

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL - DADIN
ESPECIALIZAÇÃO EM NARRATIVAS VISUAIS**

RAFAELA RIBEIRO MUNHOZ

PERFORMANCES HÍBRIDAS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2017

RAFAELA RIBEIRO MUNHOZ

PERFORMANCES HÍBRIDAS

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Narrativas Visuais, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN - da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Rodrigo Stromberg Guinski

CURITIBA

2017

TERMO DE APROVAÇÃO
PERFORMANCES HÍBRIDAS
por
RAFAELA RIBEIRO MUNHOZ

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Narrativas Visuais pelo Curso de Especialização em Narrativas Visuais do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A banca examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof. Rodrigo Stromberg Guinski (UTFPR) – Orientador

Profa. Dra. Elisangela Lobo Schirigatti (UTFPR)

Profa. MSc. Carolina Daros (UTFPR)

Curitiba, maio de 2017.

A folha de aprovação assinada encontra-se na coordenação do curso.

RESUMO

MUNHOZ, Rafaela. **Performances Híbridas**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Narrativas Visuais) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2017.

O presente trabalho, traz reflexões a respeito das hibridizações entre arte e novas tecnologias, especificamente, o encontro das vertentes performance e projeção mapeada. São apresentadas a mistura de técnicas e conceitos dessas linguagens. Primeiramente será abordado o que é performance? Apresenta-se, inicialmente, o conceito de performance e o que é performance híbrida. No segundo momento, abordaremos aspectos da projeção. E por fim, daremos enfoque a hibridização da narrativa, aqui apresentamos o conto infantil e o suporte digital.

Palavras-chave: Performance, narrativas visuais, artes híbridas, projeção mapeada.

ABSTRACT

MUNHOZ, Rafaela. **Hybrids Performances**. 2017. Final Year Research Project (Visual Narratives Specialization Course) – Academic Department of Industrial Design, Federal University of Technology - Paraná. Curitiba, 2017.

The present work brings reflections about the hybridizations between art and new technologies, specifically, the meeting of performance and mapped projection. The mixture of techniques and concepts of these languages is presented. Firstly, what is performance? The concept of performance and what is a hybrid performance is presented initially. In the second moment, we will cover aspects of the projection. And finally, we will focus the hybridization of the narrative, here we present the children's story and the digital support.

Keywords: Performance, visual narratives, hybrid arts, mapped projection.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Marcel Duchamp como Rose Sélavy. Fonte: Mink (2000).....	14
Figura 2 - Yves Klein Antropometria, 1960. Fonte: Goldberg (2007).....	14
Figura 3 - Lanternas mágicas. Fonte: KNELSEN (2010).....	16
Figura 4 - Projeção Sesc Paço da Liberdade (2015).....	20

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. O QUE É PERFORMANCE?	10
2.1. PROJEÇÃO	15
3. PERFORMANCE E O SUPORTE DIGITAL.....	17
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
REFERÊNCIAS.....	23

INTRODUÇÃO

No início quando o homem pré-histórico fez projeções utilizando o seu corpo e com as mãos fazia-se projetar a sombra na parede de uma caverna, já se pensava em uma maneira de contar uma história. Como indivíduos sociais, estamos acostumados a contar, ler e ouvir histórias, por meio delas, narramos o dia a dia, a outros por meio de narrativas, sejam pelas novas ou velhas mídias, seja por televisão, cinema, teatro e outros. Narrar é uma das formas mais antigas de expressão. Porém, desde então o modo de se contar uma história se desdobrou em uma infinidade de possibilidades, devido ao surgimento de inovadores aparatos tecnológicos com ferramentas mais sofisticadas, hoje nota-se com mais facilidade uma acessibilidade maior e mais presente em nossa cultura audiovisual.

O uso de linguagens corporais, técnicas retóricas, expressões faciais, manipulação de emoções, regras de procedimento coletivo, decoração visual do corpo e do espaço em manifestações públicas, contribuem para construção da performance e com suas histórias.

A conceituação de performance é ampla e controversa. Performance pode ser entendida como linguagem que narra com pretensão de ser feita para alguém e com alguém que traz consigo o envolvimento de ambas as partes, tanto do público quanto do performer¹ (leia-se aquele que realiza uma ação frente a outros). Para que seja entendida como arte performance, a performance é por natureza, segundo Cohen (2002), uma arte multidisciplinar, uma arte de fronteira, podendo também ser definida como uma arte híbrida². Para situarmos a relação de performance com a projeção, deve-se, antes de tudo, explicitar o sentido do que estamos dando ao termo performance.

