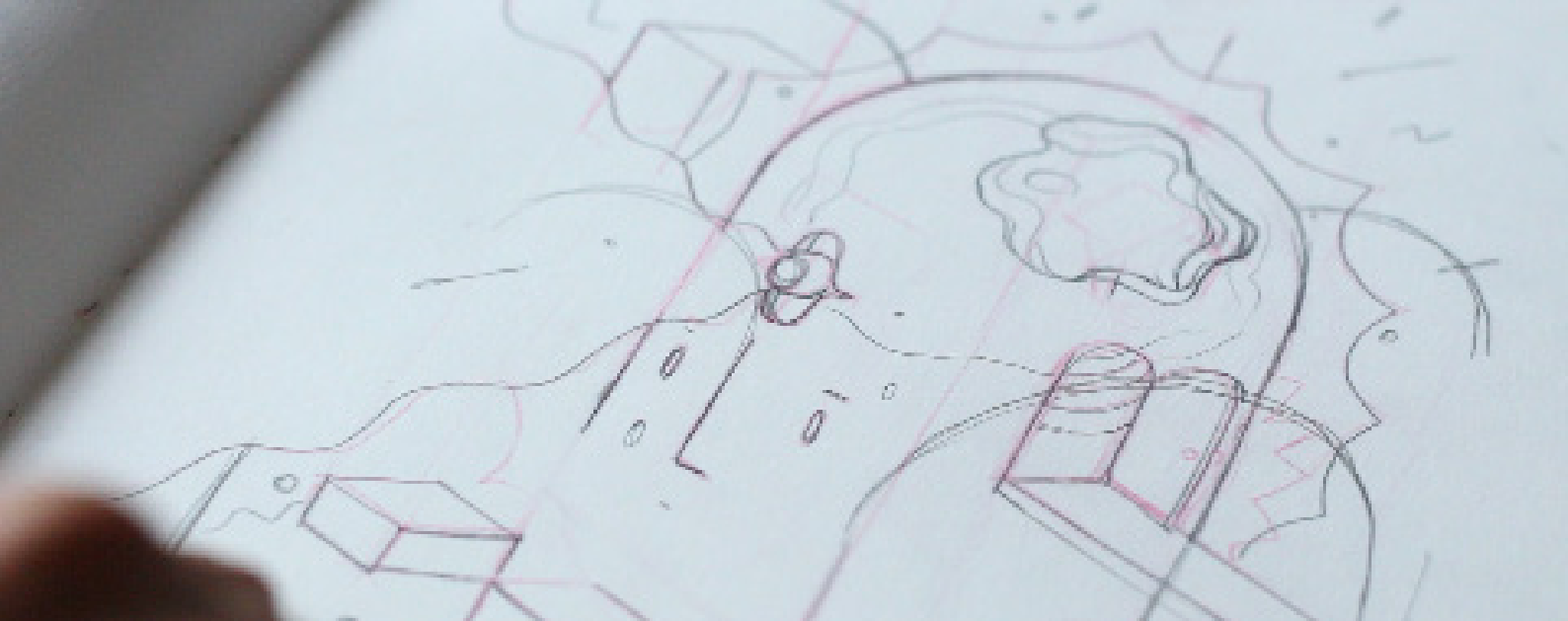
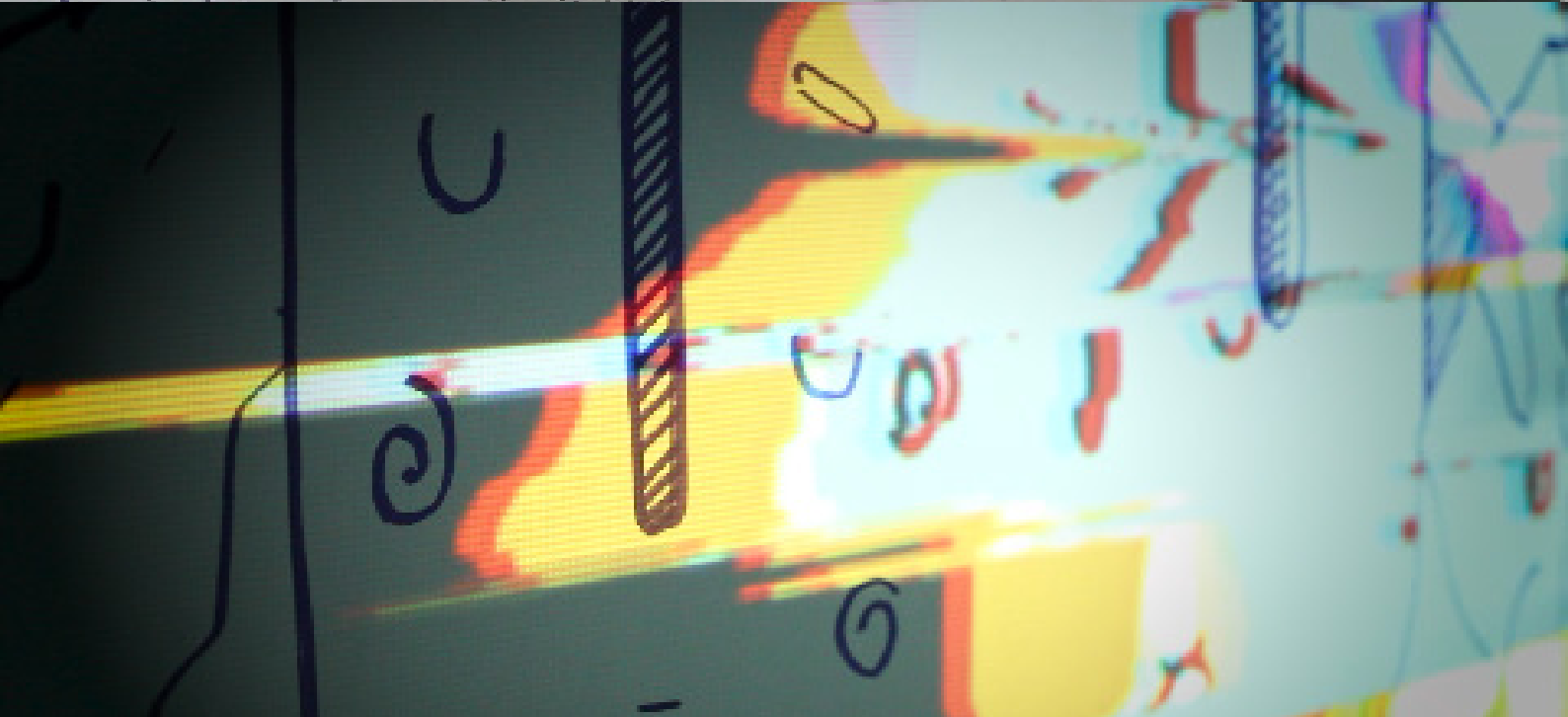




Loop Efêmero



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FAALC – FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE ARTES VISUAIS BACHARELADO

Rafael Mareco

LOOP EFÊMERO

Uma junção entre grafite e video mapping.

Campo Grande/MS
2020

Rafael Mareco

LOOP EFÊMERO

Uma junção entre grafite e video mapping.

Trabalho de conclusão de curso apresentado no curso de Artes Visuais - Bacharelado, da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação – FAALC, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, como requisito para a obtenção de título de bacharel em Artes Visuais.

Orientação: Prof^a. Dr^a Venise Paschoal de Melo

Campo Grande/MS
2020

“Eu nunca tive tudo mas eu nunca tive nada
Se a luta for armada eu tenho livros
Se a guerra for versada eu tenho armas
Desde o tempo do porão, figura de linguagem
Entrego-me a viagem de pintar quadros modestos de
quem sou
Revelação dos monstros que assombram minha criação
Aos poucos os transformo em pontos na multidão
Água turva, copo trincado
Água pura, filtro limpo
Mente sem cadeado”

Cortexiphan #9 – Parteum

RESUMO

Nesta pesquisa de TCC apresentamos estudos e experimentações de técnicas contemporâneas usadas em atividades artísticas inseridas no *videomapping*, técnica que permite a projeção de animação digital em fachadas de prédios e outras superfícies regulares ou não, e no grafite que utiliza a pintura com tinta spray sobre as paredes. Este estudo propõe explorar o hibridismo das linguagens, pensando que o *videomapping* possibilita diversas narrativas com o apoio da animação digital e que adiciona camadas às imagens estáticas do grafite. Desta forma sintetizamos experiências acumuladas por anos em torno da animação, sonoplastia e projeção, propomos a partir deste contexto, uma reflexão sobre as apropriações das tecnologias e sua aparente padronização na arte digital, cuja ideia é apontar os caminhos que este tipo de arte tem tomado na atualidade, bem como pensar o papel do artista neste espaço, analisando brevemente a produção e posicionamento de determinados artistas para entender e refletir o lugar da arte na internet. Como objeto artístico resultante apresentamos uma intervenção/instalação a partir da produção de *videomapping* e grafite, registrada em vídeo, o qual, servirá tanto como forma de exibição da obra no seu processo final nas redes assim como também, para compartilhar, de forma didático, seu modo de produção e montagem.

Palavras chave: Video Mapping; Grafite; Efêmero, Hibridismo.



LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - SOFLES GRAFFITI MAPPED.....	12
Figura 02 - SOFLES GRAFFITI MAPPED Whole Projection Video Melbourne White Night 2015.....	13
Figura 03 - SOFLES GRAFFITI MAPPED Whole Projection Video Melbourne White Night 2015.....	13
Figura 04 - TABU Brasil - NatGeo	14
Figura 05 - TABU Brasil - NatGeo.....	14
Figura 06 - Mécaniques Discursives Mural.....	15
Figura 07 - Mécaniques Discursives Mural.	15
Figura 08 - Mécaniques Discursives.....	15
Figura 09 - Mécaniques Discursives.....	16
Figura 10 - Desenho.....	22
Figura 11 - Grade.....	22
Figura 12 - Faixas de audio.....	22
Figura 13 - Software Ableton.....	22
Figura 14 - Software Photoshop	24
Figura 15 - Software Photoshop	24
Figura 16 - Software Blender.....	24
Figura 17 - Software After Effects.....	26
Figura 18 - Software After Effects Camadas	26
Figura 19 - Software Resolume Arena.....	28
Figura 20 - Desenho sobre a parede.....	31
Figura 21 - Desenho sobre a parede 2.....	31
Figura 22 - Equipamentos da projeção.....	32
Figura 23 - Detalhes da instalação.....	32
Figura 24 - Trecho da instalação	33
Figura 25 - Trecho da instalação 2	33
Figura 26 - Video do registro no youtube	34

LISTA DE DIAGRAMAS

Diagrama 1 - Pesquisa.....	09
Diagrama 2 - videomapping e grafite.....	11
Diagrama 3 - Produção	21
Diagrama 4 - Loop.....	27
Diagrama 5 - Apresentação	29

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1 PANORAMA: VIDEOMAPPING E GRAFITE.....	09
1.1 ESTUDO DE CASOS.....	12
2 UM MODO DE FAZER.....	12
2.1 POSSÍVEIS DESDOBRAMENTOS.....	29
2.2 INSTALAÇÃO.....	29
CONSIDERAÇÕES.....	36
REFERÊNCIAS.....	37
VIDEOS	36

