

Wagner de Sousa Antônio>
Reinilda de Fátima
Berguenmayer Minuzzi>>

Luz debruçada em superfícies: processos audiovisuais na Arte enquanto projeção mapeada

Resumo

Algo que foi mapeado possui, em primazia, o indicativo de que seus caminhos constitutivos são plenos em conhecimento e encontram-se sob a forma de registros de qualquer natureza. O ato de mapear requer dedicação na realização dos registros, podendo servir para que outrem seja capaz de seguir seus caminhos em segurança ou se perder de forma mais bem orientada. Nesse sentido, este texto aborda o processo tecnológico de recorte da luz, enquanto objeto da Arte, sobre uma superfície irregular. Mapeiam-se algumas experiências da ação de dobrar a imagem em movimento sobre diferentes arquiteturas e objetos pela projeção mapeada. Assim, refletindo a respeito do trajeto entre composição audiovisual e técnica sensível à superfície, descreve-se o processo de compartilhar essa experiência audiovisual com outros artistas, por meio de uma dinâmica de encontros acadêmicos, objetivando a realização de um evento coletivo com contornos e singularidades de forma limítrofe na concepção e na realização de tais produções.

Palavras-chave: Artes Visuais. Audiovisual. Projeção mapeada. Superfície.

> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/PPGART, linha Arte e Tecnologia, pela Universidade Federal de Santa Maria/UFSM; Mestre pelo mesmo PPG. Membro do Grupo Arte e Design CNPq-UFSM e do LABfoto CNPq-UFSM. Desenvolve poética voltada ao audiovisual em campo expandido, em experiências com imagem de síntese em performances ao vivo.
calixtob@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-7030-2149

>> Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção/Gestão do Design, da Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC. Docente Associada do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria. Líder do Grupo Arte e Design CNPq-UFSM e membro do Grupo Audiovisual Sem Destino CNPq-UFRGS. Atua em Arte e Tecnologia, com orientação e produção artísticas em processos híbridos.
minuzzireinilda@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-0490-1258

COMO CITAR:
DE SOUZA ANTONIO, W., & DE FÁTIMA BERGUENMAYER MINUZZI, R. (2020). LUZ DEBRUÇADA EM SUPERFÍCIES. REVISTA VAZANTES, 4(1), 111-124. [HTTPS:// DOI. ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.1.10](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.10)

Wagner de Sousa Antônio
Reinilda de Fátima
Berguenmayer Minuzzi

**Light defined on surfaces:
audiovisual processes in Art as a video mapping**

Abstract

Something that has been mapped has, in primacy, the indication that its constitutive paths are full of knowledge and are in the form of records of any nature. The act of mapping requires dedication in the realization of the records, and it can serve for others to be able to follow their paths safely or to lose themselves better oriented. The text reflects on the technological process of clipping the light, as an object of Art, on an irregular surface. Some experiences of the action of folding the moving image on different architectures and objects are mapped by the mapped projection. Thus, reflecting on the path between audiovisual composition and surface-sensitive technique, the process of sharing this audiovisual experience with other artists is described, through a dynamic of academic meetings, aiming at holding a collective event with contours and singularities. borderline in the conception and realization in such productions.

Keywords: Visual Arts. Audio-visual. Video mapping. Surface.

Introdução

A mesma vista, os mesmos prédios. Diariamente, o mesmo trajeto. Imerso na troca de mensagens em um dispositivo móvel, alguém percebeu que uma luz vertia entre as janelas e algo se contorcia na platibanda. Luzes intensas, indefinidas. Rápidas como faíscas que se perdiam no ar, não teve tempo de parar para entender o que estava acontecendo, seu ônibus ainda estava parado enquanto o último passageiro subia. Correu, ainda olhando para trás, subiu e sentou-se de forma que pudesse ver um pouco mais antes que o ônibus deixasse o ponto. Chegou a casa sem saber descrever o que havia acontecido. Outros, diferentemente dele, menos surpreendidos, foram guiados, provavelmente por uma divulgação em redes sociais, e tiveram a oportunidade de acompanhar da calçada, parados, com o pescoço retesado. Houve até mesmo aqueles que abriram a janela por acaso e puderam ver a sessão desde o seu início, sem sair de casa.

