já proporcionavam ao público meios pelos quais poderiam então, sentir novas experiências.

Figura 28 Fantasmagoria de Robertson Século XVIII.



PHANTASMAGORIA
THIS and every EVENING,
AT THE
LYCEUM, STRAND.
M. DE PHILIPSON
Optical Illusions and Mechanical Pieces of Art.

Fonte: <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/a-questao-da-imagem-interativa-rumo-a-uma-estetica-de-contemplacao-dinamica-e-de-participacao-independente-de-joao-tiago-silva/>

Para Machado (2008), as pessoas que se aventuraram no assunto do cinema, pouco tem a oferecer para o esclarecimento do surgimento desta arte, estas pessoas estavam a procura muitas vezes de um bom negócio, eram curiosos, mágicos. A linguagem atual que conhecemos de cinema, não era a mesma daquela época, tampouco seu objetivo. Porém, sem dúvida, podemos afirmar que, as primeiras experimentações sobre o cinema, até os nossos dias atuais, contribuiu e auxilia nas obras contemporâneas, o qual podemos ver este novo jeito de ver cinema, remodelado em sua forma, como exemplo obras audiovisuais dos artistas VJs.

A Projeção Mapeada, utilizam a cidade como tela, como suporte, criando as mesmas sensações de ilusão, espanto, curiosidade, interação, imersão. Para Proença (2012) novos questionamentos sobre as diferentes percepções no que concerne ao espaço trilhado pelo campo do audiovisual, transformando expressões artísticas e culturais.

“Na verdade, o que se pode dizer com certa segurança é que o cinema foi “inventado” mais ou menos às cegas, na base do método empírico de tentativa e erro, pois, desde os seus primeiros protótipos experimentais, ele esteve apoiado num suporte teórico equivocado.” (MACHADO, 2008 p.19)

Mesmo diante da obscura história que se constitui o campo da cinematografia, encontramos duas pessoas que foram importante para a evolução da ideia de cinema, os irmãos Louis e Auguste Lumière. Segundo Wolf (2013), estes foram responsáveis pela criação do cinematógrafo, um aparato extremamente importante para definir modos de como hoje faz-se cinema, para a época, a criação deste aparelho tecnológico, ajudou muito ao crescimento do campo da cinematografia, este mesmo aparelho era capaz de copiar, filmar e projetar. Até então, o que se viam destas projeções, eram pequenos filmes do cotidiano, como exemplo, operários saindo de uma fábrica, pessoas caminhando nas ruas, ou seja, pequenos trechos das atividades da vida normal das pessoas.

Outro nome importante que auxiliou nas descobertas do campo da cinematografia, que tinha a profissão de mágico, foi George Méliès. Contando histórias de maneira lúdica, Méliès via no cinema formas de transcrever seus números de ilusionismo para a cinematografia. Apaixonado em perceber a imagem ganhando vida na tela, criou o cinema de ficção, diferente do cinema documental dos irmãos Lumière.

Criou então o primeiro estúdio cinematográfico, e lá, pode desenvolver vários efeitos especiais que ajudam em suas lúdicas histórias. Abaixo, a figura 29 mostra um *frame* de seu famoso filme “Viagem à Lua”, conta a história de cinco astronautas que viajaram a lua, dentro de uma capsula lançada por um canhão gigante, foram sequestrados por alienígenas que lá viviam, conseguiram escapar e voltaram para a terra.

Portanto, da exploração continua da imagem em movimento, hoje podemos e temos recursos muitos diferentes usados por estes aqui citado na indústria do cinema, recursos estes que auxiliam, tanto na pre-concepção dos filmes, durante e sua pós-produção. Avançando ainda um pouco mais no campo das experimentações, hoje o cinema não se limita mais à tradicional sala escura, o cinema expande e tem como interface a cidade, a rua, as paredes urbanas.

A tecnologia atual propicia uma grande exploração da linguagem cinematográfica que já não se limita apenas a exibições em salas fechadas, e num aspecto mais artístico as projeções passam a ter como suporte/interface as paredes da arquitetura urbana (WOLF, 2013 p.4)

Figura 29 Viagem à Lua 1902



Fonte: <http://www.anothermoviechat.com/movie-chat-cast-09-biography-georges-melies/>

Os processos de edição, que subvertem o tempo natural do filme, como exemplo: acelerar, desacelerar, efeitos diversos, espelhamentos, comprimir, alterar a relações de cores, vermelho, azul e verde, em inglês conhecido como a sigla RGB. São processos de edição reconfigurados, e reutilizados no espaço da obra, expandindo o conceito tradicional de ver cinema da sala escura, para fora dela, manifestado de várias maneiras e poéticas diversas.

Para Aly (2012) o legado do cinema experimental torna o percurso do audiovisual não apenas evolutivo em termos técnicos, mas também em termos poéticos. Uma vez que a obra agora expande e faz parte do espaço coletivo, intrinsecamente, ela altera o cotidiano das pessoas e faz parte de sua realidade, interagindo com o público, e ao mesmo tempo com cada indivíduo. Indo em sentido contrário ao cinema tradicional, aqui, a ideia de cinema experimental, uni o expectador a obra e as imagens, quebrando as barreiras do convencional, explorando outros formatos de telas, suportes, narrativas e trilhas sonora.

Em nosso dias, podemos presenciar diferentes maneiras de ver cinema, seja ela uma instalação videográfica, projeções de ruas e festas. Podemos encarar estas distintas formas de apreciação como transcrição da evolução que caminha o cinema. São formas apropriadas por

artistas, cineastas, VJs, que vão além da ideia de apresentação tradicional de cinema e reescreve uma história do cinema, seus alcances, suas novas formas, sua expansão dos dias contemporâneos.

A Projeção Mapeada faz parte desta reescritura feita por artistas na história da cinematografia, de sua estrutura clássica audiovisual, para áreas tecnológicas e científicas, para Aly (2012) aspectos estes que reconfiguram o código genético da cinematografia. A Projeção Mapeada também se torna parte deste contexto do cinema experimental, uma vez que este cenário cinematográfico, não se atém as regras do cinema tradicional.

“Além da combinação transparente entre o cinema que tenta dissolver os conceitos da arte visual, criando um corpo único que converge pintura, fotografia, literatura, teatro, performance e novas mídias, as ramificações do cinema aqui analisadas deparam-se com evoluções científicas. Há uma mescla das potencialidades cinematográficas com as possibilidades científicas e tecnológicas, que chegam a modificar o código genético da cinematografia.”
(ALY 2012, p.63)

O que vemos dentro do contexto da Projeção Mapeada, é justamente o contrário do que ocorre dentro de uma sala de cinema tradicional, trata-se de um espetáculo que trabalha com a inclusão do público, a multiplicidade de telas, a abstração e colagens, e conta com o acaso, ou o que podemos dizer segundo Aly (2012) *happenings*.

Para Gene Youngblood (1970), define o termo Cinema Expandido dizendo que o experimentalismo do cinema vem se desenvolvendo desde que começou, a desvincular-se de suas regras tradicionais, e começou expandir seu espaço para além de uma sala. Para ele, o espaço das multi tela, multi projeções, levam a ideia de trazer outro tipo de experiência audiovisual, uma experiência que se preocupa com uma consciência coletiva.