¹ “Termo inglês usado às vezes para marcar a diferença em relação à palavra ator, considerada muito limitada ao intérprete do teatro falado. O performer, ao contrário, é também cantor, bailarino, mímico, em suma, tudo o que o artista, ocidental ou oriental, é capaz de realizar (to perform) num palco de espetáculo”. (PAVIS, 2008, p. 284). Por ser um termo com mais abrangência optou-se por usar no trabalho o vocábulo performer em inglês.

² Expressões como híbrido, hibridismo, hibridação, hibridização são encontradas constantemente na área das artes. Porém, são palavras que provêm de outros campos de conhecimento e que, segundo Santaella (2008), podem ser “aplicadas, por exemplo, às formações sociais, às misturas culturais, à convergência das mídias, à combinação eclética de linguagens e signos e até mesmo à constituição da mente humana.”

O termo performance já utilizado a algum tempo, tornou-se muito popular, nos últimos anos. Assim, também tem aumentado o número de pesquisadores interessados, além de um grande número de autores fazendo uso da noção de performance, nos campos das Artes, da Literatura e das Ciências Sociais, como pontua Longdon (2006).

As diferentes concepções de entendimento da performance, como prática ou como objeto de estudo, dificultam determinar esse conceito. Ao ponderar que a performance está presente em todas as culturas e que pode ser tomada como ações que se realizam em determinado contexto em função de um certo tipo de comportamento que se executa, aplicando no sentido de ação, competência, desempenho ou eficiência nas mais diversas áreas: nos esportes, no sexo, nos jogos, nos atos religiosos, nas artes e até mesmo em máquinas e objetos, tal como proposto por Schechner (2003). Essa nomenclatura, que se pretende inclusiva, como ressalta o autor, ganha abrangência e assume uma posição de termo que tenta dar conta de várias manifestações culturais. Em decorrência dessa abrangência, a noção de performance acaba por se esvaziar e se tornar indefinida.

Tal indefinição, segundo Carlson (2010) e alguns autores argumentam que o termo é essencialmente contestado. Haveria um desacordo na construção da essência do conceito de performance, ou melhor, podemos notar diferentes modos de compreensão e apreensão dessa “espécie de atividade humana” (CARLSON, 2010, p. 11). O termo parece, de acordo com Carlson (2010), mais um obstáculo do que um auxílio, pois, ao tentar apanhá-lo, ele escorrega e escapa de uma formatação única e suficiente. Assim, “tratar algo como performance significa investigar o que esta coisa faz, como interage com outros objetos e seres, e como se relaciona com outros objetos e seres. Performances existem apenas como ações, interações e relacionamentos” (SCHECHNER, 2003, p.29).

A performance então, não está em alguma coisa ou em alguém, ainda que o corpo seja o local emergente da ação performática nos seres humanos ou animais, mas entre o performer e a audiência, criada conjuntamente por ambos (CARLSON, 2010). Como um agente de transformação e partindo de uma ressignificação da vida através de suas ações, o performer emana durante a sua apresentação, gestos e movimentos que muitas vezes transgridem as atitudes convencionais.

Colocando em crise os aparatos culturais, que propondo rituais de condutas, são desmascarados nesse momento, de sua função reguladora. Assim, as performances vão ter tanto um valor de denúncia quanto de um demonstrativo dramático de atitudes, adquirindo o estatuto privilegiado de enfrentar-se com o óbvio, o simples e o mais natural (GLUSBERG, 2009).

Os performers são, sobretudo, pesquisadores, podendo chamá-los de “cientistas da arte” (COHEN, 2002). Suas performances constituem em um trabalho de encontrar novas fronteiras para o conhecimento humano, não só em relações às teorizações sobre a arte, mas de uma forma geral.

Por fim, em um hibridismo que contempla as ideias dos autores, entendemos que a performance é uma modalidade artística que integra as artes visuais, a poesia e o vídeo. Por isso, se diz que não há atores no sentido tradicional, mas funções a serem desempenhadas cada qual a seu modo. Muitas vezes, os artistas plásticos são tanto os criadores quanto os executores das performances, os quais usam o próprio corpo como meio de expressão.

Por isso, há uma preocupação especial com o movimento e o gesto, que são decodificados a fim de traduzir um discurso, que é totalmente simbólico, isto é, que não se baseia na palavra ou em argumentos. Cabe ao performer, como ator/ autor desenvolver e ser agente do espetáculo, sendo que a performance está sujeita a muitas circunstâncias, dependendo da variação do público e do espaço onde ela ocorre.

Tendo este horizonte teórico como inspiração, pretende-se aqui explorar a influência da projeção na performance como parte atuante e significativa da narrativa. Para fins metodológicos este trabalho foi separado em três fases. Primeira fase levantamento bibliográfico de autores que discorrem sobre performances, hibridismos e projeções. Segunda fase, foi realizado embasamento teórico para comparar performance e tecnologia e o surgimento de aparatos tecnológicos, com enfoque em projeção mapeada como modo de atuação. Terceira fase pretende-se explorar a composição dessas linguagens na obra espetáculo especial de Natal no Paço da Liberdade na cidade de Curitiba, intitulado “Pinocchio e o mundo mágico dos brinquedos”, no ano de 2015.