Essas imagens poderiam descrever bem eventos como o Festival de Luzes de São Paulo (FLSP) (2018), por exemplo, pois é possível que alguém se questione o que está acontecendo de fato e associe-o a alguma ação publicitária, provavelmente. Porém, dessa *performance* que reverbera das ações de DJ's¹ e artistas visuais da cena eletrônica do final dos anos de 1990, associada erroneamente apenas a uma produção musical não autoral, que utilizava o espaço de show para experimentar a arquitetura enquanto *performance*, foram-se ganhando outros espaços, dissociados dos palcos de casas noturnas, surgindo, por contágio, a linguagem do *video mapping* ou projeção mapeada².

A projeção mapeada compreende uma experiência de modelagem no digital entre conteúdos audiovisuais e as mais infinitas possibilidades de superfície suporte. Ela envolve o projetar para além dos dispositivos vigentes na arte contemporânea, propondo um transbordamento da imagem em movimento, frequentemente associada à rigidez das telas, saturadas da frontalidade da experiência em sua gênese, projetando segundo outros objetos, essencialmente. Dessa forma, compreende um ponto da *performance* audiovisual no qual as estruturas basilares dessa fruição cisalham entre o marco do dispositivo cinematográfico e o vídeo presente nas instalações artísticas.

Segundo o pesquisador Arlindo Machado (2016), o cinema dos primeiros tempos, final do século XIX, "não havia cristalizado

1 Abreviação de "disc jockey": quem seleciona (ou cria) e executa música em eventos ou show [Nota do autor].

2 Neste texto, optou-se por utilizar, deste ponto em diante, a expressão "projeção mapeada" em detrimento ao termo em inglês *video mapping*.

um modelo industrial único”. Logo, em seus processos criativos, havia uma disparidade anárquica nas realizações:

Durante as primeiras décadas de existência do cinema, a projeção podia ser realizada em várias telas em vez de em uma só, ou, então vários projetores diferentes podiam ser apontados para a mesma tela, em *front projection* e *back projection*, de modo a possibilitar efeitos de fusão, sobreposição, janelas simultâneas e inserção de uma imagem dentro da outra (MACHADO, 2016, p. 66).

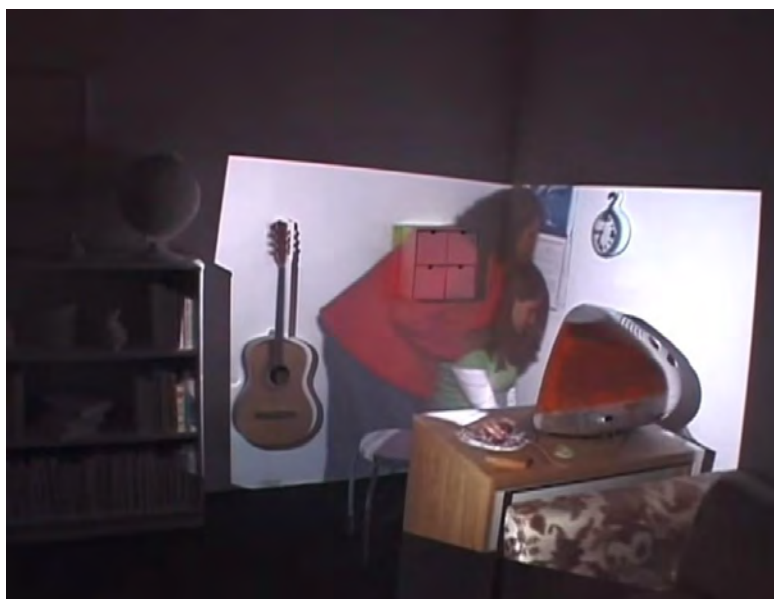
Isso deixa evidente que, estabelecido o dispositivo cinema, conseqüentemente, cada elemento constitutivo da experiência passa a ser questionado e subvertido conforme emergem novas tecnologias audiovisuais. Mais do que pensar a projeção audiovisual que sofre incisões técnicas na mídia digital, o pensamento que permeia este texto fixa-se ao que transcende o espaço hegemônico. Fora do cubo preto (do dispositivo cinema) ou branco (do espaço expositivo), essa imagem digital torna-se tridimensional de acordo com as características do suporte temporário, dialogando, em alguns momentos, com o urbano nesse processo de fratura da arquitetura pela ação artística, abrindo novas janelas e leituras na arquitetura cotidiana desgastada pela ação do tempo e das publicidades na contemporaneidade.