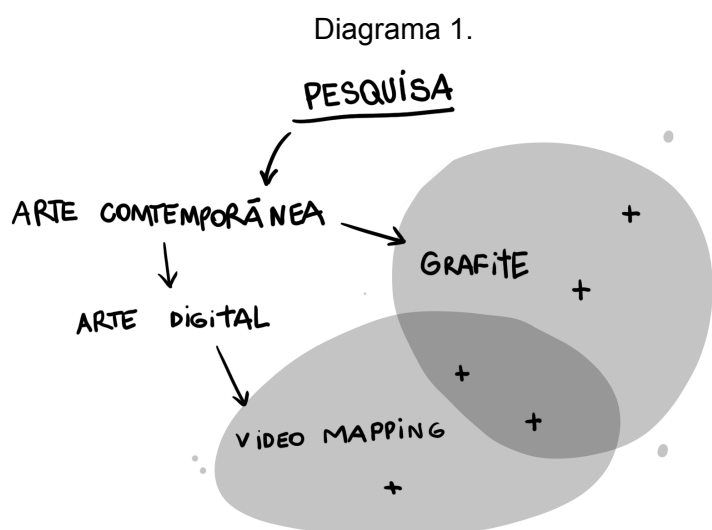
INTRODUÇÃO

Durante minha formação acadêmica e profissional tive experiências que me levaram a diferentes campos artísticos, a começar pelo ano de 2009 quando me juntei a diversos grafiteiros e artistas de rua e iniciei um aprendizado que se tornou minha carreira atuando como artista visual e grafiteiro. Mais pra frente, no ano de 2012 tive o primeiro contato com a arte digital no evento FAT (Festival de Arte e Tecnologia) na UFMS onde tivemos palestras e oficinas com nomes como: Henrique Roscoe e Gabriela Carneiro. Desde então me aprofundei nos estudos e pude fazer parte do grupo de pesquisa do Algo+ritmo no curso de arquitetura da UFMS, realizando ações com video mapping e grafite digital, bem como lecionar aulas de animação e introdução ao video mapping. Nos anos seguintes atuei como editor de video e animador no mercado de trabalho agregando conhecimentos de produção audiovisual e atuando com video mapping em peças de teatros, apresentações artísticas e de dança. A afinidade com a música me levou a uma pesquisa paralela buscando outras fontes tais como a música eletrônica e o VJing, em 2015 surge junto dessa pesquisa de experimentações sonoras e projeções a banda Videosonic, onde vivenciamos diversas experiências da *visualmusic* junto a amigos e colegas que também estiveram junto ao Algo+ritmo. As diversas experimentações me alimentaram de informações que estão inseridas nesta pesquisa, de forma a serem úteis à comunidade acadêmica, e também me impulsionaram a colocar em prática este conhecimento produzindo uma obra audiovisual de videomapping junto ao grafite. Diante desta apresentação este trabalho pretende apresentar a junção entre videomapping e grafite separado em dois capítulos. No primeiro capítulo temos a apresentação das técnicas e a análise de três obras com esta proposta e no segundo capítulo aprofundamos uma maneira de criar e executar a junção entre grafite e projeção, que neste trabalho devida a atual pandemia, foi executado em uma parede de casa atendendo as segurança de isolamento.

1. PANORAMA: VIDEOMAPPING E GRAFFITI

A arte contemporânea é hoje composta por diversas linguagens que se desdobram a partir da pintura e da escultura, e em relação a essas buscam ruptura. A partir das tecnologias contemporâneas, como forma de apropriação, os artistas desenvolvem outros modos de produzir imagens, fazendo assim os vídeos experimentais, a videoarte e as videoinstalações, ampliando as possibilidades de produção digital no campo artístico. Com a exploração do vídeo cada vez mais constante na arte contemporânea e o desenvolvimento da técnica dos meios de produção da imagem eletrônica, surgem diversas vertentes artísticas, tais como: a videoperformance, o *videomapping*, o live cinema, dentre outras.

Para tornar mais claro os assuntos trabalhados nessa pesquisa, foram desenvolvidos alguns diagramas, afim de facilitar a compreensão sobre o assunto. Iniciamos aqui situando a pesquisa dentro da arte contemporânea como mostra a figura a baixo.



Fonte: acervo do artista.

Inserido neste cenário, o objetivo desta pesquisa é a produção em arte digital, em específico a experimentação da mistura entre videomapping e grafite no meio urbano. O *videomapping*, diferente de uma simples projeção, envolve um conjunto de técnicas que possibilitam o mapeamento da projeção de vídeo em uma superfície física específica, previamente desenvolvida com a ajuda de softwares, que permitem reconstruir e animar essa superfície digitalmente.

O formato recente mais difundido de arte projetada consiste na manipulação de elementos gráficos em movimento que “modificam” a percepção da superfície que recebe a projeção, transformando-a numa espécie de janela para um universo lúdico, que brinca com as leis da física

ao transportar elementos abstratos ou figurativos “mapeados” no anteparo estático (normalmente a fachada de um edifício, ou uma construção cenográfica). (PEREIRA, EDGAR. SILVEIRA LUCIANA, 2013, p. 3).

O *videomapping* parte de um desdobramento da videoinstalação e traz consigo toda a discussão sobre o espaço em que se insere. Domingues nos revela as diferentes faces da videoinstalação:

Não se trata somente de ocupar uma determinada área do espaço como as peças escultóricas, mas de apropriar-se de uma arquitetura, chamando a atenção para o lugar que é transformado. O grande cubo que envolve o corpo do visitante é manipulado para se tornar um espaço de experiências estéticas. (DOMINGUES, 1993, p. 137).

O *videomapping* portanto é uma técnica que abrange qualquer superfície, sendo muito utilizada em outras aplicações como, show, performances e peças teatrais. O grafite, assim como o *videomapping*, também está presente em diversas áreas além do meio urbano, desde museus e galerias a cenografias e vestuários. É uma arte que está em constante diálogo com a cidade e com as demais produções artísticas.

A criação e execução de projeção mapeada não dependem de técnicas únicas. As projeções resultam da combinação de experimentos com plataformas técnicas e a utilização de programas informáticos, que são as principais ferramentas para a produção dos efeitos audiovisuais. (GARCIA, 2014, p.11).

Assim como o videomapping, o grafite compõe a cultura presente na cidade nos mais diversos lugares, e sua intervenção na arquitetura também transforma e ressignifica o espaço. Davids, Simões e Borba nos mostram a formação dessa linguagem urbana:

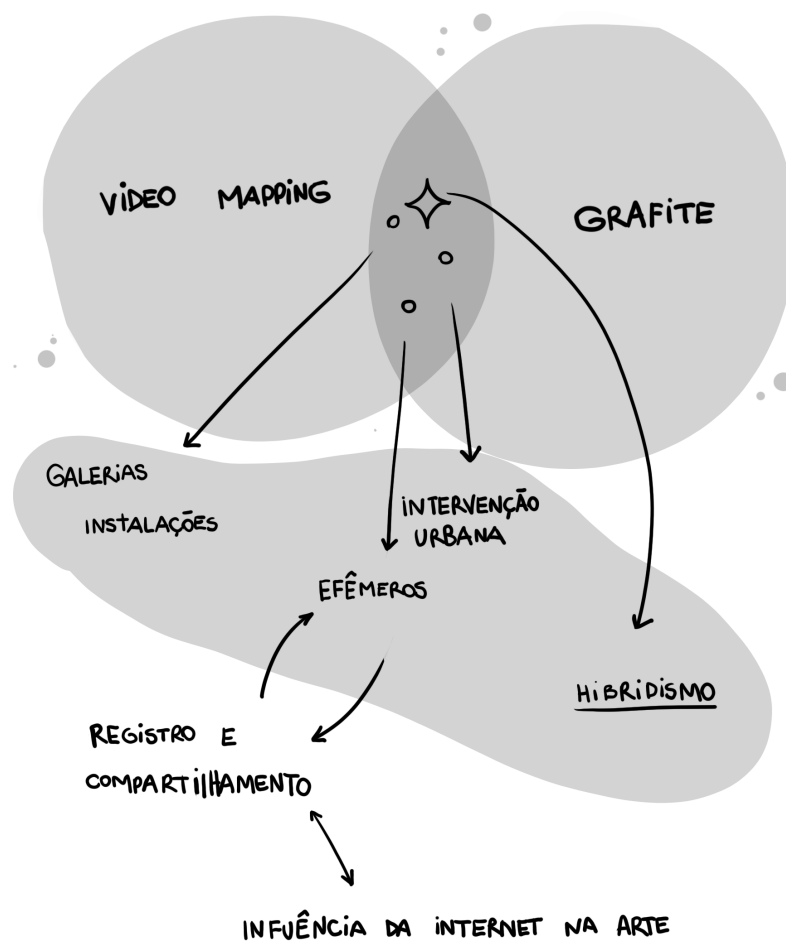
A Revolução Cultural de 1968 transformou o spray em uma ferramenta de disseminação rápida e massiva. Os revolucionários, chamados situacionista, também utilizaram o conceito dadaísta de *readymade* - retomado depois por Andy Warhol na Pop Art -, para subverter a cultura de massa. Reeditaram filmes e quadrinhos virando a moral da história contra ela mesma. Era a contracultura, um movimento alternativo de rejeição à guerra entre imperialismo e socialismo. Graffitis reafirmaram os ecos da intelectual feminista Simone de Beauvoir (1908 - 1986) sobre outdoors machistas e do movimento pacifista Hippie sobre ônibus de viagem, moradias comunitárias e muros de John Lennon (1940 - 1980). (DAVIDS, SIMÕES E BORBA, 2012, p.23).

O grafite e a pixação se fizeram presentes no meio urbano acompanhando as mais diversas manifestações, e hoje é parte presente do cotidiano dos grandes

centros. Atualmente, também podemos observar intervenções realizadas com o grafite digital, que utiliza projetores e um ipad ou tablet para fazer desenhos no muro. Sem a necessidade de habilidades específicas como necessário para o uso do spray, o grafite digital possibilita a incluir de pessoas sem conhecimento prévio, podem se expressar através dos aplicativos que simulam cores e texturas presentes no grafite como conhecemos.

Entendendo o grafite e o videomapping em dialogo com a cidade, a junção entre essas linguagens se tornou possível e o diagrama a seguir ilustra as características que envolvem o videomapping e o grafite.

Diagrama 2.



Fonte: acervo do artista.

No diagrama foram destacadas características em comum entre as duas técnicas, neste, conseguimos visualizar fatores como hibridismo e a efemeridade no contexto das duas linguagens, assim como espaços em comum. Indo mais à frente também temos a internet como fator externo de influência dentro das produções.

Essa mistura entre as técnicas de *videomapping* e grafite vem sendo realizada por vários artistas, que fazem suas instalações nos espaços da cidade ou em áreas internas.

1.1 ESTUDO DE CASOS

Para compreender este hibridismo entre tais técnicas, observamos algumas produções realizadas por artistas como a do grafiteiro australiano Sofles, que realizou um mural com uma equipe de animação e sonoplastia, com a direção criativa de Shaun Hossack, fundador da Juddy Roller, agência de arte de rua da Austrália. Este trabalho (apresentado abaixo nas figuras 01, 02, 03) fez parte do festival *White Night Melbourne*¹, teve a presença de cerca de 500 mil pessoas por apenas uma noite. Na imagem abaixo (Fig. 01) pode-se observar parte do processo de pintura do mural, no qual o artista utiliza de plataforma articulada para se movimentar pelo suporte arquitetônico.

Figura 01 - SOFLES | GRAFFITI MAPPED



Fonte: Vídeo do processo artístico disponível em: <https://youtu.be/8BGRnKFlijc>

Nas imagens abaixo (Fig. 02 e Fig. 03) podemos observar diferentes momentos do *videomapping* sendo executado sobre a pintura mural. Por meio destas imagens é possível ver as transformações que o *grafite* sofre com a sobreposição das animações projetadas sobre ele, criando diferentes possibilidades visuais, leituras e interpretações.