2. O QUE É PERFORMANCE?

De acordo com Glusberg (2009), a palavra inglesa performance, advinda do latim performare e do antigo francês do século XVI parformare, pode significar execução, desempenho, realização, atuação, ação, ato, explosão, habilidade. Ou então, uma cerimônia, um rito, um espetáculo, a execução de uma peça de música, uma representação teatral ou um feito acrobático. O termo é bastante abrangente, mas podemos ressaltar algumas características básicas em comum no que diz respeito às performances.

Carlson (2010), aponta que a performance pode ser compreendida como comportamento que requer a presença física de seres humanos ou animais especializados.

Apesar de sua característica anárquica e de, na sua própria razão de ser, procurar escapar de rótulos e definições, a performance é antes de tudo uma expressão cênica: um quadro sendo exibido para uma plateia não caracteriza uma performance, alguém pintando esse quadro, ao vivo, já poderia caracterizá-la. (COHEN, 2002, p.28).

Segundo essa visão e aproximando-a do campo da comunicação, podemos compreender que realizar a performance é exhibir-se a alguém. Podemos assimilar que performance (do verbo to perform) implica em desempenho de um papel (perspectivas artística e social) frente a observadores, convocados também a integrarem e participarem da performance.

Quando um indivíduo desempenha um papel, implicitamente solicita de seus observadores que levem a sério a impressão sustentada perante eles. Pedelhes para acreditarem que o personagem que vêem no momento possui os atributos que aparenta possuir, que o papel que representa terá as consequências implicitamente pretendidas por ele e que, de um modo geral, as coisas são o que parecem ser. (GOFFMAN, 2002, p. 25).

A ideia de performance como ação está presente em todos os tratamentos do tema e acredita-se que, desse modo, o conceito se apresenta como um operador analítico para certo tipo de comportamento que se coloca entre o performer e as audiências que se formam em seu entorno.

Schechner (2003), que inicia a reflexão em torno de diferentes comportamentos em diferentes culturas a partir dos anos 1950 e 1960, tem seu interesse nos intercâmbios e proximidades entre o ritual e o teatro.

Há ainda uma grande diferença entre os vários gêneros de artes performáticas, Schechner (2003) ainda apresenta oito tipos de situações em que essa linguagem artística ocorre para indicar o vasto território da performance:

1. na vida diária, cozinhando, socializando-se, apenas vivendo;
2. nas artes;
3. nos esportes e outros entretenimentos populares;
4. nos negócios;
5. na tecnologia;
6. no sexo;
7. nos rituais – sagrados e seculares;
8. na brincadeira.

Schechner (2003), também atribui sete funções para a performance: "entreter; fazer alguma coisa que é bela; marcar ou mudar a identidade; fazer ou estimular uma comunidade; curar; ensinar, persuadir ou convencer; lidar com o sagrado e com o demoníaco". Por fim, afirma que "qualquer comportamento, evento, ação ou coisa pode ser estudado como se fosse performance e analisado em termos de ação, comportamento, exibição." (SCHECHNER, 2003, p.39).

Considerando tais perspectivas, interessa-nos frisar que a performance requer a colocação de uma ação, de uma prática, entre o performer e a audiência.

Executar tal ação diante de uma audiência, ou seja, comportar-se frente a um ou vários sujeitos, significa realizar atos que foram/são aprendidos socialmente e incorporados pelos sujeitos da ação. Atos que orientam, ainda que de maneira não consciente, o agir. Segundo Schechner (2003), performances afirmam identidades, curvam o tempo, remodelam e adornam corpos, contam histórias.

A título de exemplificação, Schechner (2003) aponta o comportamento de um bebê que repete o gesto de levar a colher com comida a boca por ter visto a mãe fazer o mesmo. Quando adulto, realiza o mesmo gesto com o (a) seu (sua) filho (a), da mesma maneira como aprendeu com a mãe na infância. Podemos considerar, assim, que o "comportamento restaurado" se refere à recombinação de comportamentos outrora exercidos socialmente, seja por parte do sujeito que realiza a ação ou aqueles

que a fizeram, tendo como material as rotinas, os hábitos e ritualizações presentes na vida cotidiana, religiosa ou artística. Concordando com isso, a performance serve antes de tudo, para comunicar diretamente com um grande público, bem como para entreter os espectadores, obrigando-os a reavaliar os seus conceitos de arte.