Mapeando às escuras: a imagem em movimento tomando novas formas

Antes, porém, cabe identificar esse recorte de forma mais precisa. O ato de projetar, antes de mais nada, necessita dialogar com a superfície suporte, a qual, em certa medida, não se repete enquanto experiência, em um processo no qual cabem distintas montagens nos mais diferentes planos da imagem em movimento, tantos quanto esse objeto ou local é capaz de proporcionar.

Na videoinstalação *Displacements*³, o artista norte-americano Michael Naimark registrou cenas em 16mm, em um cenário com diversos objetos, para que, no momento seguinte, esse local e objetos fossem cobertos por tinta branca. A instalação compreende a projeção das cenas sobre o mesmo cenário com um projetor sob um ponto de rotação sincronizada ao movimento da câmera, evocando, nessa sobreposição, uma espécie de memória volátil da cena (Figura 1).

Figura 1:
Michael Naimark.
Displacements, 1984.
Frame do registro videográfico do artista. San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco/CA.
Fonte: <http://www.naimark.net/projects/displacements.html>.



A obra dialoga, em certa medida, com a *video performance Three Transitions* (1973), do artista norte-americano Peter Campus, na qual o artista cobre seu rosto, em primeiro plano, com uma espécie de creme pigmentado, recurso para aplicação da técnica de *chroma key*⁴, que revela, incrustada sobre sua pele, uma gravação do seu rosto com pequenas diferenças na sua expressão (DUBOIS, 2014, p. 87).

Em ambos os casos, acontece a experiência da imagem incidindo sobre si mesma, enquanto o espectador evidencia um recorte, o qual se constitui bidimensional na obra de Campus e tridimensional em Naimark. Tais procedimentos revelam uma reflexão a respeito de uma condição obscura em uma superfície, como se algo viesse à tona pelo ato de projetar, algo que permanece oculto na penumbra e que se revela ao espectador pela incidência da luz.

Conceitualmente, muito do que se entende hoje por projeção mapeada está presente no processo de *Displacements*: o registro do local onde será projetado, a criação do conteúdo de acordo com os quadrantes (objetos da cena) e a *performance* em que se revela, na experiência, um imaginário visual a respeito dessa tridimensionalidade. Limitada pelas dimensões dos dispositivos tecnológicos de projeção, a instalação de Naimark dificilmente ganharia as ruas, sendo transposta para um prédio ou um galpão abandonado em outra ocasião.

A projeção mapeada contemporânea vale-se da miniaturização dos projetores digitais que se multiplicam em modelos e eficiência luminosa, facilitando o transporte e dinamizando os processos inerentes à *performance* audiovisual enquanto arranjo tecnológico. Por outro lado, nem toda projeção que circula pelo espaço urbano, projetando sobre os elementos que constituem esse urbanismo, faz uso da linguagem da projeção mapeada. Um exemplo recorrente quando se pensa em projeção mapeada e que permite essa afirmação é a da *performance Suaveciclo*, do duo Vj Suave, formado pela artista argentina Ceci Soloaga e pelo artista brasileiro Ygor Marotta, residentes em São Paulo/SP, a qual consiste na criação de um triciclo adaptado como estação de projeção

4 *Chroma Key* é o uso de uma cor, frequentemente azul ou verde, na captação da imagem com o objetivo de substituí-la na pós-produção [Nota do Autor].

móvel, autossuficiente energeticamente.

As animações de personagens lúdicos criados pelos artistas desafiam a gravidade e o espaço, saltando entre edifícios como se fossem pequenos obstáculos. Por outro lado, eles não foram criados pensando em dialogar com aquela superfície especificamente (Figura 2), uma vez que a *performance* vaga pelo urbano. Logo, as imagens permitem-se ganhar outros espaços e podem ser adaptadas a qualquer outro recorte urbano possível. Ganhando a mobilidade que a estrutura sobre rodas proporciona, mas perdendo a dimensão do diálogo com a superfície específica, apaga-se, na experiência, o enfrentamento entre o conteúdo audiovisual e a tridimensionalidade dos objetos suportes. Se a *performance* consiste em uma ação de projeção mapeada, cabe aos artistas a afirmação. Por outro lado, com o objetivo de delimitar um recorte a respeito do processo de mapear, faz-se necessária a reflexão e pertinente o exemplo.



Figura 2:
Vj Suave.
Suaveciclo. 2019.
Biela Noc. Bratislava,
Eslováquia.
Fonte: <https://vjsuave.com/projects/biela-noc-bratislava-eslovakia-2019/>.