Quando vemos estas obras artísticas multi-sensoriais, pautadas na hibridização das mídias, tem por final gerar novos cruzamentos das linguagens que por sua vez, levam a cruzamentos de sentidos para os expectadores. Esta nova maneira de ver cinema, seja ela através da Projeção Mapeada, atua como um veículo de aprimoramento da percepção humana frente a diversas linguagens e comunicação, a não objetividade das imagens toca a percepção humana e faz gerar sensações, junto com outros diversos estímulos do ambiente.

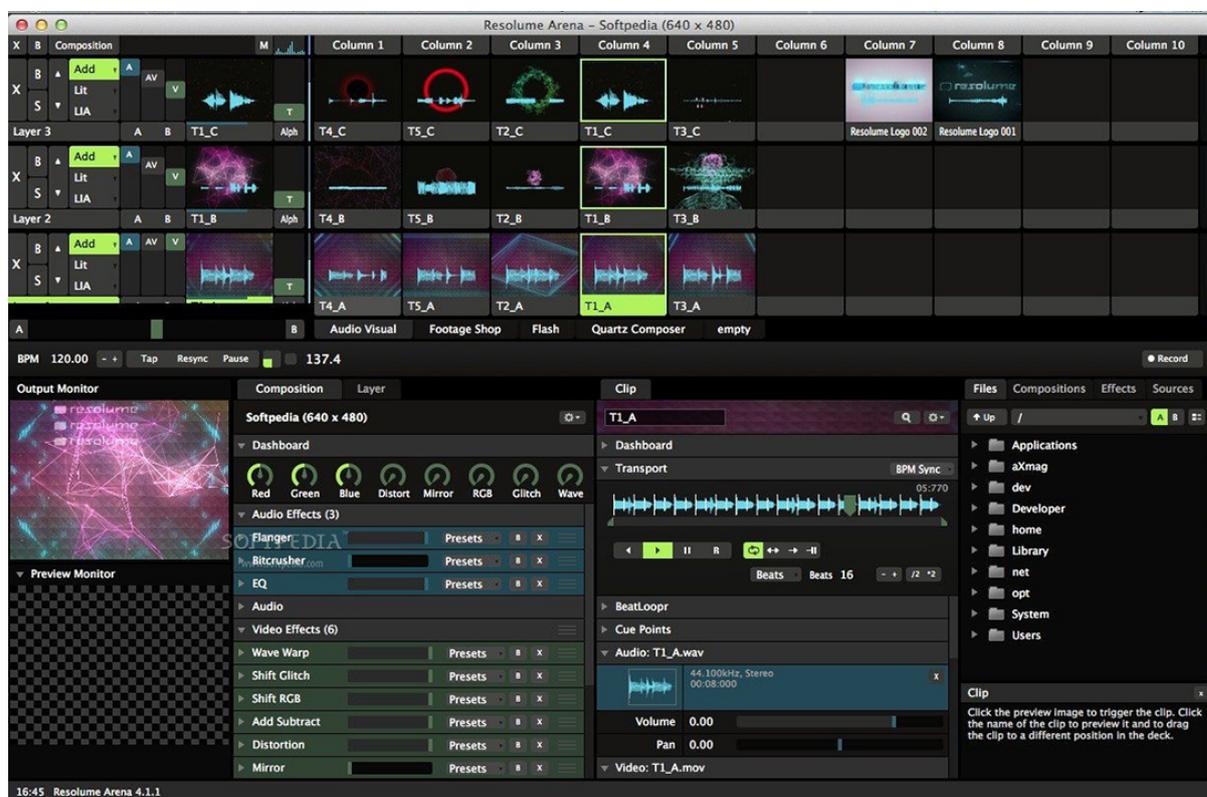
6. CAPITULO V
PROJEÇÃO MAPEADA

6.1 Entender a Projeção Mapeada

Há diversas maneiras de realizar um projeto de Projeção Mapeada. Porém, neste documento apresento somente uma maneira utilizada por diversos artistas. O método utilizado pode ser encontrado em páginas da rede mundial de computadores, e no caso do autor deste documento, foi aprendida e posta em prática através de oficinas ao longo de sua carreira como artista. Portanto, parto das experiências pessoais, para ajudar a desmitificar a Projeção Mapeada, e que, em linhas gerais, o método, segue o princípio lógico: ter a imagem/foto da superfície, mapear suas extremidades e elaborar o vídeo para esta superfície

O conhecimento técnico necessário à manipulação de softwares destinados aos artistas VJS, é extremamente importante, a figura 30 mostra uma das ferramentas utilizadas em uma apresentação deste tipo. Sua interface distribuída em linhas e colunas, são os locais onde estão dispostos os vídeos que serão projetados. Em seu entorno, a grupos que ajudam a controlar o vídeo projetado e facilitar a resposta do vídeo submetida a vontade do artista.

Figura 30 Interface do Resolume Arena



Fonte: Arquivos Pessoais

6.2 Metodologia e Execução

O processo de Projeção Mapeada tem como base o registro, em imagens, do local e dos objetos que constituirão a superfície da projeção, da análise destes registros, que deverá observar as suas constituições, se são feitos de areia, isopor, água, madeira, e seus demais aspectos físicos, como cor e tamanho. Mapear estas superfícies, a direção de suas linhas, seus volumes e profundidades.

O projetor, como ferramenta essencial, tem de ser capaz de iluminar toda a área desejada. Quanto maior for a sua quantidade de *ansilumens* (intensidade luminosa), maior será a sua área de atuação. Os programas utilizados na edição de vídeo fazem uso de hardwares específicos, que atendem a necessidade do processamento de arquivos de alta qualidade. Os softwares que abrangem a maior diversidade de ferramentas e são os mais comuns na edição profissional para a Projeção Mapeada são o Resolume (Windows) e o Modu8 (Mac). Saber usar os demais softwares de criação de vídeo, como o Adobe Premiere, Adobe After Effects, Cinema4d etc, também é exigência de uma execução mais elaborada.

Ao método funde-se o tema da obra, a sua razão de ser. Na prática, estes elementos se fundem para dar origem à projeção. A parte técnica da obra fica, aos olhos leigos, em um plano de fundo, e é da imagem projetada a responsabilidade de envolver o expectador. Considero, portanto, o conteúdo do vídeo parte fundamental da linguagem da projeção, que a mídia utilizada complementa, dando-lhe forma. Os exemplos elencados abaixo fazem parte das obras do presente mestrando, desenvolvidas no decurso da sua pós-graduação.

6.3 Projetos de Projeção Mapeada

Assim, como investigador, o presente autor destaca alguns de seus trabalhos mostrando etapas e suas poéticas no desenvolvimento e contribuição para os esclarecimentos destas relações que a ferramenta Projeção Mapeada tem com diversos campos artísticos. Analisando trabalhos de Projeção Mapeada, de grupos e artistas que julgou-se importante para contribuir com o documento e expandir a ideia dos lugares que podem ser encontrados utilizando a Projeção Mapeada como umas das linguagens.

Também foi criada uma página na plataforma da rede social Facebook²⁰, que durante todo o percurso feito pelo autor no programa de Mestrado em Artes Visuais pela Universidade Federal da Paraíba, desenvolveu trabalho que envolve o corpo e o espaço. A página contém apresentações de Vj que aconteceram na cidade de João pessoa - PB.