A performance, nesse sentido, implica um agente que se comporta como se fosse outra pessoa ou mesmo ele próprio, mas em outros estados de sentir e ser. Para que as operações de restauração funcionem, é preciso que exista, mesmo no cotidiano, alguma consciência por parte do performer de que ele assume um papel social (CARLSON, 2010). Um comportamento anteriormente exercido não é retomado de maneira exata, justamente em função da situação em que a performance é realizada, bem como do performer que a executa e as audiências que se formam em torno da prática performática, pois

Nenhum evento pode copiar, exatamente, um outro. Não apenas o comportamento em si mesmo - nuances de humor, inflexão vocal, linguagem corporal e etc, mas também o contexto e a ocasião propriamente ditos, tornam cada instância diferentes". (SCHECHNER, 2003 p.28)

Essa dimensão ritualística apropriada por Schechner (2003), nos auxilia a compreender a performance como uma prática processual e relacional, que se dá no espaço e no tempo e que implica passado, presente e futuro ao recombinar os modos de agir.

Partindo desses conceitos, nota-se uma vertente a partir dessas observações e sua segmentação no ramo das artes cênicas, chegando ao cerne desta pesquisa: as hibridizações dessas linguagens no campo comunicacional da arte performática e da tecnologia com foco em projeções.

Para abordar as convergências entre artes e comunicação, um enunciado de Lucia Santaella que sintetiza bem as hibridizações:

Há muitas artes que são híbridas pela própria natureza: teatro, ópera, performance são as mais evidentes. Híbridas, neste contexto, significa linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada. Nesse território, processos de intersemiose tiveram início nas vanguardas estéticas do começo do século XX. Desde então, esses procedimentos foram gradativamente se acentuando até atingir níveis tão intrincados a ponto de pulverizar e colocar em questão o próprio conceito de artes plásticas. (SANTAELLA, 2003, p. 135)

Para iniciar uma breve e pontuada trajetória pelas artes, saliente-se o que Salles (2007) comentou sobre a relação que cada expressão artística tem com suas expressões anteriores,

Muitos críticos e criadores discutem a questão de que não há criação sem tradição: uma obra não pode viver séculos futuros se não se nutriu dos séculos passados. Nenhum artista, de nenhuma arte, tem seu significado completo sozinho. Assim como o projeto individual de cada artista insere-se na tradição, é, também, dependente do momento de uma obra no percurso da criação daquele artista específico: uma obra em relação a todas as outras já por ele feitas e aquelas por fazer. (SALLES, 2007, p. 42-43)

Como aponta a pesquisadora, cada nova arte se cria a partir de características ou traços de expressões anteriores.

Assim a história da performance no século XX é a história de um meio de expressão maleável e indeterminado, com infinitas variáveis, praticado por artistas impacientes com as limitações das formas mais estabelecidas e decididos a pôr sua arte em contato direto com o público. Por esse motivo, sua base tem sido sempre anárquica e por sua natureza, a performance desafia uma definição fácil ou precisa, indo além da simples afirmação de que se trata de uma arte feita ao vivo pelos artistas, sendo que qualquer definição mais exata negaria de imediato a própria possibilidade da performance, pois seus praticantes usam livremente quaisquer disciplinas e quaisquer meios como material. (GLUSBERG, 2009)

Segundo Cohen (2002), para caracterizar a performance, algo precisa estar acontecendo naquele instante, naquele local. Nesse sentido, a exibição pura e simples de um vídeo, por exemplo, que foi pré-gravado, não caracteriza uma performance, a menos que este vídeo esteja contextualizado dentro de uma sequência maior, funcionando como uma instalação, ou seja, sendo exibido concomitantemente com alguma atuação ao vivo. Para Goldberg (2007), Performance artística pode ser considerada herdeira do Futurismo, por meio do Dadaísmo, do Surrealismo e dos Happenings. Esse movimento artístico como aponta a autora, remete a outras manifestações artísticas em que corpo e suas gestualidades assumem o centro da ação, como, por exemplo eventos públicos que se destacaram ao longo do século XIX.

Cohen (2002) ainda associa o Happening a ideia de freetheatre (teatro livre), uma forma teatral que sugere liberdade aos aspectos formais e ideológicos; isto porque o Happening aparece no contexto da década de 1960, época da contracultura.

Ele ainda descreve o Happening como uma forma de expressão apoiada no princípio da anarquia. Para ele é uma expressão que se constrói a partir da associação caótica de elementos que surgem casualmente durante o acontecimento da performance. Assinala ainda que, o que conceituamos como arte de acontecimento, arte do espontâneo, é na verdade, live art.