1 Festival Internacional de Artes de Melbourne que reúne artistas do mundo todo com música, arte e performance.

Figura 02 - SOFLES | GRAFFITI MAPPED | Whole Projection Video | Melbourne White Night 2015



Fonte: Vídeo disponível em: <https://youtu.be/fm5OzyMXrn0>

Figura 03 - SOFLES | GRAFFITI MAPPED | Whole Projection Video | Melbourne White Night 2015



Fonte: Vídeo disponível em: <https://youtu.be/fm5OzyMXrn0>

A partir destes trabalhos artísticos é possível verificar o resultado estético da fusão de duas intervenções artísticas urbanas, que possuem características distintas. sobre isto Santaella nos explica:

O ponto de vista sincrônico impõe-se por causa da tendência cada vez mais nítida das estéticas tecnológicas para a mistura de suportes, tecnologias e linguagens, exibindo intrincadas tecnologias e diversidades. Estéticas precedentes não desaparecem quando surgem novas tecnologias. Pelo contrário, elas vão somando, complementando-se, interconectando-se. (SANTAELLA, 2007, p. 263).

A partir do pensamento da autora supracitada, podemos compreender mais claramente o inevitável hibridismo que a arte vem sofrendo em seus diversos campos.

Assim como o artista Sofles, outros artistas também vêm aliando a tecnologia ao seu trabalho, como é a proposta desenvolvida pela Bossa Nova Films, dirigido por Pedro Moscalcoff e Chico Gomes, para um material publicitário, o filme de divulgação do programa denominado “Tabu”, realizado pela rede de TV National Geographic. Nesse trabalho, que conta com a trilha sonora produzida pelo cantor nacional Criolo, os grafiteiros [Deco Farkas](#) e [Paulo Ito](#) - juntamente com o grupo Vapor 324², realizaram uma obra somando a projeção ao *grafite*. Juntos, abordando como tema os tabus de uma determinada cultura, criaram um trabalho de grande impacto visual devido ao modo como usaram os recursos audiovisuais para ressignificar o espaço, como podemos observar nas imagens abaixo (Figura 04 e Figura 05).

Figura 04 - TABU Brasil - NatGeo



Fonte: Vídeo disponível em: <https://vimeo.com/89919700>

Figura 05 - TABU Brasil - NatGeo



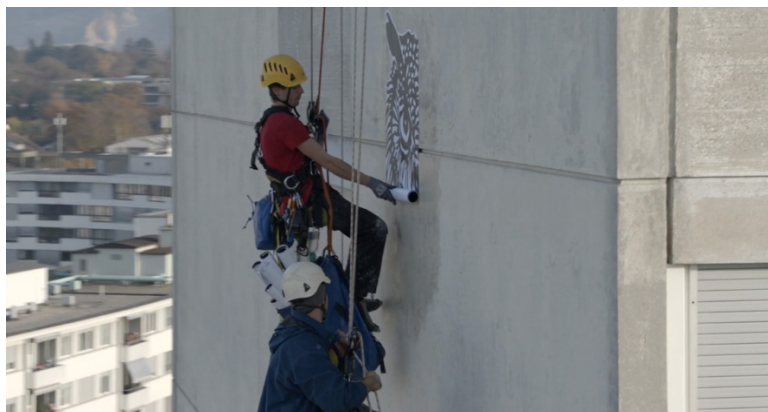
Fonte: Vídeo disponível em: <https://vimeo.com/89919700>

Para continuar nossa observação sobre os hibridismos de linguagens, acri-

2 Vapor 324 é um estúdio interdisciplinar que atua com arquitetura, filmes e instalações artísticas e intervenções urbanas.

ditamos ser importante também expor como exemplo o trabalho dos artistas belga e suíço Fred Penelle e Yannick Jacquet, a instalação denominada *Discursives Mécaniques (ANO)*, como pode ser visto por meio das figuras 05, 06 e 07.

Figura 06 - Mécaniques Discursives Mural



Fonte: Vídeo disponível em: <https://vimeo.com/389030676>

Figura 07 - Mécaniques Discursives Mural



Fonte: Vídeo disponível em: <https://vimeo.com/389030676>

Figura 08 - Mécaniques Discursives Mural



Fonte: Vídeo disponível em: <https://vimeo.com/389030676>

Este duo de artistas já rodou o mundo expondo a instalação *Discursives Mécaniques 2014*, que se diferencia pelo fato de usar colagens nas paredes a partir de xilogravuras e lambe lambes. Outro fator importante deste trabalho a ser destacado é do *videomapping* conter animações em *loop*, um ciclo de animações onde não é possível identificar seu início ou fim, cujo modo de composição das imagens é feita de maneira mais sutil, gerando uma narrativa com movimentos mais lentos.

Figura 09 - Mécaniques Discursives



Fonte: Imagem disponível em: <http://www.mecaniques-discursives.com>

As instalações *Discursives Mécaniques* se desdobram para ambientes internos, gerando uma outra relação com o espaço, criando um local imersivo onde o observador se vê cercado por imagens em movimento. Neste contexto, o *videomapping*, em uma projeção de proporção menor que em áreas externas, pode se encontrar no contexto da videoinstalação.

A respeito dos espaços Domingues descreve:

O todo está diretamente vinculado ao espaço arquitetônico que é transformado pelos elementos que nele são colocados. É um espaço múltiplo onde a intenção primeira é mesclar a situações espaciais e temporais num determinado lugar. Além de propor várias técnicas e materiais como nas experiências conceituais, o espectador é colocado num confronto direto com o trabalho. (DOMINGUES, 1993, p. 142).

Este confronto do espectador com o trabalho se deve pela sensação de imersão presente no trabalho mostrado acima (Figura 08), fazendo com que o espaço passe a se comportar como aquilo que a autora conceitua como “espaço plural”:

A videoinstalação constitui-se portanto, num espaço plural de natureza intertextual. A ordem é hibridizar. Todas as técnicas e materiais se misturam. Todas as linguagens se interpenetram com as imagens eletrônicas das fitas. (DOMINGUES, 1993. p. 143).

O hibridismo presente nas instalações *Discursives Mécaniques* reforça a ideia da misturas de técnicas aplicadas em espaços diferentes, utilizando de diversos materiais e superfícies, sendo também levada a públicos variados. O uso do *video-mapping* nas instalações ganhou outras proporções e possibilidades de hibridização, utilizando de suportes plurais, sendo amplamente utilizado em múltiplas finalidades.

A hibridação costuma ser definida como uma mistura de elementos visuais heterogêneos, que normalmente não apareceriam juntos numa mesma representação clássica ou moderna, devido a convenções e regras estilísticas (onde o ecletismo é mal visto). Por isso poderíamos dizer que a hibridação é a maneira mais direta da pós-modernidade expressar sua rejeição a qualquer regra excludente, à qualquer tentativa de hierarquização, a toda e qualquer noção preconceituosa de pureza – enfim, seria a maneira mais direta (e talvez a mais chocante) da pós-modernidade expressar sua oposição a toda e qualquer regulamentação que pretenda proibir, impedir, excluir a agregação de quaisquer elementos nas manifestações visuais contemporâneas. (CAUDURO, 2007.p 278).

Essas possibilidades híbridas da construção de uma obra permitem adições de animações e sonoplastia sobrepostas às imagem estáticas, compondo diversas camadas, ampliando a obra para a possibilidade de múltiplas interpretações, com momentos distintos conforme a intenção do artista. Segundo os autores Pereira e Silveira,

Na arte projetada, o meio material não é negado, mas re-significado a partir dos princípios óticos e eletrônicos à disposição do artista. Este é um traço da produção pósmoderna, que atua a partir de uma base cultural previamente estabelecida, oferecendo novos olhares e formas de representação. A arte projetada está, portanto, inserida num contexto sócio-cultural amplo, formado por uma espécie de conjunto de “culturas” menores, diversas, não estáticas, interligadas de maneiras complexas, não-cartesianas. (PEREIRA, SILVEIRA, 2013. p. 1925).

A resignificação do conteúdo que recebe a projeção amplifica as interpretações e também as narrativas ao redor da imagem de tal forma, que fora da imersão as imagens deixam de possuir tal significado.

Para além do hibridismo presente aqui, vale destacar o caráter efêmero, que tanto o grafite como o videomapping em diferentes proporções possuem. A efemeridade presente nas instalações e intervenções urbanas as torna dependentes de um registro documental, seja a partir de fotografias ou vídeo, para que possam ser revisitadas posteriormente, como foi o caso das análises feitas das obras citadas anteriormente. É importante pensar que, as instalações inseridas no contexto do video-mapping, têm sido amplamente registradas e, após, disponibilizadas e acessadas por

meio da internet.

Com os exemplos dos artistas citados aqui, é possível analisar um campo muito amplo a ser explorado na junção do grafite e do video mapping, onde o potencial da imagem estática em diálogo com o espaço físico se funde ao audiovisual, acrescentando novos significados e assim possibilitando diversas leituras.

Inspirado por esse universo da intervenção urbana, do diálogo com a cidade e da construção de conteúdos digitais, buscaremos nessa pesquisa aprofundar no processo de criação e construção das partes que constituem essa complexa produção de video mapping e grafite. A intenção por trás dessa criação é demonstrar da forma mais simples as possibilidades ao redor da construção de uma obra audiovisual e os possíveis desdobramentos que a projeção mapeada oferece, conforme a disposição de espaço, aplicando o conhecimento de diversas experiências com video mapping durante os anos de atuação no mercado artístico e de trabalho.



2. UM JEITO DE FAZER

Inspirado pelas produções demonstradas no capítulo anterior, buscamos neste momento colocar em prática os conhecimentos a respeito da produção do videomapping em um conjunto híbrido com o graffiti, descrevendo de forma clara e objetiva as etapas que compõem esse tipo de produção. Dentro deste universo de possibilidades híbridas cada artista busca sua forma de criar e concretizar suas ideias, cabe aqui o compromisso em desvendar essa maneira de se criar, fazer e transformar, afim de ter um objeto artístico proposto nesta pesquisa. Organizar as etapas do projeto é um passo importante para que haja um método, por outro lado se torna impossível prever as diferentes tomadas de decisão que a produção exige em determinados momentos. Para tornar mais clara a visualização desta maneira de produzir desenhamos diversos diagramas estruturando as ações e caminho tomados durante o processo.