6.3.1 ETAPA I - Home Cube

Neste projeto pessoal “homeCube”, o utilizo como exemplo para desmitificar o processo técnico do método de execução descrito no texto anterior. Mostro os detalhes que utilizei em cada etapa do projeto até sua conclusão. Descrevo ainda, questões conceituais utilizadas na elaboração do vídeo, e, sua relação hibridizada com a parte sonora. “Home Cube” é um projeto em pequena escala, realizado durante o desenvolvimento deste documento. Segundo Elgorriaga (2013) devido a seu impacto perceptivo, o vídeo mapping pode estar presente em diversas maneiras, como vídeo escultura, espetáculos de luzes, sobre grandes elementos arquitetônicos ou estruturas, em eventos culturais, apoderando-se dos espaço urbano.

Quando aproximamos os aspectos visuais da projeção com o objeto volumétrico, intensificamos seu efeito de criar ilusões, que distorce e impacta a ideia que normalmente temos da realidade, para Elgorriaga (2013) de fato quanto mais complexa a volumetria da zona de projeção, maior será o efeito de impacto psicológico ao transforma-lo e converte-lo em algo novo. Assim como, para Martins (2014) a técnica do Projeção Mapeada surgiu aproximadamente 10 anos, da necessidade dos VJs projetarem em superfícies irregulares.

Abaixo segue a figura 31, que mostra o cubo utilizado no projeto “Home Cube”, feito de isopor, preso no teto, posicionado na união de duas paredes perpendiculares. A figura 31 é exatamente a figura utilizada como registro do objeto que foi trabalhada na etapa da elaboração do vídeo. Logo em seguida, figura 32, ilustra a ideia de posicionamento da câmera fotográfica, pois é através deste posicionamento, que a foto obtida simula o “olho” do projetor.

Primeiro, há o projetor abrangendo todo o objeto com a área de luminosidade, depois a câmera em vermelho acima do projetor exemplifica que, a posição de ambos, projetor e câmera devem ser semelhantes. Pois é através desta aproximação que na etapa final, diminui-se a chance de grandes erros por pequenos ajustes.

A importância de ter o registro fotográfico do objeto simulando o máximo de precisão do posicionamento do projetor, auxilia na criação de conteúdos que será exibido no objeto como

²⁰ Segue o link da página. <https://www.facebook.com/perimetroVJS/?fref=ts>

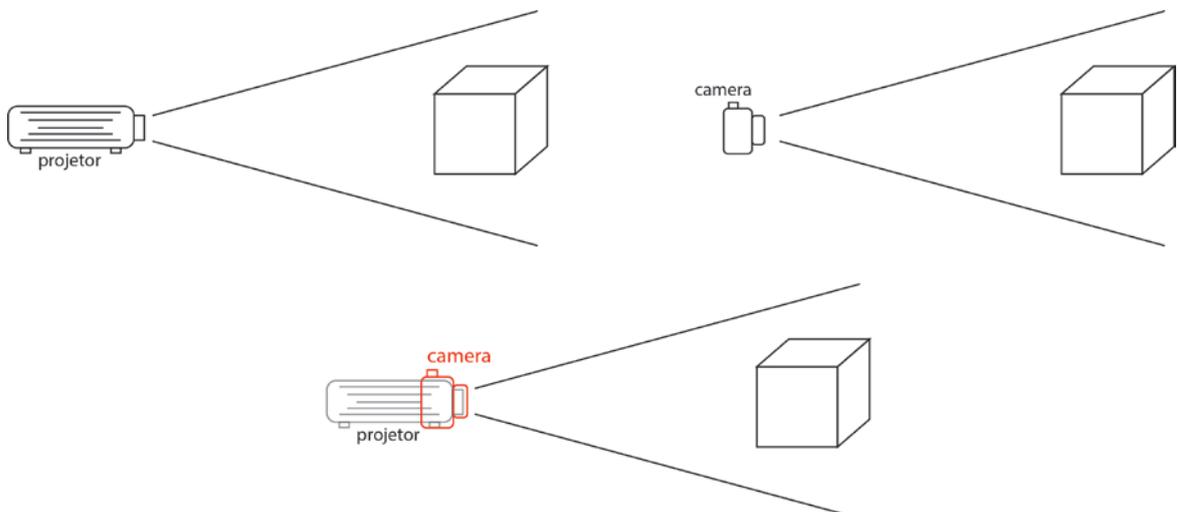
mostra a figura 33. As linhas auxiliãam na criação tridimensional do objeto, que através delas, serão criados os conteúdos respeitando-as como guias. É nesta etapa, que podemos considerã-la como teste, ou momento de certificação de que as linhas que nortearão todo o vídeo, serão corretas quando as projetamos.

Figura 31 Fotografia do objeto (cubo) superfície tridimensional.



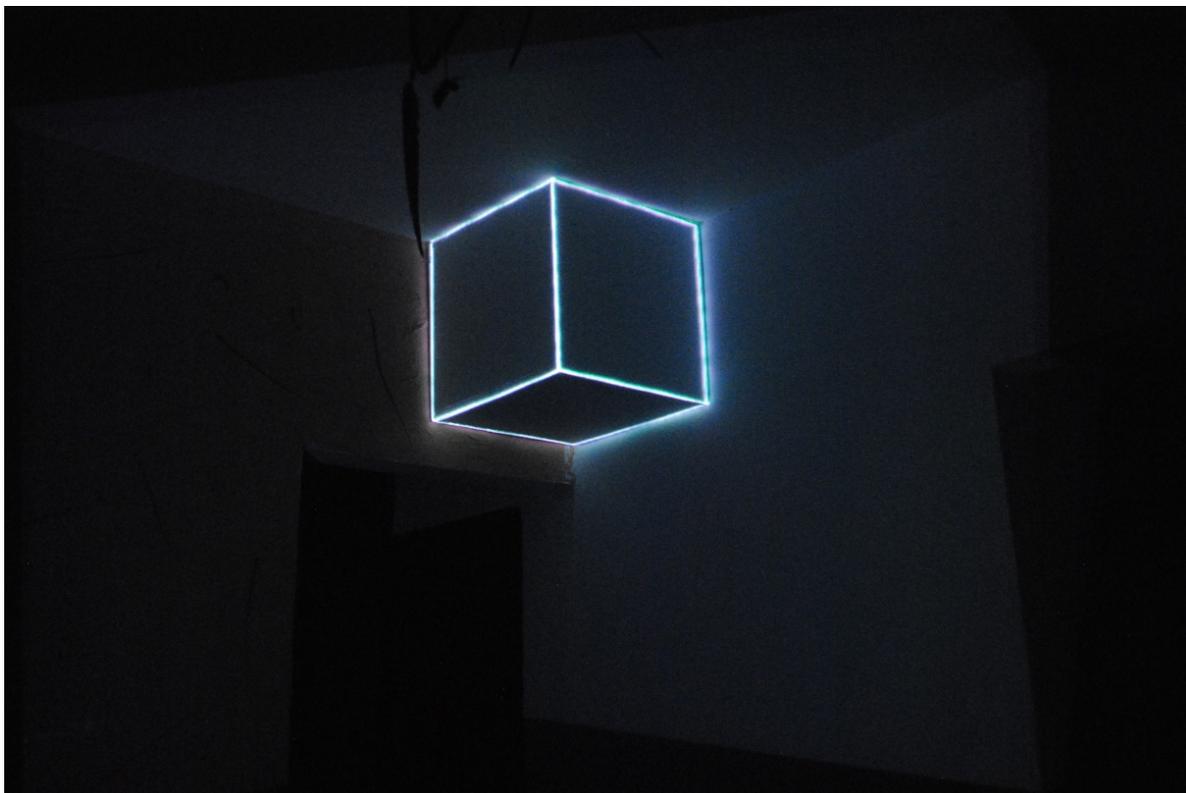
Fonte: Arquivos Pessoais

Figura 32 Ilustração dos posicionamentos de projetor e câmara.