É necessário compreender a importância do espontâneo (do acaso), porque é isso que diferencia profundamente o happening do teatro tradicional. Assim, essa forma de expressão radica-se na fronteira ou limite daquilo que pode ou não ser considerado como arte. (COHEN, 2002)

Logo os artistas também começaram a apresentar o próprio corpo como lugar da ação artística. Em 1920, o artista Man Ray fotografa Marcel Duchamp travestido de mulher, que recebe o nome de RroseSèlavy, (figura 1), “transformando em arte a experiência da encenação do sexo oposto”. (SANTAELLA, 2003, p. 253)

A invenção da fotografia contribuiu muito para que o corpo do artista pudesse, enfim, ser apropriado, apresentado e revelado à sociedade como expressão artística. Yves Klein Antropometria, 1960 (figura 2).

Segundo o próprio Glusberg (2009), a arte da performance pode ser vista como um desdobramento da body art: arte caracterizada pela direta referência ao corpo do artista; às roupas e aos objetos pessoais; aos fluidos e fragmentos corporais.

A body art é primariamente pessoal e privada. Seu conteúdo é autobiográfico e o corpo é usado como o corpo próprio de uma pessoa particular e não como uma entidade abstrata ou desempenhando um papel. O conteúdo dessas obras coincide com o ser físico do artista que é ao mesmo tempo, sujeito e meio da expressão estética. Os artistas eles mesmos são objetos de arte. (SANTAELLA, 2003, p. 261)



Figura 1 - Marcel Duchamp como Rrose Sélavy. 1920. Foto:Man Ray. Fonte: Mink (2000)



Figura 2 - Yves Klein Antropometria, 1960. Fonte: Goldberg (2007)

A arte da performance como observada até então, com seus possíveis conceitos e com a descrição das ações performáticas de alguns artistas, consistiu sobretudo, revelar as normas e as convenções que reprimem o corpo, possibilitando um pensar e sentir tudo que veda a liberdade, a imaginação e a poesia da vida.

2.1. PROJEÇÃO

As práticas performativas visuais baseiam-se numa projeção para uma audiência e em imagens em movimento. Diferentes formas de projetar imagens têm sido utilizadas ao longo dos séculos. Inicialmente o sol era o projetor, criando sombras sobre o chão numa situação natural e ao vivo. Mais tarde foi o fogo que serviu de fonte luminosa para as projeções como no teatro de sombras, onde uma lâmpada em óleo projetava figuras decorativas para o público. Neste sentido, está presente o primeiro conceito da performance para uma audiência. (CAMPOS, 2007)

As tecnologias midiáticas (das câmeras fotográficas aos computadores), abriram um amplo campo no mundo artístico, proporcionando diferentes formas de criação e apresentação de trabalhos artísticos.

Goldberg (2007), Como um dos principais antecessores da noção de performance arte o futurismo investiu e todas as formas possíveis de expressão artística, aplicando seu gênero às inovações tecnológicas da época tendo explorado o cinema, o rádio, dado ênfase ao cenário e luzes, proposto formas híbridas de mesclar performers e objetos, adotando o ritmo, gestos mecânicos, ruídos e a velocidade das máquinas como inspiração criativa, aliada a um espírito destrutivo, apologista da mudança, crítico e irreverente, tornou-se um movimento de grande repercussão mundial.

Antes do advento dos aparatos eletrônicos que conhecemos hoje, a situação da câmera escura (o princípio das máquinas fotográficas) já propiciava a projeção de imagens. No entanto, só a partir da metade do século XVII em diante a projeção ganharia popularidade, por meio da lanterna mágica. Ao longo dos séculos XVII e XVIII físicos desenvolveram algumas experiências de projeção, utilizando-se de aparelhos esféricos e lanternas que permitiam projetar sombras na parede. Primeiro registro da lanterna mágica (Figura 3). Seu processo utilizava imagens que eram pintadas em vidro e projetados nas paredes. Um dos nomes proeminentes dos

espetáculos foi o de Etienne Gaspard Robertson, que a partir do século XVIII, utilizando de sofisticada cenografia e técnica de reflexão de luz por meio de espelhos, Robertson criou um ambiente em uma sala que apelava ao sobrenatural, posteriormente conhecido como phantasmagoria. (KNELSEN, 2010)

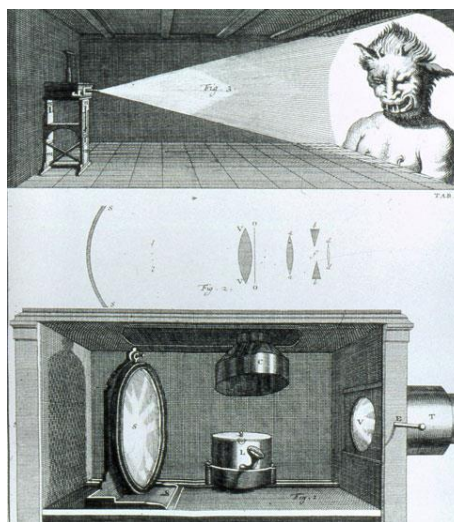


Figura 3 – Lanternas mágicas. Fonte: KNELSEN (2010)