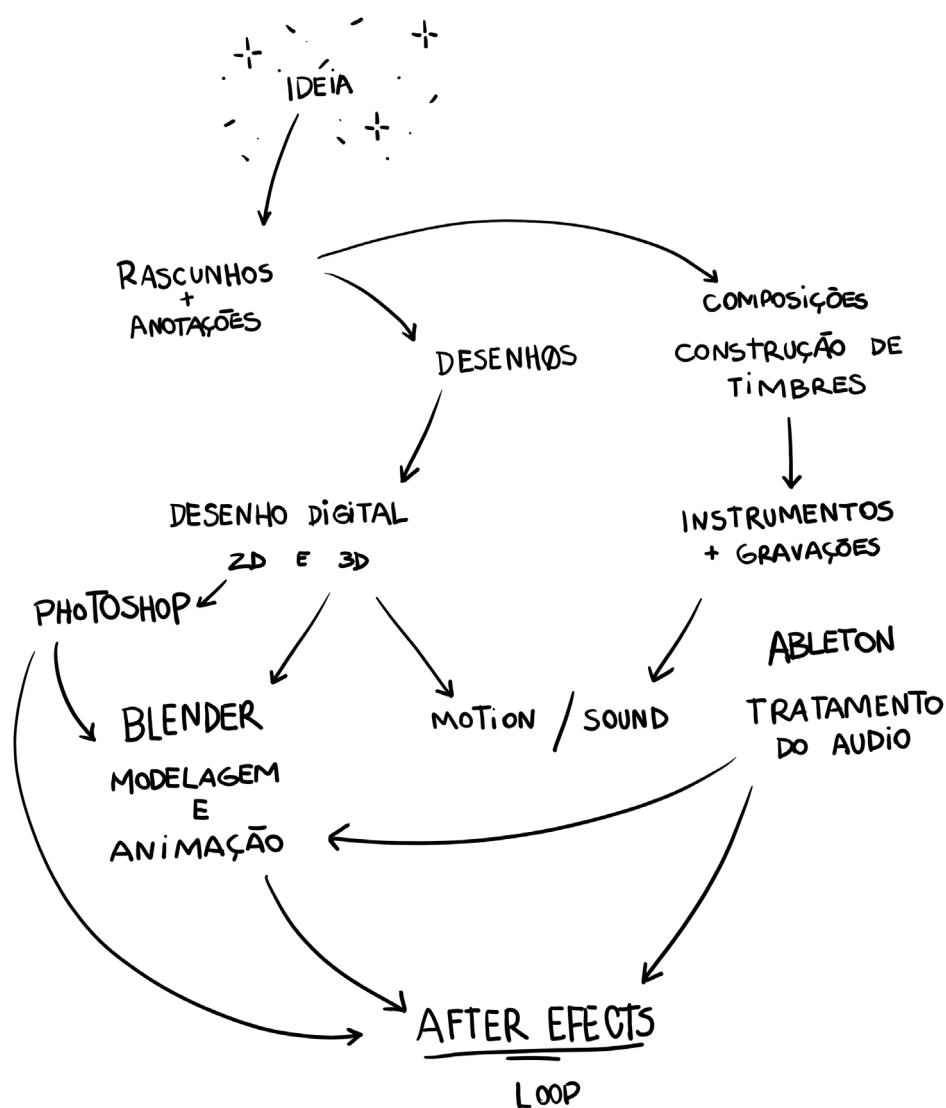
Diferente de outras experiências com videomapping este projeto trata de uma produção audiovisual que resume o trabalho de uma equipe ao redor de apenas um artista, esse fator trás o controle de todos os campo da produção audiovisual. Desta forma para ter o controle de todas as etapas do processo a ideia foi simplificar da melhor forma todas as etapas a fim de tornar possível a execução sem a necessidade de uma equipe. Usaremos diferentes softwares que possuem funções distintas a fim de produzir a animação que sera projetada sobre o graffiti, começando pelo photoshop onde são produzida as ilustrações, também usaremos o Ableton, que sera responsável pela captura e produção sonora; o Blender para modelagem e animações em 3D, e para animação o After Effects, e fechando esse combo de programas usaremos para o mapeamento do grafite o Resolume Arena, programa responsável por organizar, mapear e mixar os videos. Por mais complexa que essa rede de ferramentas digitais seja, a produção digital é de caráter manual, prevalecendo aspectos da cultura e do cotidiano dos artistas. Os autores descrevem tal processo:

Mesmo possibilitando novas formas de abordagem e de mediação com o mundo material e cultural estabelecidos, as novas tecnologias à disposição do artista contemporâneo estão, a rigor, submetidas ao seu controle. Ainda que esse controle esteja simplesmente na operação dos programas inerentes aos aparelhos, e considerando que esses programas são produto de (e produzem) relações culturais complexas (sintetizadas nas articulações propostas pelo circuito cultural), é a sensibilidade própria do pensamento artístico que, em última instância, deve transparecer no resultado final.(PEREIRA, SILVEIRA, 2013. p. 1933).

A importância do pensamento artístico no fazer digital é a diferença entre um trabalho artístico consolidado e uma simples peça grafica já pré estabelecidas, os softwares são ferramentas que expandem a capacidade de criação do homem e estão

longe de transmitirem as sensibilidades artísticas.

Diagrama 3.



Fonte: acervo do artista.

Iniciamos esta etapa com um diagrama (Diagrama 02) demonstrando os passos desenvolvidos, desde a elaboração da ideia inicial até a conclusão das animações em loop. O *loop* é o estado da animação em repetição infinita, no qual o frame ou o quadro final é exatamente o mesmo que o inicial, desta forma o vídeo se repete sem a percepção do seu momento de inicialização ou finalização. Essa maneira de finalizar animações é fundamental para a mixagem de audiovisual em *VJing*.