Fonte: Arquivo Pessoais

Figura 33 Linhas limitando o espaço ocupado pelo objeto (cubo)



Fonte: Arquivos Pessoais

6.3.2 ETAPA II - Home Cube

Neste momento do processo técnico do desenvolvimento de um projeto de Projeção Mapeada, é necessário elaborar o vídeo em sua versão final. Nesta etapa, os *softwares* de criação de vídeos, como os já citados, After Effects, Premiere ou mesmo ferramentas que simulam um ambiente em três dimensões (3D) como exemplo: Cinema4d, Max, ou mesmo softwares livres, como, Pure Data, Blender etc, devem ser usados.

As figuras 34, 35 e 36, mostram os *frames* congelados do vídeo que foi criado para o objeto em questão. Nesta etapa do desenvolvimento geralmente é a mais demorada e cansativa, é nela que o artista exprime a mensagem que ele deseja passar. É também nesta etapa que decide-se as cores, imagens, animadas ou estáticas, e a narratividade que deseja o autor. Nesta etapa, o vídeo elaborado é pensado junto com a música, que por sua vez, também é escolhida seguindo um tema comum. Neste projeto “Home Cube” as imagens escolhidas reagem como uma resposta clara ao som que se escuta.

Neste momento, o vídeo elaborado salienta as formas do objeto em questão, destacando suas linhas, profundidades, o trabalho de imagens em movimentos, luzes e o acompanhamento da música, potencializam a aproximação do espectador com o objeto, aumentando a curiosidade criada através das linguagens em cena.

Figura 34 Linhas e formas sobre o cubo



Fonte: Arquivo Pessoal

Figura 35 Formas Abstratas sobre o objeto cubo



Fonte: Arquivos Pessoais

Figura 36 Abstraia-se sobre o objeto cubo



Fonte: Arquivos Pessoais

6.3.3 ETAPA III - Home Cube

Concluídos os conteúdos videográficos, utilizou-se o Resolume como *software* de manipulação do vídeo nesta etapa final do projeto. O Resolume permite ao artista, além de ter várias possibilidades de controle do vídeo, como exemplo ajustes de cores, contrastes entre outros, permite fazer ajustes finos e adequar de maneira exata a imagem ao objeto.

Pondo este trabalho “Home Cube” em análise, podemos abstrair a ideia de dois cubos em diálogos. O primeiro, o cubo branco, o isopor, ator receptivo da luz, o segundo o cubo preto, a sala, que se esconde no escuro. Duas formas básicas, primárias do campo da geometria que contracenam juntas nestes discursos tecnológicos. Enquanto o cubo preto permanece oculto, ausente, o cubo branco se manifesta em luzes, formas, linhas e pontos.

Sincronizados com a música, a atuação dos cubos aumentam as dimensões de uma simples forma geométrica para sua valorização quando agente interlocutor. Através dos ritmos dos movimentos, dos gráficos e da abstração de ambos os cubos, o ambiente convida para um diálogo entre formas, música, movimento e imersão no espaço.

6.3.4 Apresentações Vjing

Outro projeto pessoal que envolve Projeção Mapeada em um ambiente festivo, realizado em uma casa noturna da cidade de João Pessoa, Paraíba, mostra um trabalho que envolve mapear formas, e ajuda a construir o palco em cena.

Abaixo, segue a figura 37 de uma das apresentações de VJ executada pelo autor deste documento, que foi necessário mapear o ambiente, e neste caso específico, as janelas da casa noturna onde foi realizada durante a performance de uma Dj. A figura 37, mostra três janelas mapeadas onde são projetadas imagens no momento que a DJ executa sua performance. As imagens ocupam um espaço transformando o ambiente²¹ em um lugar pouco notável, para um lugar lúdico, curioso e cinematográfico.

Figura 37 Mapeamento das janelas



Fonte: Arquivos Pessoais

²¹ Segue o link da página onde está armazenado o conteúdo videográfico.
<https://www.facebook.com/perimetroVJS/videos>

Abaixo, a figura 38, mostra a mesma DJ da figura anterior, em uma performance. Ao fundo o que vemos é o mapeamento de formas complexas, dois quadriláteros dispostos um acima do outro, compondo visualmente o lugar onde se está tocando a DJ. Até podemos associar este arranjo de formas, como um quadro cujas imagens não são estáticas, mas sim animadas e atuam juntas com a música. As imagens nesse local traziam sensações de surpresa e despertavam no público interesse em observá-las, trazendo à tona uma nova sensação que o público podia se direcionar.

Figura 38 Mapeamento de formas geométricas



Fonte: Arquivos Pessoais

6.3.5 Corpo-Luz

Outro projeto desenvolvido pelo presente autor, trabalha a ideia das relações que ocorrem entre a imagem e o corpo. Na contemporaneidade, o corpo, organismo complexo, é bombardeado de diálogos frente aos dispositivos tecnológicos, e neste caso mais específico, a câmera de vídeo. Toda esta estrutura complexa de que somos feito, sujeita-se a toda tecnologia de nossos dias, uma rede eletrônica e virtual complexa, que faz parte da nossa linguagem, configura novas formas de comunicação e agora faz parte do nosso cotidiano.

Trataremos destas interações corpo/máquina, duas estruturas complexas da contemporaneidade em busca de ressaltar suas potencialidades, as figuras 39, 40 e 41 são *frames* congelados de um trabalho de projeção, uma pessoa atuando com o espaço e imagem.

Este trabalho, foi apresentado como resultado de um exercício feito em sala, realizado no programa de Mestrado em Artes Visuais. Uma Vídeo dança, resume as figuras que se seguem, a pessoa dança em diálogo com sua sombra projetada e a imagem em movimento na parede, à medida que passa o tempo, novas imagens são inseridas, trazendo novas ideias de diálogo entre a mulher, imagem e espaço²².

Figura 39 fotos retiradas do vídeo Corpo-Luz



Fonte: Arquivos Pessoais

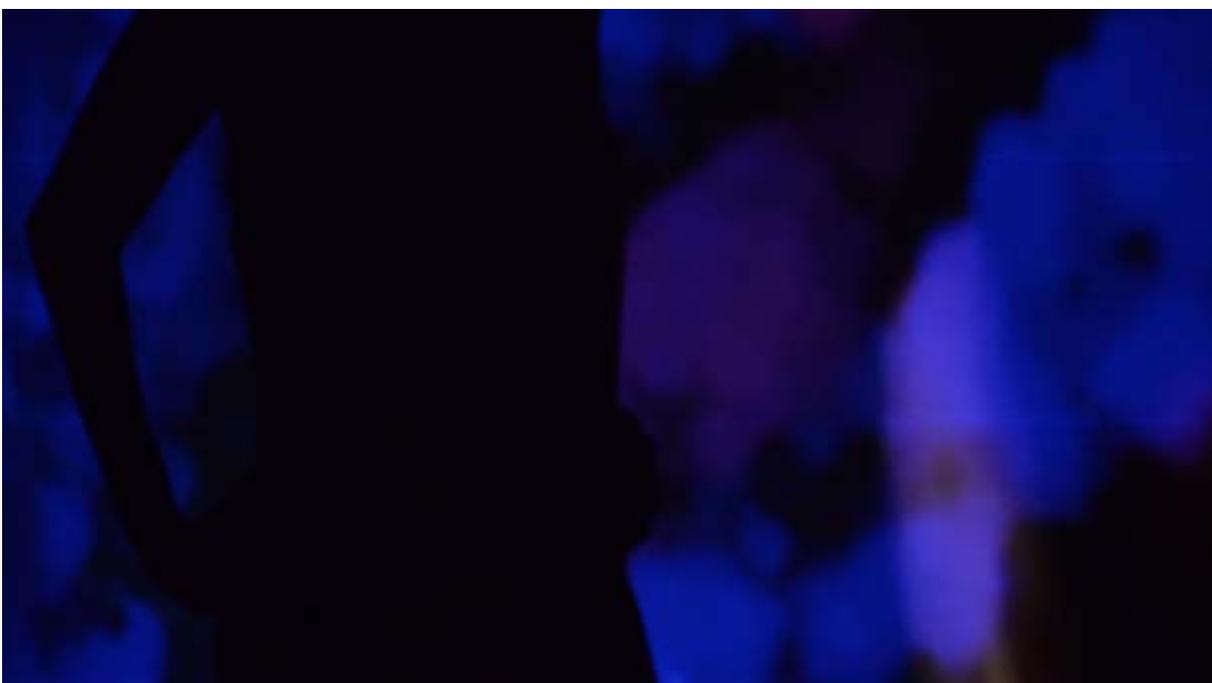
²² Segue o link do trabalho Corpo-Luz, como resultado final o vídeo.
<https://www.behance.net/gallery/30859195/Corpo-Luz>