Esse tipo de espetáculo foi uma evolução na utilização técnica da lanterna mágica. Quanto a evolução do aparato deu-se em 1895, quando Auguste e Louis Lumière apresentaram, em Paris, no Grand Café, a primeira projeção fílmica com “ La Sortie de l’usine Lumière à Lyon” (A Saída da Fábrica Lumière em Lyon). O que eles tinham inventado, foi uma câmera portátil de captação de imagens em movimento, a invenção ainda contava com uma unidade de revelação do filme em um projetor chamado Cinematógrafo, ou seja, múltiplas funções do aparelho. (KNELSEN, 2010)

A invenção do cinematógrafo constitui um marco na historia do cinema. Tal aparelho permitia registrar uma série de fotogramas, concebendo a ilusão de movimento que durante um certo tempo ocorre diante de uma lente fotográfica e depois reproduz esse movimento, projetando as imagens animadas sobre uma tela ou parede. (CAMPOS, 2007)

É importante considerar brevemente o cinema experimental pois ele é o impulsionador de algumas diretrizes conceituais presentes em algumas performances. Segundo Campos (2007) o Cinema experimental é um termo usado para descrever um estilo que geralmente transgride as regras cinematográficas.

Não segue uma narrativa linear e utiliza técnicas abstratas como pintar ou arranhar o filme. O cinema experimental surgiu na década de 1920, quando o cinema tinha amadurecido como espetáculo. Sendo assim o dadaísmo, o surrealismo e o abstracionismo acabaram por se introduzir no cinema. O sentido do cinema experimental baseia-se no explorar das possibilidades que a imagem em movimento pode ter, nesse sentido não podemos deixar de considerar também a vídeo arte que é uma forma de expressão artística que utiliza a tecnologia de vídeo em artes visuais. (KNELSEN, 2010)

Hoje, com a popularização das ferramentas tecnológicas como a câmera de vídeo, o computador e os equipamentos de projeção, temos cada vez mais a possibilidade de utilizar diferentes meios para nosso discurso seja um vídeo, uma música ou uma imagem.

3. PERFORMANCE E O SUPORTE DIGITAL

O artista passou a ser também um profissional técnico, aprendendo e desenvolvendo mecanismos para obter melhores resultados com suas máquinas de arte. No princípio, apresentaram-se como meios de reprodução da realidade objetiva, a fotografia, que permitiu a produção de imagens da realidade sem depender tanto do olhar subjetivo e da capacidade do artista. Seguiram-se a Tv, o rádio e o cinema, a linguagem que permitiu dar movimento a fotografia, levando a realidade projetada para onde se queria. (CAMPOS, 2007)

A inserção das mídias tecnológicas no fazer artístico vem como uma forma de transpor os limites físicos e possibilitar uma maior liberdade de alcance criativo. Os componentes tecnológicos foram eleitos por serem utilizados nas construções performáticas em geral, acredita-se que podem exercer outras funções que aquelas de demonstrar ou servir a cena. Podem participar dela como agentes ativos, trocando estímulos com o performer e promovendo uma obra integrada e articulada em suas diferentes camadas de informação. (CAMPOS, 2007)

A técnica de projeção mapeada (vídeo Mapping) surge como uma evolução da projeção cinematográfica. O que começou por ser o cinema ao ar livre, veio a traduzir-se numa nova abordagem de projeção, com a possibilidade de projetar em sólidos, trazendo a tridimensionalidade aos planos de projeção. Esta ferramenta permite projetar em diferentes planos, irregulares, com projetores normais, adaptando a imagem ao suporte. Com esta técnica é possível adaptar as ferramentas necessárias para construção de trabalhos interativos e poéticos em espaços públicos, arquitetônicos e em instalações. (MATOS, 2014)

A projeção mapeada veio inovar a tela bidimensional, comprovando que as imagens não usam somente a superfície plana para ser projetada, ela considera a arquitetura tridimensional obedecendo aos declínios e perspectivas. Para melhor compreensão deste processo, Matos (2014) descreve que as projeções mapeadas sobre o cenário transformam a tela bidimensional em um espaço de visualização arquitetural tridimensional, uma imagem fluida, codificada pelo computador.

O processo de construção se inicia com mapeamento da topografia do espaço onde será feita a projeção. Uma câmera capta a imagem do prédio onde será feita a projeção e a transfere para o computador, a partir desta imagem o profissional começa o processo de mapear a superfície da área. (MATOS, 2014)

Após esta etapa um projetor é colocado na mesma posição onde foi feito o mapeamento e o material é exibido. Ou seja, esta projeção se encaixa com a topografia do lugar, causando a impressão no espectador que o prédio está sendo deformado.

Vale a pena observar que suas raízes não são deste século. Knelsen (2010), em um diálogo sobre projeções mapeadas, traz um exemplo de projeção do século XVIII, que doou grandes ensinamentos as produções contemporâneas.