O processo de fratura dessa imagem, que mantém ligadas suas partes vasculares no *continuum* visual, independe da sua sustentação na superfície suporte fragmentada, fator característico das novas mídias audiovisuais. Por sua natureza numérica, o vídeo, enquanto arquivo digital, ocupa o espaço planejado de uma janela presente em uma fachada, por exemplo, presente na arquitetura das cidades, com dimensões de alguns metros com uma mídia de poucos *pixels*. Para tanto, um registro fotográfico ou uma projeção preliminar de uma malha quadrante evidencia onde cada parte do arquivo está posicionado no ambiente e permite o registro de uma topologia da área a ser explorada na *performance*.

O processo de redimensionar o vídeo, recortar partes da sua constituição, escalonar sua presença de forma a manter a imagem em movimento, em todo o espaço planejado, é realizado por meio

de *softwares* como Resolume⁵ ou MadMapper⁶, sozinhos ou associados a outros *softwares* de síntese visual, nessa ação de mapear o espaço do objeto. Nesse processo, o vídeo modularizado da *performance* pode ser derivado de um arquivo digital único fatiado em camadas, de diversos arquivos isolados ou ter como estratégia uma temporalidade da experiência, capturando, em vídeo, uma imagem. Também pode ser resultado de uma síntese visual em um *software* como VVVV⁷ ou Processing⁸, ambos ao vivo nesses casos.

Refletir a respeito da origem dessa imagem em movimento, que objetiva descrever o quadrante mapeado, significa estender o entendimento a respeito da imagem digital, do seu processo constitutivo e de como essa variabilidade é capaz de estar presente, fragmentada em diferentes níveis na tridimensionalidade do objeto, soando em uníssono, quando executada na *performance* (MANOVICH, 2002, p. 27-48).

Luminosidade relevadora: experiências em projeção mapeada

O cinema, enquanto dispositivo, está fundado pela utilização de um espaço arquitetônico, derivado do teatro italiano, do aparato técnico de gravação e projeção audiovisual ocultos do espectador, da linguagem cinematográfica como conteúdo e da relação de imanência desses cruzamentos, na fruição (MACHADO, 2016, p. 67). O dispositivo cinema logo se torna um padrão comercial, e, ao mesmo tempo, mostram-se evidentes as ações que questionam essa posição hegemônica. Na contemporaneidade, grande parte das experiências em campo expandido tem como proposição uma ruptura de alguma parte constituinte desse dispositivo cinematográfico. Da troca da sala de cinema por outros espaços, como galerias e ruas, do cinema expositivo ao cinema interativo, a imagem em movimento, no audiovisual contemporâneo, é cindida pela ação contundente do dispositivo cinema, de onde essa expressão visual deriva.

Em uma *performance* audiovisual que faz uso da projeção mapeada, o arranjo tecnológico da exibição, a superfície que recebe a imagem, a linguagem do conteúdo e a relação entre espectador e imagem projetada encontram-se diametralmente na experiência do cinema. Todos os elementos constituintes da experiência da projeção mapeada derivam do cinema em alguma instância enquanto dispositivo, porém, em momento algum, coexistem enquanto experiência nos mesmos termos.

A imagem em movimento presente na projeção mapeada traz para o espectador uma relação de simultaneidade entre o espaço

5 Resolume é um *software* proprietário para *performance* audiovisual amplamente utilizado em projeção mapeada. Fonte: www.resolume.com.

6 Madmapper é uma *software* proprietário utilizado para mapear luz e projeção. Fonte: www.madmapper.com.

7 VVVV é um *software* gratuito de síntese visual, híbrido de programação visual e textual. Fonte: vovv.org.

8 Processing é um *software* de código aberto de síntese visual com programação textual. Fonte: processing.org.

concreto, das paredes, fachadas e objetos, e o espaço abstrato da projeção. Segundo o teórico de cinema francês Jacques Aumont (1993), no cinema, o espaço físico sofre um apagamento pela sobreposição do espaço da ficção, havendo uma segregação do espaço do espectador e do espaço plástico da obra cinematográfica (AUMONT, 1993, p. 140). Em sentido oposto, na projeção mapeada, ambos, espectador e obra, estão presentes no mesmo plano, podendo o espectador “tocar” a superfície suporte e coabitar o mesmo plano da imagem projetada. Tal fato, para o qual Aumont faz uso do conceito de topologia, com base no pensamento do historiador de arte francês Pierre Francastel, é quando ocorre um processo de reconhecimento tridimensional do espaço que começa na infância, um desenvolvimento contínuo conforme surgem as experiências com a visualidade. Assim, no contexto da projeção mapeada, leva o espectador a experimentar uma nova visualidade no espaço em questão, propondo um novo aprendizado enquanto espectador (AUMONT, 1993, p. 141).