Figura 40 Fotos retiradas do Vídeo Corpo-Luz



Fonte: Arquivos Pessoais

Figura 41 Fotos retiradas da Vídeo Corpo-Luz



Fonte: Arquivos Pessoais

6.3.6 Reflexões

A Projeção Mapeada, recentemente, é um dos trabalhos audiovisuais que vem crescendo e que encanta o público ao modificar um objeto ou espaço, em algo de transmissão de sentidos e ponto de comunicação. Para Wolf (2013) a limitação das projeções em salas é cada vez mais extrapolada e acaba por dominar espaços até então inexplorados, como praças, paredes de edifícios e fachadas históricas. A Projeção Mapeada é a ferramenta que mudou a ideia de projeção de imagens, para uma ideia além do espaço do cinema, bem como destacou Oliveira e Knelsen (2012), a Projeção Mapeada resgatou um movimento que eles chamaram de “diáspora” da “caixa preta”, ou seja, uma dispersão do local comum de ver cinema.

“Esse movimento, que muitos autores chamam “cinema expandido”, vem a experimentar com a interferência da imagem cinematográfica em outros contextos que não a “situação cinema”, de forma a estender a experiência cinética da sequência de frames a outras formas narrativas, que emergem da interferência da imagem no espaço e no corpo” (OLIVEIRA e KNELSEN 2012, p.4)

Destacamos grupos e artistas que trabalham com Projeção Mapeada, mostrando sua importância pro universo do audiovisual, apontar sua poética nos processos de criação e abordar as diversas frentes onde esta ferramenta pode estar presente.

6.4 Locais e demandas

Portanto, muito do que vemos hoje sobre trabalhos que utilizam a Projeção Mapeada, são artistas VJs que utilizam em suas performances. Deste modo aguçando a nossa percepção visual em um contexto ao vivo, além de ter como componente deste contexto, o improvisado como algo inusitado, inesperado. Salas que são decoradas por suportes geométricos, eventos musicais que adotam superfícies complexas que servem de aporte aos estímulos visuais provocados pela projeção destes artistas, preenchem e inovam nestes espetáculos.

“Cada vez mais salas, eventos e concertos, principalmente de música eletrônica, incorporam estruturas geralmente formadas por módulos de

formas geométricas pintadas de branco, sobre as que os VJS projetam, mapeando-las ao vivo. Deste modo substituem ou complementam as telas planas retangulares tradicionais.” (ELGORRIAGA 2013, p.38)

Os locais e demandas que utiliza a Projeção Mapeada em grande escala, como exemplo casarões arquitetônicos, monumentos e edifícios, tem sido nesses lugares o tipo de espetáculos que mais ajudou a difundir a ferramenta. Estes locais, envolvem também, aspectos que ligam suas imagens históricas com a vida das pessoas que frequentam e moram ao redor. Logo, estes espetáculos ocorrem em lugares de caráter históricos da cidade, algo que lembre a imagem de um lugar importante para a cidade.

Segundo Elgorriaga (2013) ela diz sobre as primeiras manifestações de iluminação em castelos franceses, quando “Assim, criou o primeiro espetáculo em 1952 que batizou *Son Et Limuère* (som e luz), com efeitos de iluminação expressiva, música e vozes que narravam uma história.” Hoje em dia, estas manifestações em casarões históricos, foi substituído por narrativas mais tecnológicas, como a Projeção Mapeada (Vídeo Mapping) vem nos mostrando.

Um momento onde o público pode presenciar um outro jeito de ver cinema, onde museus, galerias e a arquitetura do lugar, convertem-se em tela e um ponto de cultura e arte. Seu caráter noturno integra com facilidade em celebrações ou espetáculos com luzes, que se tornam ponto de encontro entre pessoas.

Assim sendo, existem diversos festivais espalhados pelo mundo que trazem estes espetáculos de Projeção Mapeada. E cada vez mais artistas, coletivos, designers, grupos etc, experimentam técnicas diferentes para estes espetáculos audiovisuais, tornando-se mais integrados com narrativas tecnológicas, interativas e integradas socialmente, experimentando outros espaços, como exemplo a internet.

Um evento importante para a cena da Projeção Mapeada, se chama *Mapping Festival* para Elgorriaga (2013)” Desde o ano 2005, é celebrado anualmente na cidade de Suíça em Genebra. É o festival com maior repercussão internacional deste tipo da atualidade na Europa”. Há muitos outros lugares e encontros em que se celebram festivais que se relacionam aspectos do vídeo e do som, a Projeção Mapeada se enquadra perfeitamente como ferramenta artística nesses lugares.

“Outros exemplos de festivais são: “Athens Vídeo Art Festival” (Grécia, desde 2005), “RecMadr” (Espanha, desde 2006), “VídeoAtaq” (Rio de Janeiro, Brasil, desde 2009), “Visual Brasil” (Barcelona, desde 2002), “VJ Fest Istambul” (desde 2008), “Festival Mira” (Barcelona, desde 2011).” (ELGORRIAGA 2013, p.64)

Como já vimos, a Projeção Mapeada pode ser em pequena ou em grande escala. Ao exemplo que se segue, analisamos uma apresentação audiovisual que ocupa a dimensão inteira de um palco. A apresentação deste espetáculo que une, a imagem, som e formas complexas, verdadeiramente provocam outro estado de sensação para seu expectador. Como mostra a figura 42, Amon Tobin é um músico eletrônico, brasileiro e se apresenta nestas condições. Em seu disco ISAM, tem uma estrutura que ocupa e assume o espaço total do palco.

No *frame* congelado da figura 42, podemos analisar as imagens projetadas do palco, que mais parecem circuitos, pontos de luzes pequenos, assemelhando-se com uma estrutura robótica, com projeções de recortes ou detalhes simulando máquinas, aspectos de cidade e fantasias futurísticas. Formada por cubos empilhados, e no centro um cubo maior com telas de tecidos transparentes. É neste cubo maior que se encontra o artista reproduzindo a música.

Também em total sincronia com a música, sua apresentação traz uma sensação de imersão muito potente, com as configurações que se seguem na apresentação deste artista.