A saber, a fantasmagoria é um processo de arte que produz, através de ilusões ópticas, imagens de fantasmas, figuras sobrenaturais. Esse processo é um exemplo de espetáculo que antecedeu e serviu como ponto de partida para outras técnicas. Etienne Gaspard Robertson, no final do século XVIII, planejou apresentações por toda a Europa utilizando esta técnica:

Utilizando de sofisticada cenografia e técnica de reflexão da luz por meio de espelhos, Robertson criou uma atmosfera em sala que simulava tempestades, cemitérios, e outros ambientes que apelavam ao sobrenatural. Para tornar presentes espíritos e outras figuras fantasmagóricas, Robertson pintava as bordas dos círculos de vidro que continham os moldes das imagens projetadas, eliminando assim a clara limitação que as circundava. O resultado era a figura iluminada de um ser sobre-humano, que flutuava pelo ambiente e pelos espectadores como uma entidade desgarrada de um suporte (KNELSEN, 2010, p. 150)

Knelsen (2010) considera ainda que a projeção mapeada, contemporaneamente, tenta de certa forma resgatar parte deste efeito conseguido por Robertson, fugindo da convencionalidade da tela, no entanto ainda sustentada pelo argumento cinematográfico da imagem tecnológica. Além de ressaltar as contribuições históricas para os novos processos tecnológicos na arte, o autor também aponta as inovações contemporâneas, destacando que,

Obviamente, não se devem subestimar as contribuições do universo digital: os fragmentos de tempo e de pixels remixáveis, que se combinam aos dados atualizados em tempo real de infindáveis bancos de dados online; imagens que sobrepõem e assim incorporam texturas caóticas do espaço urbano, arranjos arquitetônicos, corpos em performance; imagens cada dia maiores, mais nítidas, imagens que passam por inúmeros cálculos, assumidos pela automação do software e facilitados pela interface, criando assim resultados generativos, imprevisíveis, instantâneos, estabelecendo e questionando paradigmas de consumo de informação. Estes ingredientes não são meramente formais ou estéticos: propõem um modelo processual de arte, que estimula a transgressão de meios, de suportes, de relações de autoria de limites entre a passividade e a atuação no que se refere à obra. (KNELSEN, 2010, p. 152)

Neste ponto a projeção mapeada não estipula um único tipo de superfície. Ela respeita todos os espaços íngremes declinados da superfície, sem que deforme a imagem quando esta encontra uma aresta, ou seja, é plenamente possível que a imagem projetada passe a obedecer a toda a superfície, seja ela côncava ou convexa.

Essas aplicações se tornaram ainda mais viáveis com as novas tecnologias, porque elas trazem e propõem recursos que viabilizam um aprofundamento do processo: qualidade na imagem, rapidez na construção das projeções, máquinas com altas resoluções; são itens que fazem diferença e proporcionam um contexto favorável no momento da criação. (KNELSEN, 2010)

Uma ilustração dessas criações com as novas mídias é uma projeção mapeada realizada todo ano pelo Sesc do Paço Liberdade, que utilizou um grande espaço arquitetônico. É notável o uso deste recurso por grandes empresas que, com finalidades publicitárias e mercadológicas, usa-a como atrativo principalmente pelo encantamento do público, que se dá ao vê-las interferindo no cotidiano.

Um evento tradicional de natal intitulado Natal Iluminado de Curitiba, localiza-se na região central, na praça Generoso Marques, no ano de 2015 o espetáculo foi intitulado Pinocchio e o mundo mágico dos brinquedos (figura 4). Por meio de projeção Mapeada, a empresa promoveu espetáculos na fachada do prédio.



Figura 4 – Projeção Sesc Paço da Liberdade. (2015)

Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ow5bGMqxYbk>

Foi encenada na edição de 2015 uma peça conhecida na literatura infanto-juvenil. Geradora de um espetáculo que se pode considerar um espetáculo híbrido, entre a performance e o vídeo, ao exibir uma projeção sobreposta à atuação ao vivo dos atores no espaço ao ar livre. Enquanto a narrativa reúne diferentes linguagens,

combinando projeção mapeada 3D, animações performances ao vivo. Além de apresentar cinco modalidades em uma mesma história, com música, teatro, dança e circo, combinadas às animações vibrantes, simultâneas em uma única apresentação.