Outro elemento que tensiona essa relação espacial entre espectador e superfície que recebe a imagem em movimento, no processo de projeção mapeada enquanto linguagem, diz respeito à dimensão dessa imagem em relação ao espaço urbano. Segundo Aumont:

O tamanho da imagem está, portanto, entre os elementos fundamentais que determinam e especificam a relação que o espectador vai poder estabelecer entre seu próprio espaço e o espaço plástico da imagem. Mais amplamente, a relação espacial do espectador com a imagem é fundamental: em todas as épocas, os artistas perceberam, por exemplo, a força que poderia ter uma imagem de grande formato apresentada sem recuo, obrigando o espectador não só a lhe ver a superfície, mas a ser dominado e até mesmo esmagado por ela (AUMONT, 1993, p. 144).

No cinema, essa espacialidade está estabelecida pela constituição da sala de projeção e, exceto pela utilização de alguma tecnologia tridimensional de exibição, a relação entre mundo concreto e ficcional está determinada, a tela é o limite por completo. No caso da projeção mapeada, a mobilidade do conjunto de aparatos tecnológicos, empregados no processo como um todo, possibilita projeções em escala ampliada, recobrando a espacialidade por completo, ou delimitada em pequenos detalhes, quando pretendido ou necessário no projeto, no qual grandes ou pequenas formas e personagens surgem sobre a arquitetura e são capazes de transitar e coexistir entre um edifício e outro. Isso pode levar a experiência a um patamar de devaneio lúdico, aproximando a narrativa, mesmo que fantástica, a um alcance mais próximo ao palpável.

A superfície projetada de objetos ou arquiteturas não tem o papel de tela ou de moldura, como descrito em Aumont (1993), como um “limite sensível” da imagem. Ela integra a narrativa e, em vários momentos, dialoga com a imagem como algo capaz de subtrair um elemento como uma janela da fachada ou permitir que alguém mergulhe ou surja em quadro, como se escondido entre as platibandas e sacadas (AUMONT, 1993, p. 149). A imagem em movimento presente em uma *performance* de projeção mapeada,

mesmo estando emoldurada nos limites dos *lumens* do projetor, que restringe, em certa medida, suas dimensões, mantém-se suspensa no ar, como nas sessões de fantasmagorias⁹ do século XVII, nas quais a imagem projetada tinha como estratégia o uso de superfícies etéreas, como tecidos e fumaça, para causar sensações extremas nos espectadores, como se algo pairasse sobre suas cabeças. Do mesmo modo, mas com um objetivo completamente diferente, a projeção mapeada faz uso dessa mesma estratégia, principalmente pela mobilidade que tira de contexto a *performance*.

O mesmo pensamento faz-se presente no que diz respeito ao tempo da *performance*. O princípio fundamental da proposição artística é a mobilidade do aparato, logo, não parece razoável que seja recorrente no mesmo espaço urbano, levando a *performance* a uma efemeridade ainda mais incisiva. O tempo presente no audiovisual é compartilhado em sincronia com o espectador. Ambos estão compartilhando os elementos urbanos, estão em movimento, enquanto a *performance* dá a ver as sobreposições destes dois momentos, o momento cidade irrefreável e o momento audiovisual, sujeitos à intervenção artística.

Nesse jogo entre novas superfícies e aberturas de novas possibilidades pela manipulação da imagem digital conforme pretende o artista, o processo da linguagem cinematográfica da sequência narrativa e da montagem estabelece-se ao vivo, em um tempo próximo ao “real”. A montagem em Aumont, como “blocos de tempo, entre os quais nada mais há do que relações temporais implícitas” (AUMONT, 1993, p. 175), fica condicionada pelo fazer artístico frente a uma interface digital ou tátil, sujeita à temporalidade sensível da *performance*.

Dessa forma, o artista define o sentido da exibição da mídia (em sentido normal ou inverso), sua linearidade enquanto constituição fundamental, seu desaparecimento gradual ou súbito, dentre outras formas de modelar a projeção ao vivo em *softwares* como os já citados, como Resolume ou Madmapper. Porém, o que está em contato com a superfície do objeto diz respeito às suas formas e foi concebido de modo que coexistam enquanto obra. Cada aresta presente em sua estrutura morfológica encontra no digital um ponto vetorial pelo qual se ajustam, como em um recipiente por onde verte um líquido qualquer, e permanece em repouso até que seja impelida para fora dele.