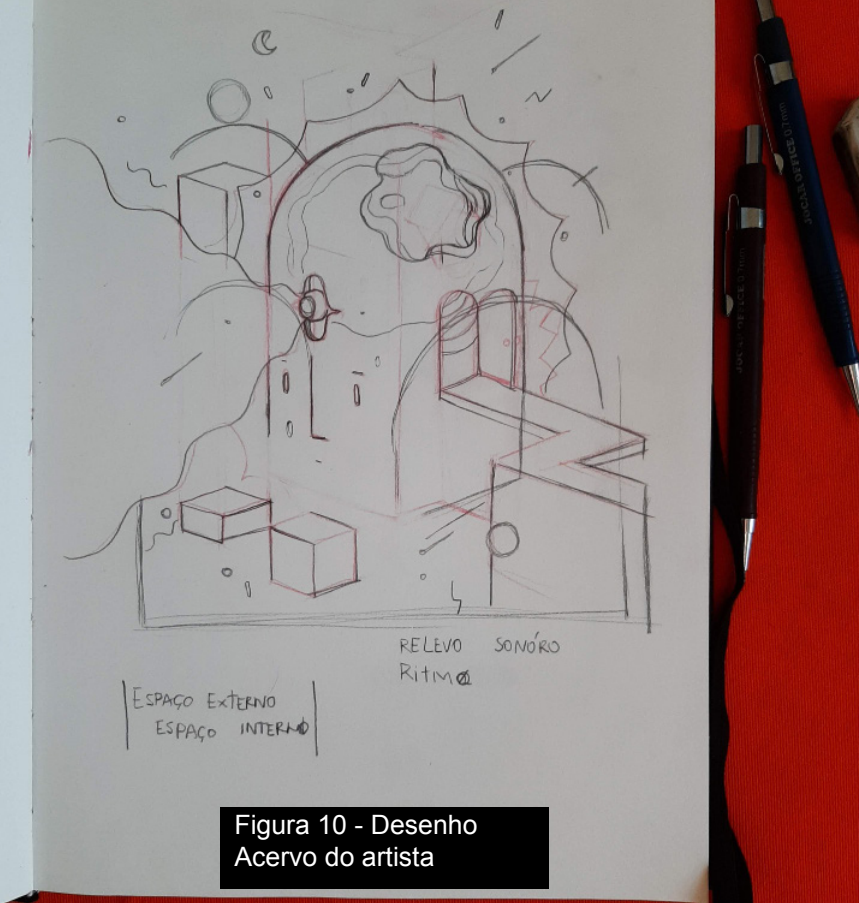


Figura 10 - Desenho Acervo do artista

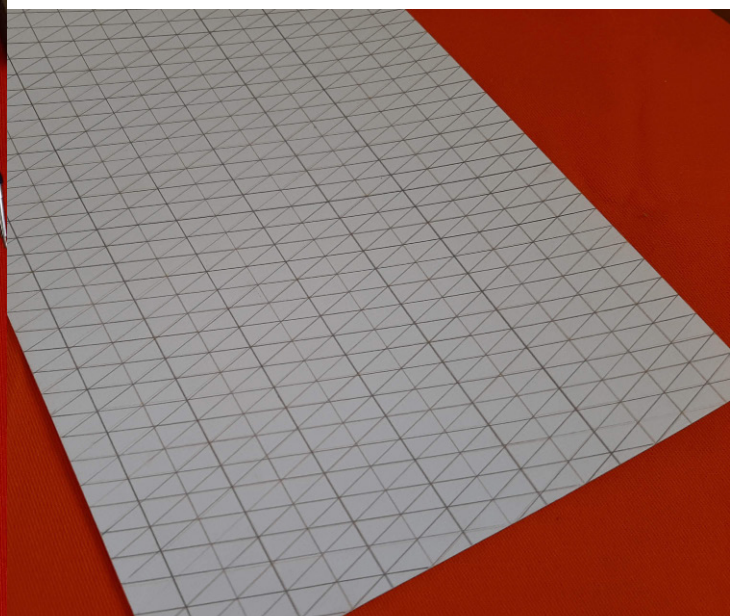


Figura 11 - Grade Acervo do artista

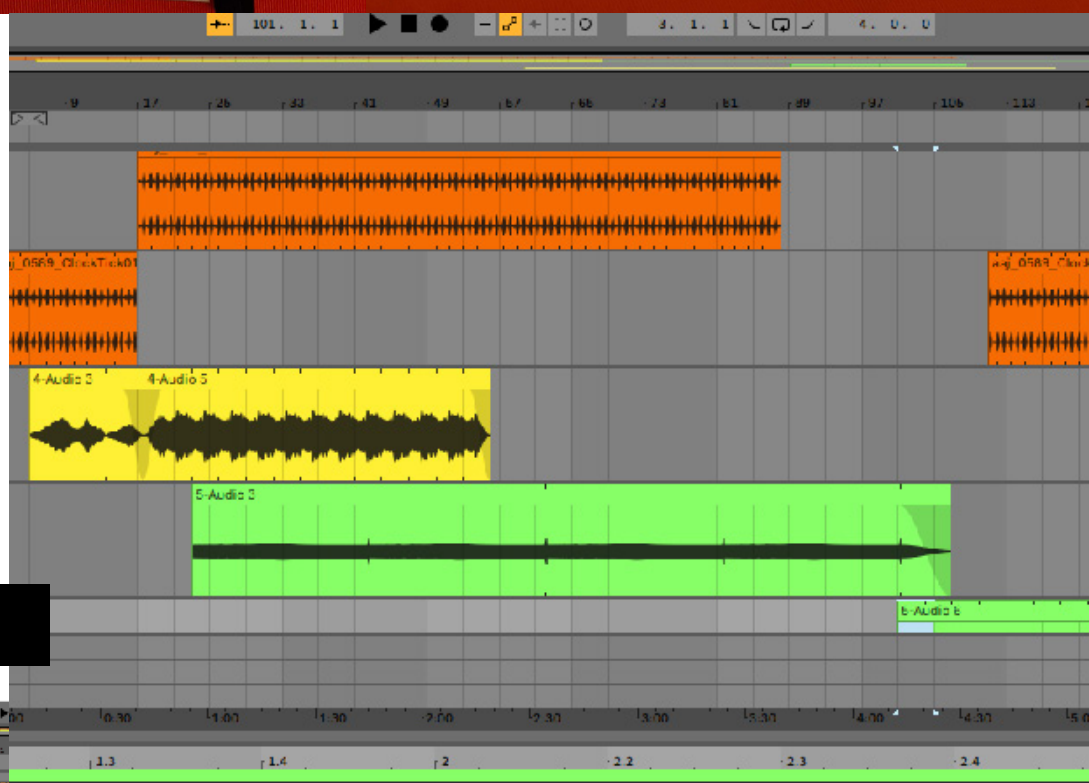


Figura 12 - Faixas de audio Acervo do artista

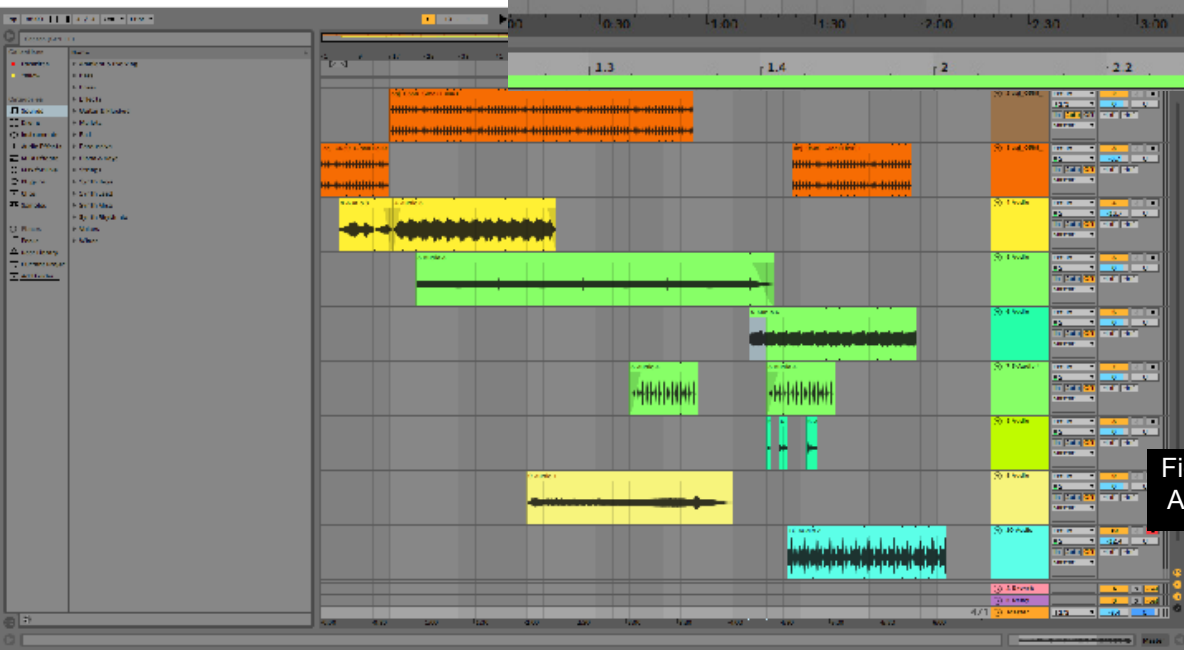


Figura 13 - Software Ableton Acervo do artista

A criação de nossa poética se iniciou a partir de anotações de ideias e rascunhos em um caderno de desenho, imagens que posteriormente foram selecionadas para serem finalizadas. As composições foram feitas utilizando uma grade (figura 11) com a intenção de montar os desenhos por cima de um padrão geométrico que pudessem ser replicados de uma maneira mais fácil. Desta maneira, as animações produzidas respeitando essa grade podem ser facilmente sobrepostas respeitando a composição do trabalho, dando um caráter modular ao projeto. Para cada mural pintado dentro da grade as imagens projetadas iriam compor sem a necessidade de uma nova produção audiovisual.

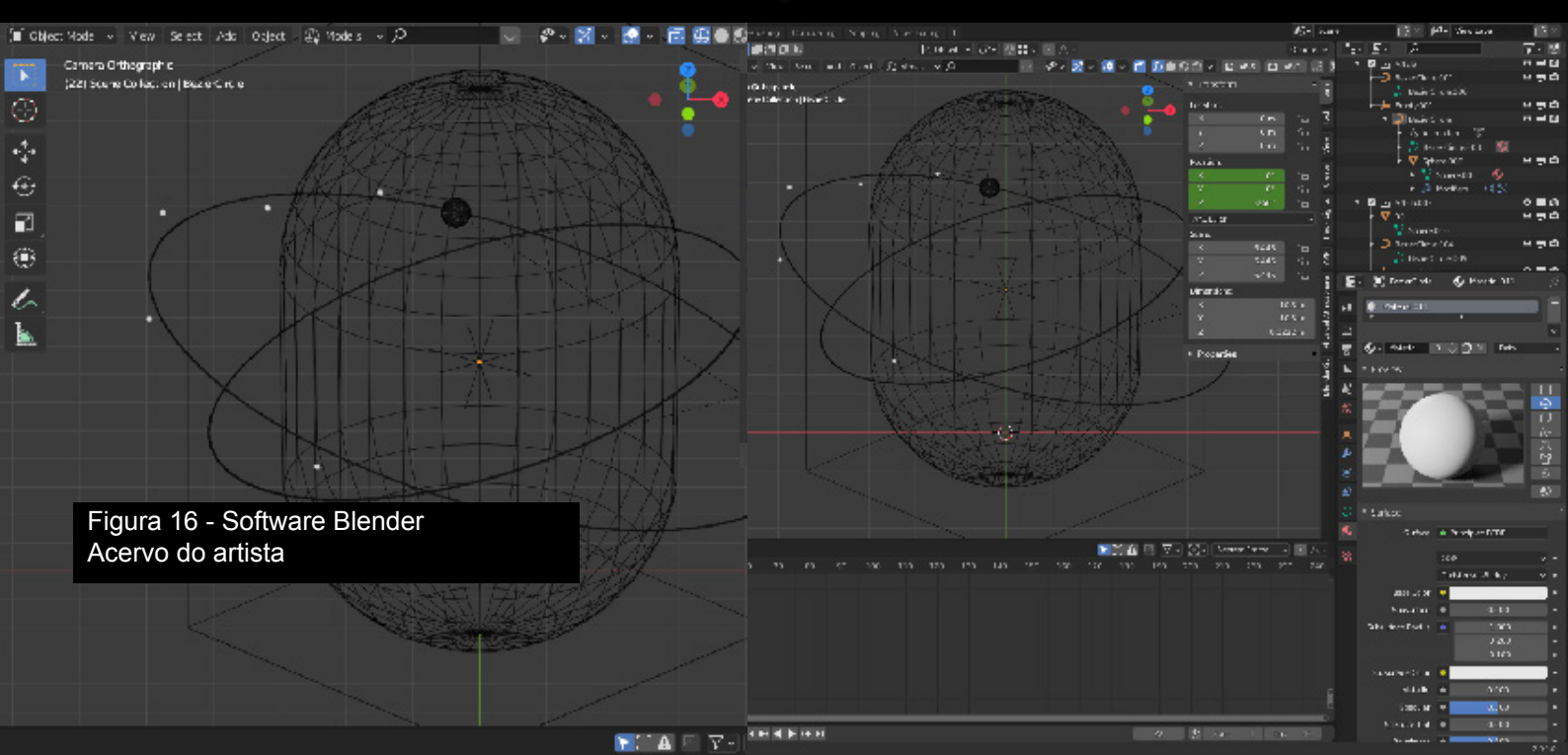
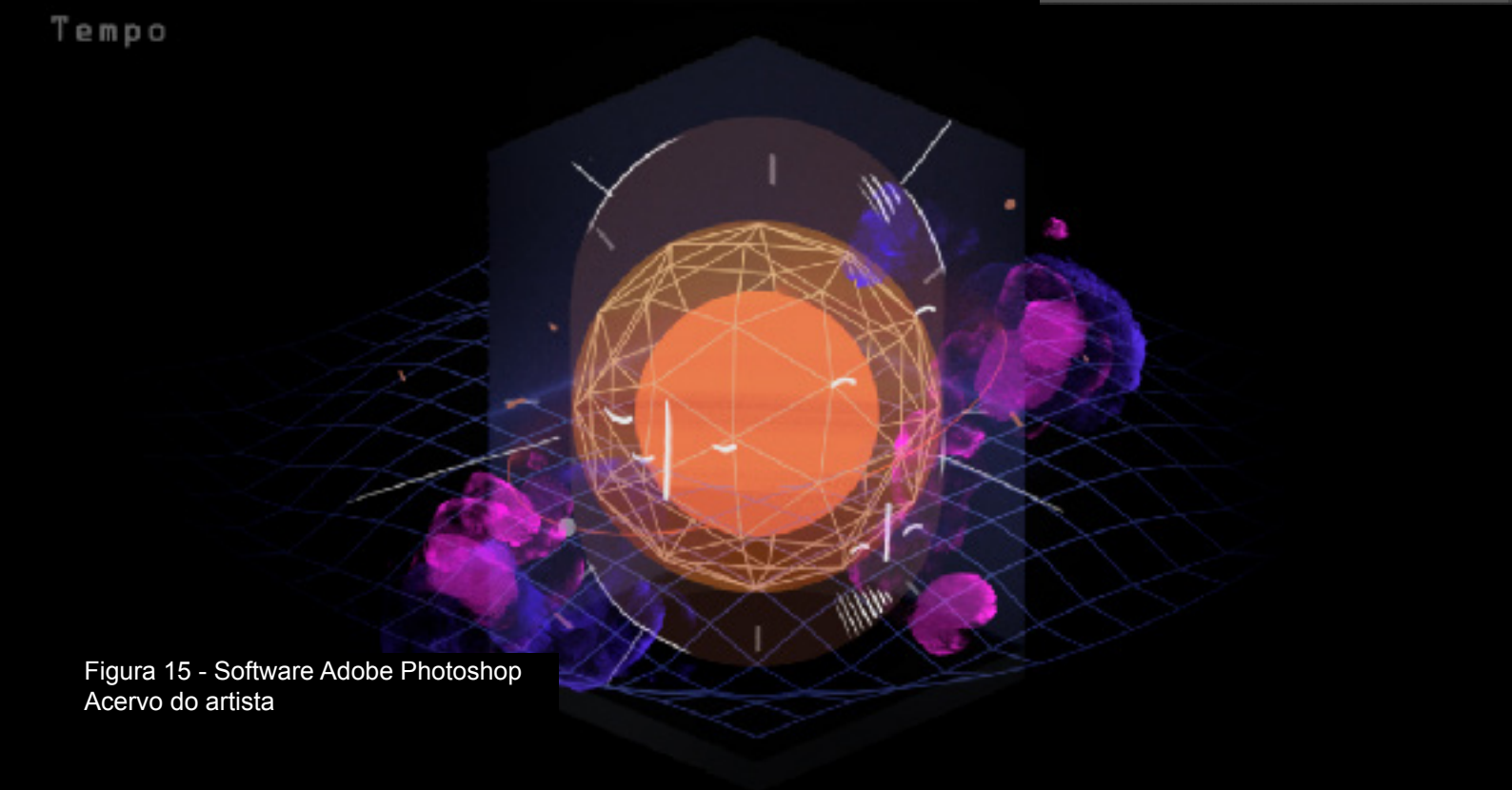
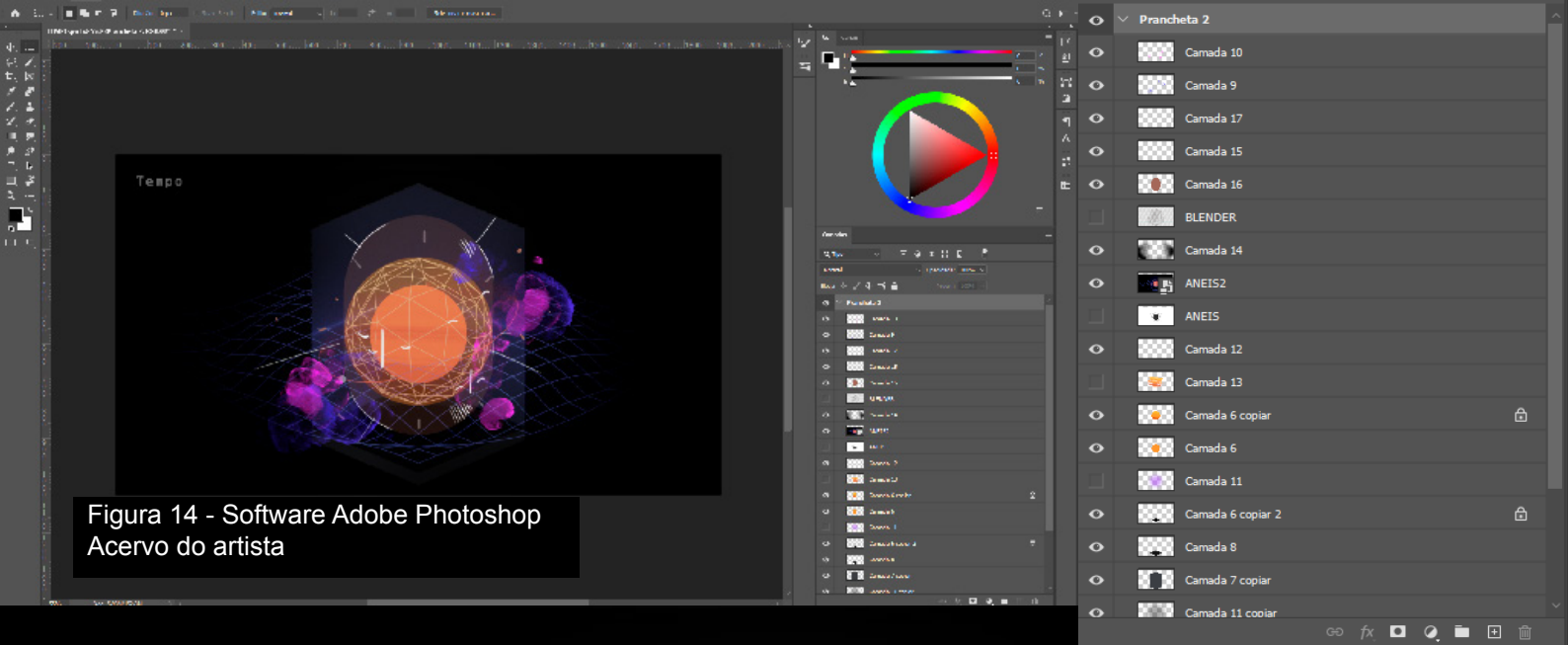
Nessa etapa, as imagens desenhadas foram brevemente relacionadas e pensadas a partir de um som. Durante o processo de rascunhos e desenhos foram desenvolvidos alguns timbres em um instrumento chamado Korg Electribe2, que é capaz de sintetizar diferentes tipos de sons assim como sequenciá-los em um ritmo (figura 00). A ideia foi construir instrumentos e relevos sonoros que viriam a compor conforme os elementos criados no desenho que posteriormente foram gravados em uma trilha sonora para o software Ableton (figura 12 e 13).