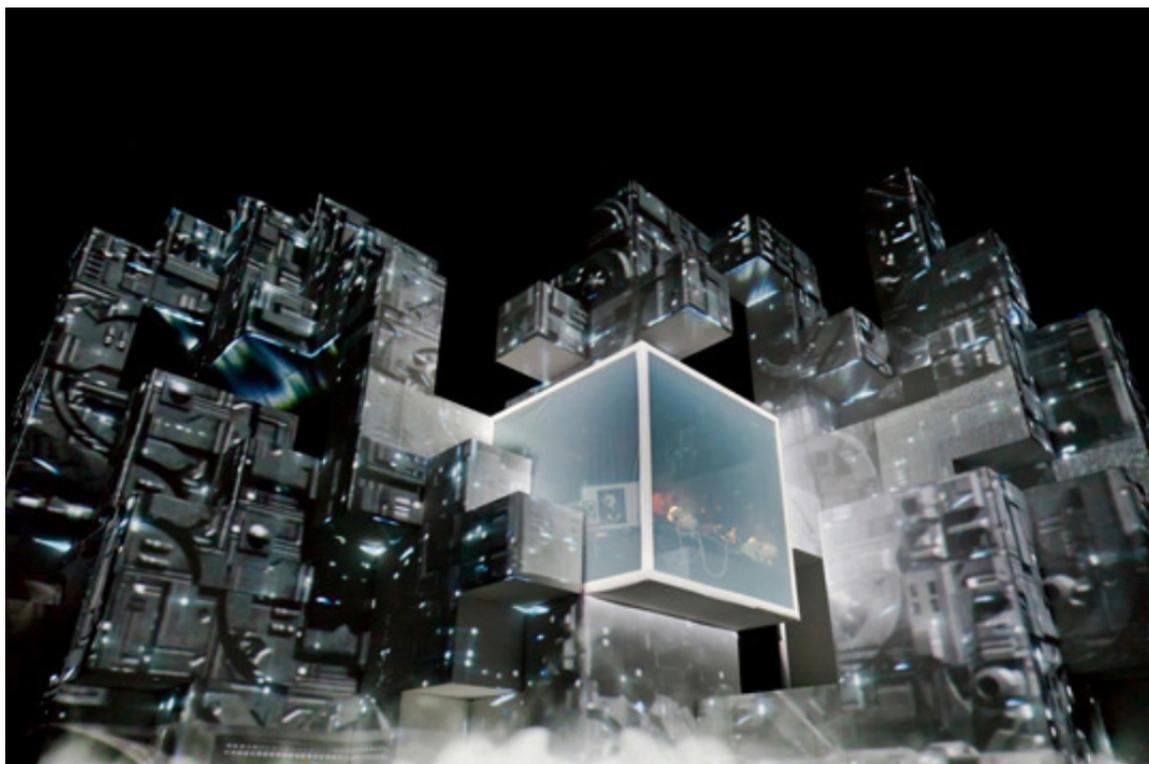
“Cada cubo está voltado ao público em um ângulo de 45°, para assegurar a sensação de 3D. As projeções criam uma experiência muito poderosa e contam com vídeos diferente para cada tema musical com estilos visuais que transformam o espaço. O complexo projeto está criado conjuntamente pelo estúdio de design Vita Motus, o estúdio de produção visual artístico V Squared Labs e o estúdio de produção de Design, especializado em experiências visuais Levathan, todas empresas estadunidenses de primeira linha comercial.” (ELGORRIAGA 2013, p.39.)

A apresentação de Tobin, transporta o expectador para dentro de outro universo que coloca as linguagens áudio e visual trabalhando de maneiras iguais. A sincronização das imagens em resposta com que é tocado na música, aumenta a sensação de que, verdadeiramente as cenas que se veem, estão acontecendo naquele local. A sala escura, muito parecido com uma sala de cinema, leva o público a estar olhando sempre para o palco, contudo, este público não está diante de um filme clássico, tradicional, mas diante de uma experiência cinematográfica,

que os colocam em contato com seus sentidos. As luzes e as formas geométricas pode-se dizer que atuam como atores de teatros, trazendo outras mensagens além do música.

Realmente, este projeto de Amon Tobin, atinge os o corpo dos expectadores, colocando-os em um ambiente de conexões entre: corpos e uma linguagem híbrida do audiovisual.

Figura 42 Palco da apresentação ISAM, Amon Tobin



Fonte: <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/amon-tobins-iisami-live-show-comes-to-an-end>

AntiVJ, é um grupo francês, de importante referência para a Projeção Mapeada. Dentre seus projeto, o que destaco neste tópico sobre locais e demanda, é um trabalho *indoor* que une diversas linguagens.

Seu projeto é chamado ²³*Mmechaniques discursives*. Seu processo de criação passam por desenhos feitos a mãos em xilogravuras, lembrando Gutemberg e sua forma antiga de reprodução de imagem, até as mais recentes narrativas tecnológicas.

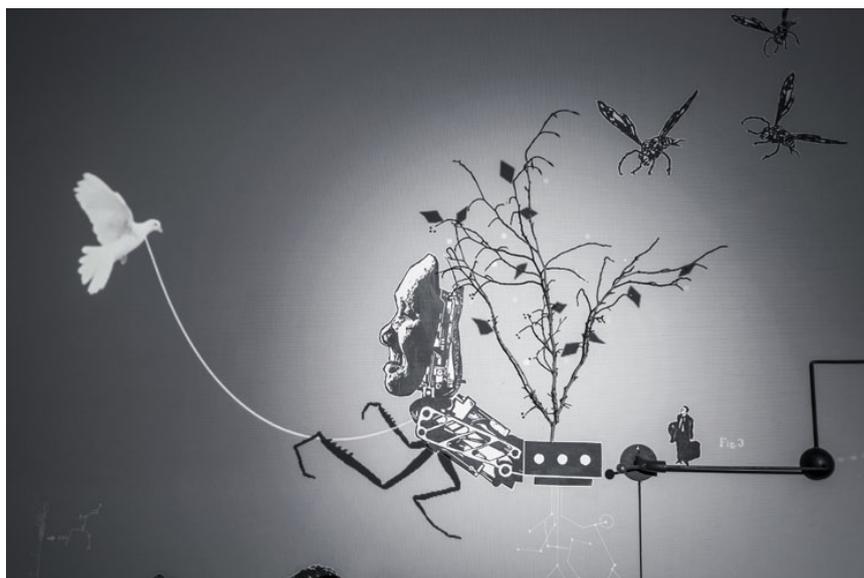
As figuras 43 e 44, mostram a riqueza visual utilizada por este grupo neste projeto. Na primeira figura, o que vemos é apenas um recorte de todo um projeto que ocupa toda extensão

²³ Segue o link referente ao projeto: <http://www.mecaniques-discursives.com/#about>

de uma sala. Uma instalação que utiliza desenhos, luzes e objetos. O rosto do idoso, moscas sobrevoando, corpo abstrato feito pela junção de partes maquinicas, são exemplos de desenhos feitos a xilogravuras, atuando junto com a projeção de uma ave presa a linha e objetos reais, como galhos de arvores.