Pinocchio e o mundo mágico dos brinquedos (2015) criou, um novo paradigma artístico ao hibridizar a linguagem da projeção à teatral entre o virtual e o corpóreo. Sobre tal condição, Santaella (2005, p. 64) discorre: “tem-se agora que as performances interativas fazem interagir cenários virtuais com corpos presenciais e outras interações que a imaginação do artista consegue extrair dos dispositivos tecnológicos”. Salles (2007) reitera esta visão quanto aos espetáculos multimidiáticos: “assistimos nos palcos [...] a espetáculos nos quais a dramaturgia, dança, vídeo e música combinam, dando origem a obras consideradas híbridas”. Compreende a autora que esta indeterminação de limites é uma das características da poética contemporânea. E complementa que “gêneros canônicos abrem espaço para mobilidade de fronteiras, que revelam um intenso inter-relacionamento de linguagens”. (SALLES, 2007, p. 157)

Notam-se indícios de novos e democráticos tempos na produção e propagação do conhecimento. A revolução digital tem cumprido importante papel neste cenário. Ações comunicativas e expressões artísticas têm sido mais acessíveis a públicos mais amplos e diversificados, antes alheios a estas manifestações e alijados desta relação. Diminuem-se as distâncias e cruzam-se fronteiras.

São muitos os exemplos de obras pensadas a partir da perspectiva de desdobramento de linguagens e experimentação. Deste modo, os suportes variam e as possibilidades de produção tornam-se infinitas. A projeção mapeada agora perpassa outras linguagens por meio desta variação de suporte. Essas variações são possíveis porque existem aparatos e softwares com inúmeras ferramentas que permitem um leque de criações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, ao se percorrer um trajeto por pontos de intersecção de expressões artísticas e comunicativas, demonstrou-se que, embora não constitua fenômeno recente, a crescente convergência entre meios e linguagens tem propiciado o surgimento de exemplos, cada vez mais frequentes, de conceitos híbridos; o que também propicia a formação de novos imaginários contemporâneos.

Em uma era de inteligência coletiva, em que não se pode mais distinguir com clareza autor de leitor, produtor de espectador; quando a atenuação de limites entre diferentes expressões impede classificações canônicas; em tempos nos quais a obra de arte se transveste de entretenimento, os desafios comunicacionais estão próximos de buscar atrativos culturais.

Podemos dizer que artistas visionários buscaram conectar-se às modificações sociais e transpassavam-nas em suas obras, mostrando que a arte além de seu caráter utópico e sonhador também era um discurso crítico da vida real, e como o uso das tecnologias poderiam participar e modificar o campo criativo.

Contudo, o desenvolvimento humano sempre demandou a evolução dos meios de produção e comunicação obrigando cientistas, pensadores e artistas a acompanhar as modificações das necessidades do homem. As vanguardas históricas sempre tiveram a evolução tecnológica em seu encaixe, servindo-se dela a medida que se tornava disponível.

REFERÊNCIAS

BARROS, Anna & Santaella, Lucia (Org.), **Mídias e Artes: Os desafios da arte no início do século XXI**. Editora: Unimarco, São Paulo, 2002.

CAMPOS, M. I, Priscila. **Vídeo Jockeying. Um estudo sobre a Cultura e o Visual**. 2009. 153 f. Dissertação (Mestrado) – Licenciatura em Tecnologia da Comunicação Audiovisual pelo Instituto Politécnico do Porto. 2007.

CARLSON, Marvin. **Performance uma introdução crítica**. Editora: UFMG. Belo Horizonte, 2010.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação**. Editora: Perspectiva. São Paulo, 2002.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Editora: Vozes. Rio de Janeiro, 2002.

GOLDBERG, Roselee. **A arte da performance: Do Futurismo ao Presente**. Editora: Lisboa, 2007.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. Editora: Perspectiva, São Paulo, 2009.

KNELSEN, Mateus. **Projeção Mapeada: a imagem livre de suporte**. 2010.
Disponível em: < http://www.medul.la/textos/projecao_mapeada.pdf > Acesso em: 27 jan. 2017.

LANGDON, Esther Jean. Performance e sua Diversidade como Paradigma Analítico: a contribuição da abordagem de Bauman e Briggs. **ILHA**, Revista de Antropologia, Florianópolis, v. 8, n. 1, 2, p. 163-183, 2006.

MATOS, M. D, João. **Vídeo mapping uma ferramenta para o design de comunicação**. Um estudo em Lisboa. 2014. 239 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Mestrado em Design da Comunicação, Universidade de Lisboa. Lisboa 2014.

MINK, Janis. **Marcel Duchamp. A Arte como Contra-Arte**. Germany: Taschen, 2000.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. Trad. J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SANTAELLA, Lucia. A ecologia pluralista das mídias locativas. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre. Nº 37. 2008. p 20.

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus. 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus. 2003.

SALLES, C. A. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: FAPESP / Annablume. 2007.

SANTOS, M, P José. Breve histórico da “performance art” no Brasil e no mundo. **Revista Ohun**, ano. 4, n. 4, 2008. P. 1-32.

SCHECHNER, Richard. **O que é performance?** O percevejo. Rio de Janeiro, 2003.