O pesquisador Codevilla nos apresenta seu pensamento sobre a relação entre os artistas visuais e a música:

Os artistas que buscam promover relações entre música e artes visuais encontram na Visual Music um terreno amplo para a experimentação. Afinal, trata-se de uma manifestação que não se limita a uma categoria específica pois permeia diversos gêneros como a pintura, a música, o cinema, a performance, a arte digital e, assim, permite infinitas abordagens para produzir experiências que exploram a plasticidade cross-modal da percepção. Logo, verifica-se que os artistas relacionados a esta prática demonstram grande interesse em aspectos perceptivos que envolvem mais de um sentido, começando pelas experiências que buscavam tornar o som visível com color-organs em que se estabeleciam conexões entre a luz e o som. (CODEVILLA, 2010, p. 10).

De acordo com o pensamento supracitado de Codevilla (2010), o aprofundamento musical nessa pesquisa se deu pela necessidade do desenvolvimento de relevos sonoros, a música deixa de ter um formato baseado em harmonia e melodia padrão ou por meio de gêneros tradicionais como conhecemos, e passa a ser composta pensada em seus elementos que geram sensações e novas percepções.

O som em nossa posição passa a ser percebido como parte do ambiente, como parte do espaço.



Destacamos aqui a importância da interpretação do ouvinte, o som compõe não só o espaço da instalação como reforça a sua interpretação. Os sons aqui fogem do espaço musical, sendo composto por ruídos, ondas moduladas, instrumentos sampleados.

O caminho da criação segue uma certa linearidade entre ideia, primeiros desenhos e composições sonoras. A partir do momento em que as imagens digitais produzidas são unidas aos sons gravados, começamos a identificar um trânsito de arquivos mais intensos que dialogam entre os softwares. Isso se dá pela necessidade de manipular os elementos visuais e sonoros a partir de ferramentas diferentes, ou seja, na utilização de softwares distintos. Para melhor compreensão explicaremos brevemente as funções do Adobe *Photoshop*, *Blender*, *Ableton* e por fim Adobe *After effects* que possuem funções importantes para nossa produção.

No *photoshop* foram organizados os desenhos, rascunhos feitos a lápis em um caderno e fotografados, e depois transformados em ilustrações digitais e coloridos em diferentes camadas (figura 14). Esta separação em camadas dos elementos que compõem a imagem é importante para que seja possível a animação de forma individual de cada elemento. Além dos desenhos feitos no Adobe *Photoshop* foram construídas imagens em ambiente 3D utilizando o programa *Blender* na sua versão 2.90. Neste foram produzidas modelagens, iluminações e animações (figura 16).

Já no Adobe *After effects* foram organizados os arquivos resultantes e exportados do Adobe *Photoshop*, *Blender* e *Ableton* separados em composições diferentes, e relacionando as imagens com o áudio, conforme pensado inicialmente nas anotações iniciais (Diagrama 3). A parte criativa de animar e relacionar os áudios às imagens começa a ter mais importância nessa etapa. Essa relação entre imagem e som é explicada por Campos:

Historicamente, apesar da separação entre áudio e visual que os média impuseram numa fase inicial, sempre existiu uma vontade de se fazer corresponder som e imagem, como nas experiências de color music, visual music, no cinema experimental e na videoarte, mas agora, qualquer barreira ou dificuldade na sintetização de sons e imagens desapareceu no advento da tecnologia digital, flexibilizando as relações intermédia entre som e imagem, que os artistas pioneiros procuravam. (CAMPOS, 2007, p. 51).

Neste contexto, nos aspectos difíceis, o trânsito constante entre as ferramentas de criação permitem que a imaginação seja mais fluída, sendo possível alcançar caminhos que fogem do planejamento inicial. As relações entre som e imagem acabam por tomar outras dimensões, para além das previstas na parte inicial deste projeto. As possibilidades de tratamento e manipulação de áudio e imagem durante o processo de produção afinam a imagem de acordo com a intenção do artista.

Neste processo, diante da necessidade de ir alimentando a criação com diferentes elementos, neste transito de arquivos entre o softwares citados acima, se faz possível uma produção audiovisual a partir de elementos híbridos. É possível notar essa transição de arquivos e softwares por meio do diagrama citado no inicio deste capítulo (diagrama 03).

Durante o processo de animação são adicionados movimentos às camadas desenhadas no *Adobe Photoshop*, sendo possível animá-las em sua posição, rotação e escala diferentes; e o tempo de cada animação é sincronizada ao áudio tornando