Na figura 44, o que vemos é um enquadramento de uma foto detalhe, de um artista desenhando na madeira. Produto da "Mecaniques *Discursives*"

Figura 43 Foto do projeto, "*Mecaniques Discursives*"



Fonte: <http://www.antivj.com/md/>

Figura 44 Foto do projeto, "*Mecaniques Discrusives*"



Fonte: <http://www.antivj.com/md/>

A Projeção Mapeada, é uma ferramenta potente utilizada pelos artistas da contemporaneidade, seu potencial elástico, permite adequar-se a diversas demandas e locais. Cabe aos criativos de nosso tempo estar atento aos recursos que estão ao alcance de suas mãos, sobre estes novos caminhos que as tecnologias favorecem no campo da arte. Os exemplos que foram expostos neste documento, permitem esta reflexão, sobre a desmitificação da Projeção Mapeada, tanto nas questões que envolvem seu aporte técnico, prático e executável como em suas relações teóricas e historiográficas.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho expõe os caminhos que nos levam a este novo jeito de ver, presenciar, vivenciar e experienciar cinema. A contemporaneidade amplia as conexões que fazemos com diversas narrativas da atualidade sem deixar as questões da antiguidade. Do envolvimento com as tecnologias da informação e comunicação, sem dúvida a Projeção Mapeada é uma ferramenta utilizada pelos artistas visuais capaz de produzir conhecimento e entretenimento.

A prática do exercício do pensamento e de como estamos imersos em uma cultura interpessoal digital, para Schuch (1998) na tendência do pós-modernismo, o momento é de grande generosidade de convívio, onde as diferenças são atenuadas pelas atitudes de aceitação nas mais diversas áreas, em especial no âmbito artístico.

Logo, o que fazemos é retratar um breve recorte no tempo, e destacar uma linguagem do campo da arte, a fim de construir um novo panorama do universo que se segue no campo do audiovisual. A Projeção Mapeada, faz parte de manifestações recentes no âmbito das obras que utilizam recursos digitais, mostram os caminhos que ainda não são totalmente compreensíveis dentro de todo o âmbito da arte, mas é justamente neste universo de intrincadas relações, composto por elos invisíveis, que se constroem narrativas no campo do audiovisual por meios destas redes.

Assim, a Projeção Mapeada, seja ela dentro de espaços pequenos, ou em grandes monumentos arquitetônicos, pode servir de mensagem artística e democrática, para diversos públicos que ocupam um ambiente em comum, uma vez que, devemos levar em consideração, que as vezes uma galeria de arte não é de fácil acesso à todas as pessoas, portanto, nestes

espetáculos mais abertos, através da Projeção Mapeada, o público está frente a uma expressão artística, que pode ser vista por todos.

É impressionante a velocidade que a tecnologia atingiu em pouco tempo, a partir da década de 70 e 80, e fez eclodir nas mentes de artistas que trabalham a imagem em movimento, possibilidades de trazer esta linguagem em suas obras. Ainda assim, para Projeção Mapeada encontramos grandes empecilhos que interferem na sua execução. A dificuldade de encontrar equipamentos de alta performance e qualidade para se criar um projeto de Projeção Mapeada em grande escala, ainda é presente, pois os preços destes equipamentos de alto nível não são baratos, que por consequência, os preços destes espetáculos se tornam subsequentemente caros. Para obras que utilizam recursos tecnológicos com nível de qualidade, seja ele museu ou galerias de arte, tem sido mais comum em países economicamente mais avançados, segundo Sanchez (2008).

Portanto, ainda é necessário tornar mais acessível dispositivos tecnológicos que por sua vez possibilitará para coletivos, entusiastas, artistas designer entre outros, do campo do audiovisual, maiores as possibilidades do experimentalismo, e suas performances para o público. Para Rizzo (2010) a identidade visual do espaço urbano talvez se torne então um espaço de diálogo mais democrático entre artista e população e os edifícios e monumentos possam servir de suporte para a voz dos habitantes da cidade.

O que tenho presenciado nas minhas apresentações como Vj, em casas noturnas, festas, ambientes de música eletrônica, experimentações no meio musical ou mesmo projetos pessoais, é a capacidade destas duas linguagens de forma hibridizada, o som e imagem, de cativar e trazer o público para uma nova experiência, fora de sua racionalidade e estreitar o expectador para um caminho de interação com o abstracionismo. De tornar o expectador mais participativo na construção da obra, recebendo estímulos e os devolvendo. Para Rizzo (2010) no caso da projeção ou Vjing em ambiente público, essa interação geralmente se dá com a arquitetura, o cenário urbano e os habitante da cidade. O ritmo da edição das imagens se faz algo mais subjetivo.

Quando vemos os caminhos que levam ao que hoje conhecemos como Projeção Mapeada, percebemos um intenso cruzamentos de linguagens até o ponto de desmitificação da ferramenta. Das pioneiras experiências da união entre imagem e som, no período da *color music*, das primeiras experiências de vídeo e cinema, até a hibridização que conhecemos hoje, do envolvimento da arte e tecnologia, aproximando arquitetura espaço, imagem, som e público, podemos somente esperar ainda mais uma expansão dos novos modelos de arte e tecnologia

que podem surgir dentro do campo das audiovisualidades, em diversos locais e demandas, museu, galeria de arte, na rua, na praça, em uma sala, um espaço comum, festivo noturno etc.

O que vejo nesses espetáculos de Projeção Mapeada, é a semelhança para com a sala de cinema. O efeito causado no público, através das imagens projetadas nas telas, na época dos primórdios do cinema, é semelhantemente ao efeito causado pela Projeção Mapeada, o espanto, surpresa a curiosidade.

Fruto destas relações cinematográficas, a Projeção Mapeada, promove um novo formato, uma descoberta, uma visão mais ampla, das relações que se estabelecem entre o homem e as possibilidades tecnológicas. Através dos tempos, e a maneira como a compreendemos, refletimos e respondemos.

Para Schuch (1998) a hibridação da arte atual é decorrência da prática artística através dos tempos. Nunca a arte em qualquer tempo e espaço pode ser considerada pura quanto aos seus métodos produtivos, técnicas, conceitos, valores e materiais. Como é o caso das semelhanças que encontramos com a Projeção Mapeada, além das suas largas hibridações com outros campos do conhecimento.

A Projeção Mapeada também dialoga com campos mais específicos da arte, como exemplo, *site specific*. Contudo a efemeridade da Projeção Mapeada faz do momento ser único, e se torna consciente do público, jogando com o inesperado, tratando das interações das contingências do local. Para Schuch (1998) através da ação do espectador a obra passa a acontecer, desvelando o mundo em sua complexidade, não linearidade e nas suas reações caóticas de novas ordens de interação.

É visto que hoje nós estamos inseridos em nova cultura, mais integradas com dispositivos tecnológicos, mais inseridos com estes discursos digitais, o que por sua vez, reflete o modo como nos comunicamos e de como percebemos nosso ambiente, e interagimos com ele, segundo Basbaun (2012) sobre a “Percepção Visual”. Logo, a inserção destas novas narrativas tecnológicas com as quais temos relações, muitas vezes saindo de sua posição de expectador e se tornando um usuário, vemos uma crescente e complexa forma de coexistir, um mapeamento que oscila entre muitos campos do conhecimento, a qual buscamos uma consonância, dos versos que ligam corpo, arte e tecnologia. O que vejo, desta complexidade das inundações tecnológicas em nossas vidas, é a tendência do pós-modernismo “brincando” com as tolerâncias das extremidades das áreas audiovisuais.

“A cultura New Media está influenciando com a inserção de novos meios de comunicação na sociedade, e com a capacidade de estes alterarem

pensamentos e hábitos na sociedade, estando atualmente está, e permanentemente, a assistir a diversas evolução tecnológicas, é pertinente que diversas disciplinas estudem a aplicação de determinadas inovações.”
(MARTINS 2014, p.193)

Por isso, as manifestações de Projeção Mapeada de todas suas formas, locais, e possíveis maneiras de contempla-la, parecem ter como modelo, a diáspora da tradicional tela da sala escura. Os espetáculos promovidos através das Projeções Mapeadas buscam envolver o espectador, para além das clássicas formas de contemplação cinematográfica. Transcreve novos caminhos da fruição do campo audiovisual e contribuem para os campos do Cinema Experimental, bem como, se insere ao novos rumos de discursos da arte contemporânea, dando base para novas manifestações artísticas, na indústria do entretenimento e escreve novas linhas na história da cinematografia em nosso tempo atual.

REFERÊNCIAS

ALY, N. Desdobramentos contemporâneos do cinema experimental. **TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, v. 01, p. 61, 2012.

ANTIEZA, L. y ROMANY, L. **¿Qué gigante? Dijo Sancho. Proyecciones monumentales com vídeo mapping em los bicentenários de las independencias de las naciones latino-americanas**; ASRI Arte y sociedade revista Investigación, 2013.

ANTÔNIO, L. J. **Intertexto, hipertexto, hipermídia, transmídia: os caminhos da tecno-arte-poesia**. São Paulo: Revista Brasileira de Literatura Comparada, n.20, p.63, 2012.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. São Paulo: Papirus, 2012.

BAMBOZZI, L. **APROXIMAÇÕES ARRISCADAS ENTRE SITE ESPECIFIC E ARTES LOCATIVAS**. Bahia: UFBA, 2009

BASBAUM, S. R. **Sinestesia e Percepção Digital**. São Paulo: PUC-SP, 2012.

BONI, V. *et al.* **Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais**. Santa Catarina: UFSC, 2005.

BRUNI. P. **O problema da sinestesia entre som e imagem no *vjing***. Salvador: Intercom, 2007.

CAMPESATO, L. **Som, espaço e tempo na arte sonora**. Trabalho aceito pela Comissão Científica da AMPPM. Brasília, Anais. Publicação em CD-ROM, 2006.

CARTAXO, Z. **Arte nos espaços públicos: a cidade como realidade**. Rio de Janeiro: PPGAC, 2009.

_____. **Ações performáticas na cidade: o corpo coletivo**. Brasília: Revista VIS (UnB), 2011.

CESTARI, G. H. O. **Criação e Proposições para a articulação vídeográfica: fundamentos para a produção e análise de conteúdo audiovisual editável.** Londrina: Revista Científica de Design 2012

CHIZZOTTI, A. *Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais.* Rio de Janeiro Petrópolis: Vozes, 1991.

COLLOPY, F. Visual Music as a Performing Art. **OFFSCREEN**,v. 11, n. 8-9, 2007.

CRESWELL, J. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativos, quantitativos e misto.** Porto Alegre:ARTMED,2007.

CREVITS, B. As raízes do Vjing, uma visão histórica.**TECCOGS**, n. 6, p.307,2012.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **“Quando as imagens tocam o real”.** Pós: Belo Horizonte, v. 2, n. 4, p. 204 - 219, nov. 2012.

ELGORRIAGA, I.O. **MAPPING, LUZ, ESPACIO, SOINDO Y PERCEPCIÓN.** Espanha: Universidade Politécnica de Valencia, 2013.

FERREIRA, M. A. **Arte Urbana no Brasil: expressões da diversidade contemporânea,** Guarapuava-PR: VIII Encontro Nacional de História da Mídia, 2011.

GIANETTI, C. **Estética Digital – Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia.** Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

KWON, M. **Um lugar após o outro: anotações sobre *site-specificity*,** Cambridge: MIT Press, 1997.

MACHADO, A. **Pré Cinemas & Pós Cinema.** Campinas-SP: Papyrus Editora, 2008

MARTINS, M.D.J. **VÍDEO MAPPING, Uma ferramenta para o design de comunicação.** Lisboa, Universidade de Lisboa, 2014.

MELLO, C. **Extremidades do Vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.

MORAN, P. **Amontagem dos VJS: entre a estimulação ótica e a física**, São Paulo: Compós: Criação e Poéticas Digitais, Suzete Venturelli (coordenação), texto inédito, 2004

MORAN, P. **VJ em cena: espaços como partitura audiovisual**. Rio de Janeiro: UFF, 2005.

NASCIMENTO, R. S. *et ali*. **Publicidade e intervenções no espaço urbano**. Pará: Transversal, 2012.

OLIVEIRA, B.R. e ALBUQUERQUE, T.P.C.E. **Hibridismo das linguagens audiovisuais: Observações sobre o cinema e o vídeo em interface com as culturas contemporâneas**. Belo Horizonte: V.13, n.13, 2011.

OLIVEIRA, P; KENELSEN, M. **Entre a luz e a forma – um breve manual sobre Projeção Mapeada**. Creative Commons: PatosQuo, 2012.

PENTEADO, R. A. **Arte generativa, live code e vjing**. São Paulo: SENAC, 2006.

PRADO, G. **Redes e Espaços Artísticos de Intervenção**. São Paulo: Upgrade, 2007

PROENÇA, P.A. **INTERAÇÃO, PERCEPÇÃO E TECNOLOGIA NO ESPAÇO DE INSTAÇÕES INTERATIVAS**. Goiânia: UFG, 2012.

RIZZO, M. V. **PROJEÇÃO DE VÍDEO NO AMBIENTE URBANO: A CIDADE COMO TELA**. São Paulo: UNESP, 2010.

SANTAELLA, L. **Percepção: fenomenologia, ecologia, semiótica**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

SANCHEZ, M.I. **Tecnologias invisible y Museo**. Porto: EITEC, 2008.

SERRA, R. em carta a Donald Thalacker, de 01/01/1985, publicada em Clara Weyergraf-Serra e Martha Buskirk (ed.). **The Destruction of Tilted Arc: Documents**. Cambridge: MIT Press, 1991, p 38.

SCHUCH, M.M.E. **Hibridação: arte e tecnologia**. Porto Alegre: PUCRS: 1998.

TORDINO, D. M. **Vjing - relações híbridas das imagens ao vivo na cultura contemporânea**. (Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Artes Visuais - USP. São Paulo, 2008.

WOLF, P. H. **Do cinema ao mapping: a imagem em movimento na paisagem urbana**. Santa Catarina: Graphica, 2013.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. Toronto: Clarke, Irwin & Company Limited, 1970.

<http://www.awn.com/mag/issue2.1/articles/moritz2.1.html> / Acesso em 10/06/2014

<https://www.youtube.com/watch?v=uZSZ9Tqwf3Y> / Acesso em 05/09/2013

<https://www.youtube.com/watch?v=bq8nYh6DWhA> / Acesso em 01/08/2014

<http://www.antivj.com/md/> / Acesso em 15/01/2016

<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/amon-tobins-iisami-live-show-comes-to-an-end/> Acesso em 15/01/2016

<http://www.revistatropico.com.br/tropico/html/textos/1680,1.shl> Acesso em 26/12/2014

<http://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/6204-seu-corpo-da-obra#foto-117219> Acesso em 02/03/2016

<http://handmadecinema.com/mobileview.php?id=54>. Acesso: 06/2014

<http://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2014/01/30/1078848/arte-moderna-composico-viii-wassily-kandinsky.html>. Acesso: 06/2014