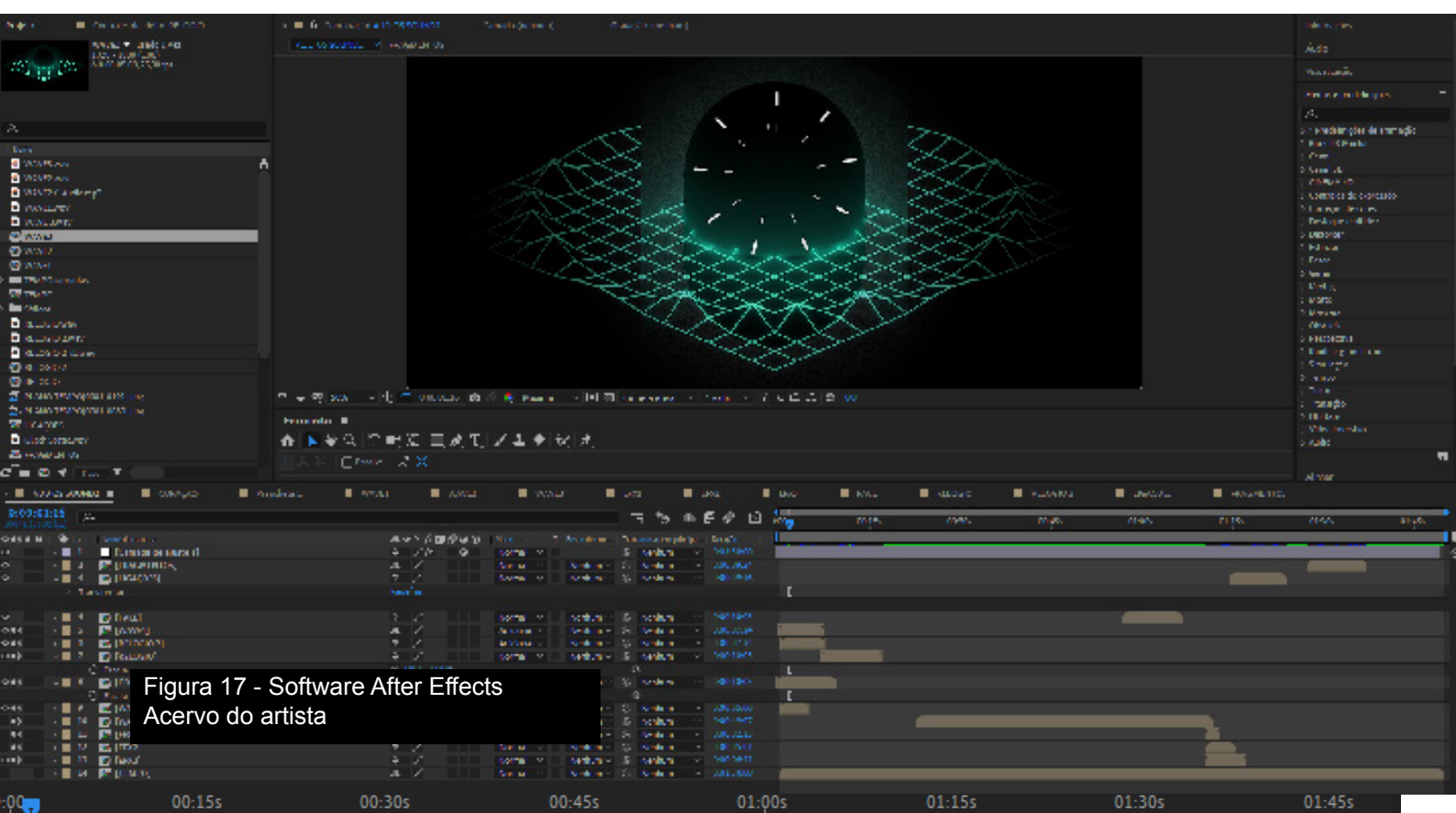


Figura 17 - Software After Effects
Acervo do artista

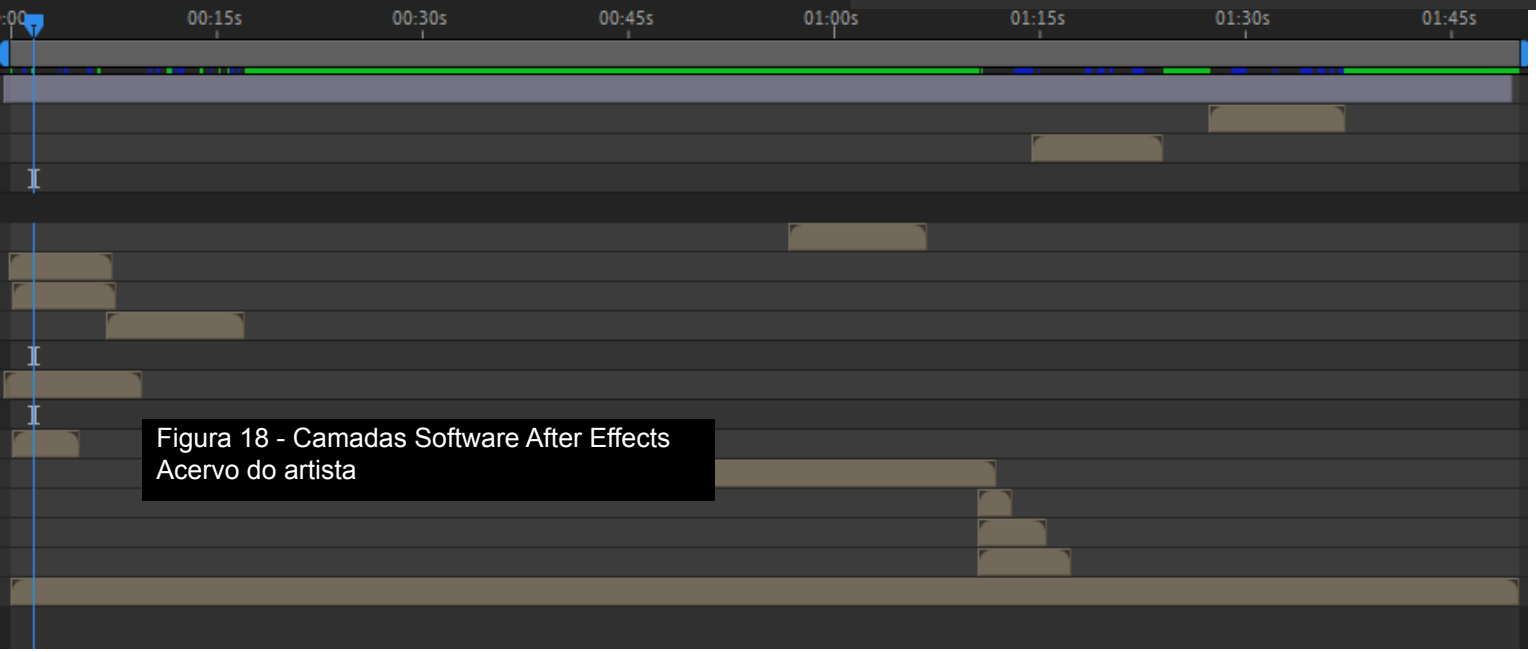
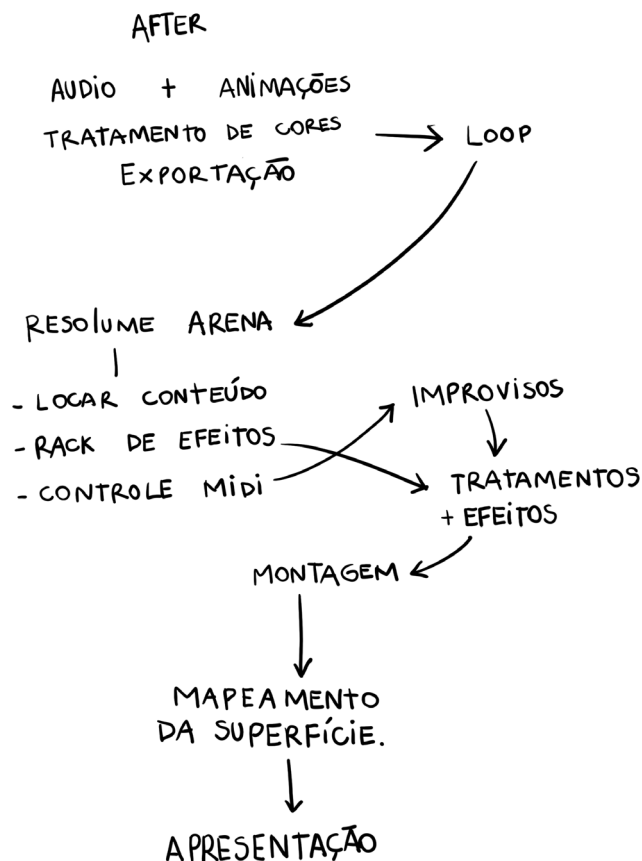


Figura 18 - Camadas Software After Effects
Acervo do artista

a relação de imagem e som mais intensa. As animações aqui também passam por tratamentos de contraste, cor e efeitos diversos, são pequenos ajustes que geram grande diferença em seu resultado final. Na figura 17, observamos a interface do software *Adobe After effects* e os diversos arquivos alocados ao lado esquerdo. Na figura 18, temos as diferentes composições sobrepostas em camadas, cada composição se refere a um loop de imagem e som.

Ao finalizadas as animações, agora em formatos de loop, são exportadas em arquivo de vídeo e dispostas no software de projeção *Resolume Arena*. No diagrama a seguir (diagrama 03) vemos as ações referentes ao software, onde passamos a ter o controle sobre os loops para tocar, sobrepor e adicionar efeitos afim de criar novas camadas gerando diferentes composições.

Diagrama 4.



Fonte: acervo do artista.

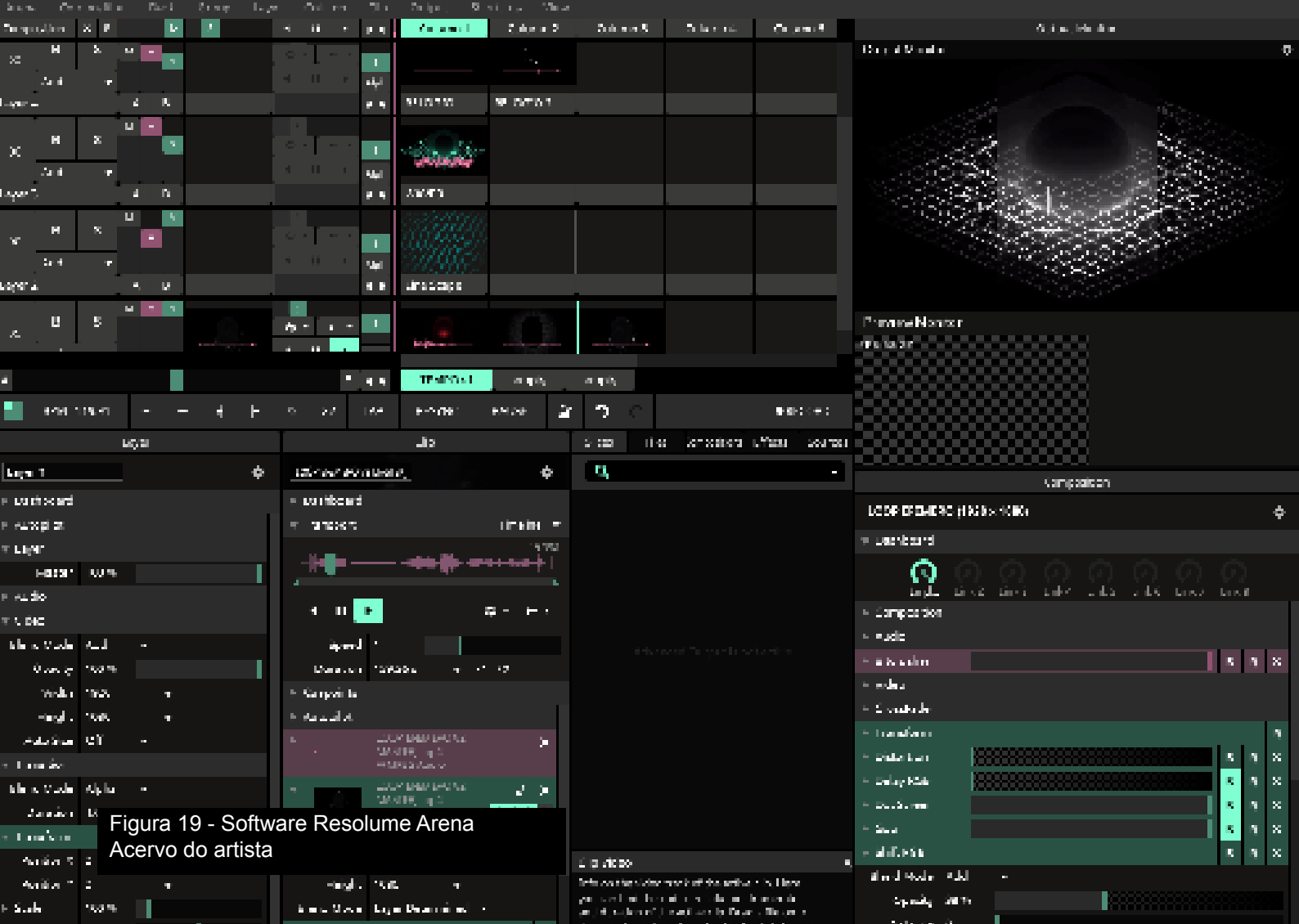


Figura 19 - Software Resolume Arena
Acervo do artista

O *Resolume Arena* é pioneiro na produção de videomapping pela sua capacidade de otimização nos processos de mapeamento de imagem, e disponibiliza amplas possibilidades de mixagem, efeitos e transformações do vídeo em tempo real (figura 19).

O controle sobre os vídeos e a sua forma de apresentá-los geram características singulares à produção, assim como também possibilita diferentes tipos de montagens, que podem ser exibidas ou manipuladas em tempo real. A manipulação dos vídeos cria uma montagem em tempo real é derivada da técnica de VJs, conforme Campos nos explica:

A montagem em VJing, a nível conceptual, é uma pré organização sobre os dados de imagens, que posteriormente são ativados pela performance. Uma montagem independente da presença narrativa ou não, baseia-se em noções de sentido e coerência. Em VJing tudo é efêmero, mas para uma performance de sucesso, um VJ deve saber articular e agrupar os seus visuais de a apelar a diferentes construções visuais. (Campos, 2007. p. 51).

Essa construção visual citada pela autora se dá no momento da criação e concepção das imagens animadas e posteriormente agrupadas, como também por

meio dos tratamentos e manipulações que recebem ao serem inseridos no *Resolu-me Arena*. Desta forma, a partir destas possibilidades, podemos montar os loops de diversas maneiras, formatos e espaços diferentes como explica o diagrama a seguir:

Diagrama 5.



Fonte: acervo do artista.

Após os processos explicados este é o momento onde as diferentes formas de expor e exibir a proposição ganham características e interpretações singulares. No diagrama acima apontamos três possibilidades de exposição da obra: instalação, performance ou intervenção urbana.

2.1 POSSÍVEIS DESDOBRAMENTOS

Entendemos que, como possibilidade de desdobramento deste projeto, para futuros acontecimentos, entendendo o tempo e a complexidade que cada forma de apresentar esse produto artístico carrega., este estudo aqui apresentado pode ser encarado como um ponta pé inicial para uma produção que poderá ser aprofundada e afinada conforme sua realização em suas diferentes vertentes, explorando o máximo suas variações criativas.

O que diferencia as apresentações deste trabalho é a sua forma de exibição e exposição, podendo ser apresentado em forma de instalação, com imagens pré definidas e finalizadas, onde essa obra seria disposta em uma sala ou salão com um ambiente controlado de entrada e saída de pessoas, em um formato convencional de galerias. Já a apresentação em formato de performance envolve a manipulação

dos vídeos em tempo real, assim como a presença física do artista para executar sua exibição, o que aponta neste modo de apresentação o carácter efêmero da proposição, pois a performance é executada de maneiras distintas. E por fim, há também a possibilidade de apresentar a proposta como intervenção urbana, cuja intenção é a de ocupar um espaço público, em um ambiente sem controle de luminosidade e ao ar livre, permitindo o acesso casual do público durante a sua execução.

Pensando nos modos de fruição do espectador, entendendo que esse tipo de trabalho artístico pode ser exposto e divulgado em diferentes espaços, conforme visto anteriormente, seja através de uma intervenção física e presencial em espaço público ou por meio da execução de uma instalação montada e posteriormente registrada em vídeo, ao expor a instalação em seu processo final, utilizando a mediação tecnológica como forma de exibição, acreditamos ser importante levantar uma breve reflexão sobre o uso da internet como parte integrante desta produção, seja para a fruição ou para leitura da obra tendo o vídeo como forma de expansão do objeto artístico e de seus processos criativos.

A internet aqui também é inserida como um elemento importante a ser pensado em nosso processo artístico, levando em conta o momento de pandemia devido à Covid-19 e à necessidade de isolamento social, a obra aqui proposta será apresentada em formato de instalação no ateliê e compartilhada pelas redes sociais ao público, assim a apresentação em forma de intervenção urbana será executada futuramente, quando houver segurança para o público em geral.

Pensando nestes aspectos, podemos ter um parâmetro sobre a ação da tecnologia quando Machado (2005) nos alerta não sobre o papel da arte como também a respeito do acesso da arte através da tecnologia:

um país como o Brasil, deslocado geograficamente em relação aos países produtores de tecnologia e em que o acesso aos bens tecnológicos é ainda seletivo e discriminatório, uma discussão séria sobre o tema das novas tecnologias deve necessariamente refletir esse deslocamento e essa diferença, para que possa servir ao mesmo tempo, de caixa de ressonância a experiências e pensamentos independentes, problematizadores e divergentes, que acontecem, ainda que marginalmente, em várias partes do mundo, sobretudo fora dos centros hegemônicos.o.(MACHADO,2005, p.71).

O que percebemos neste processo são as formas de leitura e interpretação da arte que se transformam através das redes. Como diz Grossmann (2002, p.208): “A velocidade é outra e a velocidade do museu não acompanha essa velocidade dos artistas”.O tempo de leitura que a internet oferece não mudou somente a velocidade dos artistas em expor suas obras ao público, como mudou a forma e o tempo de observar e ler uma obra.

Estas reflexões a respeito do lugar do artista na internet vêm para agregar o

modo com que o objeto artístico dessa pesquisa possa ser exposto da melhor forma para o público, com a intenção de inserir a arte em um lugar que não seja apenas aquele do entretenimento, mas que traga possibilidades de reflexões em suas formas conceituais e estéticas de fruição ao público.

2.2 INSTALAÇÃO

Após demonstrar os processos de construção da imagem bem como produzi-las passamos a parte final de apresentação da obra, concretizada em uma instalação e registrada em vídeo para ser publicada na internet.

Para realizar essa instalação utilizei a parede da sala, e com uma caneta fiz a marcação do desenho utilizando o projetor, (figuras 20) nesse caso no lugar do spray utilizado no grafite usamos uma caneta a fim de representar uma ilustração em duas cores para servir de suporte para o videomapping.



Figura 20 - Desenho sobre a parede
Acervo do artista

A pós localizar o desenho na parede foi realizada o acabamento das linhas e adicionados mais elementos ao desenho. (figura 21)



Figura 21 - Desenho sobre a parede 2
Acervo do artista

Em seguida foram montados os equipamentos de som (figura 22) e câmeras para o registro, e por fim os vídeos foram disparados e registrados em diversos ângulos para mostrar diferentes detalhes da instalação.



Figura 22 - Equipamentos de projeção
Acervo do artista

Por fim a etapa final do mapeamento da pintura para a projeção, no software resolume os arquivos já locados são disparados para dar início à instalação, nesse momento foram registradas tomadas de imagens diferentes registrando detalhes que posteriormente foram editadas em um vídeo. A seguir algumas imagens da instalação.



Figura 24 - Trecho da instalação.
Acervo do artista

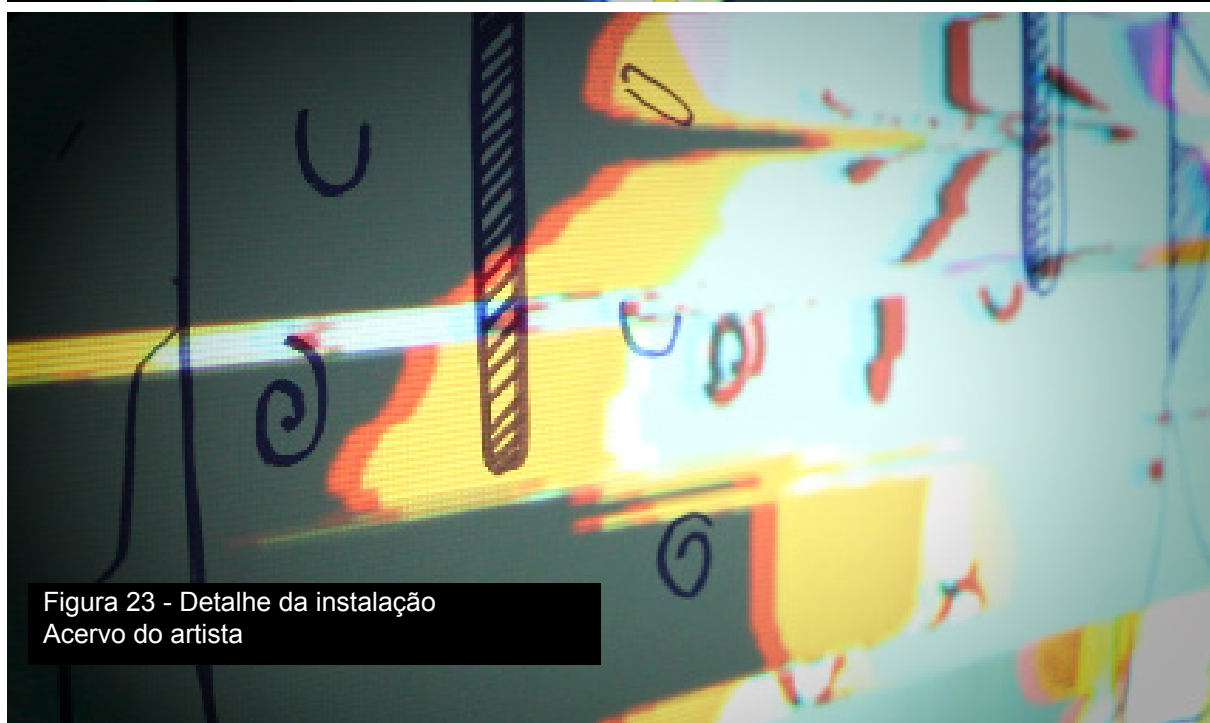


Figura 23 - Detalhe da instalação
Acervo do artista

A ideia por trás da concepção do “loop efêmero” vem da representação de um rosto com olhos fechados em uma meditação ou apenas dormindo, as animações representam esse momento dos sonhos, pensamentos e conflitos que se passam dentro e fora da mente. O título da obra é a ideia de representar uma animação que sempre estará em mudança assim como nossos reflexões e pensamentos cotidianos.



Figura 25 - Trecho da instalação 2.
Acervo do artista



Figura 26 - Vídeo do registro no youtube.
Acervo do artista

O video disponível em: <https://youtu.be/AqhBkThHnWc>

O vídeo de registro da obra contém os processos descritos aqui nessa pesquisa de forma resumida, mostrando os diagramas, desenhos, animações e a instalação. O video pode ser acessado na plataforma do youtube e futuramente disparado em outras redes sociais.

CONCLUSÃO

Esta pesquisa foi importante para concretizar os mais diversos estudos e produções realizados durante anos, e também apresentada como um ponta pé inicial para um futuro desdobramento não só da obra audiovisual como dos conceitos que a envolvem. O exercício de repetição ao criar, animar, e projetar os loops, bem como montar e desmontar os equipamentos, são fundamentais para a evolução do trabalho e a sua organização, dessa forma, em cada apresentação a instalação tende a crescer mais, adquirindo mais loops, sons e formatos diferentes. Vale também destacar que nem todos os processos que envolvem a animação e a construção de ambiente 3D, bem como os hardwares utilizados para a instalação foram abordados aqui, tendo em vista a apresentação de um modo de fazer que direcionado à criação e não à ferramenta. A conclusão deste trabalho vai além de uma formação acadêmica, trazendo uma evolução pessoal onde pude aprender e lidar com questionamentos internos que não cabem dentro da proposta, assim como lidar com as infinitas possibilidades do trabalho e seus desdobramentos e, também, lidar com as adversidades do momento para que seja possível a conclusão deste estudos.

REFERENCIA

BASTOS, Marcus. ALY, Natália. Audiovisual experimental: arqueologias, diálogos, desdobramentos. Pontocom, 2018.

CAMPOS, Isabel M. C. *Vídeo Jokeyng*. Estudo Sobre a Cultura Visual. Dissertação para satisfação do grau Mestre Multimídia, FEUP, 2009.

DAVIDS, Ana. SIMÕES, Daniele. BORBA, Morena. Estética marginal volume #02. Editora Zupi, 2012.

DOMINGUES, Diana M. G. *A Imagem Eletrônica e a Poética da Metamorfose*. Tese de Doutorado, PUC-SP, 1993.

LÉVY, P. Cibercultura. (C. I. Costa, Trad.). São Paulo: 34 Ltda, 1999.

MACHADO, Arlindo. Tecnologia e arte contemporânea: Como politizar o debate. Revista de Estudios Sociales no. 22, 2005.

MELO, Venise Paschoal de. Artemídia : um olhar sobre a arte contemporânea e suas relações sociais quando vista a partir do contexto do jogo, UTFPR ,2017.

OLIVEIRA, Ana Claudia de. MACHADO, Alindo. KATZ, Helena. FERREIRA, Jerusa Pires. BAMBOZZI, Lucas. GROSSMANN, Martin. PEREIRA, Mirna Feitoza. SILVEIRA, Regina. Arte e mídia: os meios como modo de produção artística na cultura. Galáxia n.4. 2002.

SANTAELLA, Lucia. Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade. Editora Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia. Por que as comunicações e as artes estão convergindo? Editora Paulus, 2005.

TRAMONTANO et. al. Territórios híbridos: ações culturais, espaço público e meios digitais. Núcleo de Estudos de Habitares Interativos, organização. São Carlos: Instituto de Arquitetura e Urbanismo, 2014.

VIDEOS

Multiplicidade EP_01_TUDO É TELA. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EhIPnIDWYyl> Acesso em 26 de Julho, 2020.

Multiplicidade EP_03_O FUTURO DA TECNOLOGIA. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CWP7VO6arws> Acesso em 26 de Julho, 2020.

Objeto Midiático .Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xwqMrkezNqE> Acesso em 09 de Julho, 2020.

SOFLES | GRAFFITI MAPPED | Whole Projection Video | Melbourne White Night 2015. Disponível em: <https://youtu.be/fm5OzyMXrn0> Acesso em 16 de julho,2020.

SOFLES | GRAFFITI MAPPED. Disponível em: <https://youtu.be/8BGRnKFlijc> Acesso em 16 de julho,2020.

TABU Brasil - Nat Geo. Disponível em: <https://vimeo.com/89919700> Acesso em 16 de julho,2020.