Enquanto uma relação de foco e distanciamento da tela está presente em uma sessão de cinema, por exemplo, onde o que está em jogo é o encaixe da imagem na tela por completo, a imagem em movimento, na experiência de mapeamento, passa por um processo de recorte ou ajuste dentro da sua resolução total de projeção, seja ela qual for. Existem módulos compostos por mídias independentes ou frações dessa resolução que assumem

9 “As projeções da lanterna mágica continuaram a evoluir mais a partir das tradições do século XVIII e tornaram-se mais diferenciadas. Aparatos de projeção como o fantascópio adquiriram mobilidade e moviam-se silenciosamente sobre rodas de latão polido através de uma tela semitransparente (tanto a tela como o aparelho não eram visíveis ao público), de modo que as projeções pareciam se movimentar para perto e para longe. Além do mais, um filtro dissolver na frente da câmera tornou possível mudar abruptamente de uma cena para outra, de modo que se criava uma impressão sofisticada de movimento e diferentes atmosferas.” (GRAU, 2009, p. 248). É assim que o historiador de arte alemão Oliver Grau descreve as *Phantasmagoria* encenadas por Etienne Gaspar Robertson, em Paris, no século XVIII.

uma posição específica. Festivais como o *SSA Mapping*, realizado em Salvador/BA, abrem suas inscrições oferecendo aos artistas gabaritos de projeção, imagem da arquitetura que será utilizada, fotos detalhadas do local, versões tridimensionais desses gabaritos e outros tantos subsídios para que a imagem seja composta de forma integral, segundo a configuração do mapa planejado para o local (Figura 3).

Figura 3:
Festival SSA Vídeo Mapping. Documentação fornecida para realização audiovisual na função de gabaritos de projeção. 2018. Salvador/BA.
Fonte: <https://www.facebook.com/SSAmapping/posts/506383586527519>.



O artista, por ocasião desses festivais, não tem acesso ao *software* ou precisa ter o conhecimento técnico para operacionalizar seus trabalhos, pois a obra integra uma programação que respeita uma métrica de exibição e ajusta-se segundo uma configuração comum a todos os participantes.

De posse desta reflexão sobre o processo de composição desse imaginário audiovisual, surge uma condição na qual se projetam, nos mesmos moldes das projeções audiovisuais mapeadas, filmes autenticamente associados ao dispositivo cinema, como *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles, por exemplo. Nessa fruição frente ao dispositivo cinematográfico original, estar alheio à sua condição presencial é fundamental enquanto linguagem em que estar entregue à narrativa faz-se necessário.

É evidente que cada obra deve fazer uso da linguagem adequada à sua execução, já que algo idealizado para um determinado contexto não deve ser adaptado, em linhas gerais, a outra condição expositiva. Por outro lado, do ponto de vista da mídia, o “objeto” audiovisual é o mesmo. As imagens em *OLHO QUE TUDO VÊ*, de Weber Bagetti, apresentado na edição de 2017 do *SSA Mapping*, que aconteceu em Salvador/BA (Figura 4), por exemplo, ou em qualquer outro filme em formato digital, coexistem enquanto dados computacionais. Mesmo que o exemplo seja criado em película 35mm originalmente, ele é acessível a uma versão digitalizada enquanto objeto. Logo, perder o sentido de “Rosebud” porque não acompanhou a *performance* até a próxima esquina ou por todo o tempo de exibição, desfazendo-se no ar por completo a narrativa, parece deveras instigante.

A casualidade é um ponto relevante do processo, que possibilita uma experiência fragmentada com tais narrativas, às vezes muito curtas, *loops* animados que possibilitem ser observados em qualquer tempo, enquanto observador absorto em sua rotina ou enquanto público presente para fruir a obra em sua totalidade. Ser atingido pela *performance* em projeção mapeada de surpresa e ter a visualidade cotidiana afetada pela ação luminosa é o que permite esse transbordar da linguagem enquanto potência criativa.

Figura 4:
**Weber Bagetti. OLHO
 QUE TUDO VÊ.** 2017.
 Festival SSA Video Mapping.
 Salvador/BA.
 Fonte: https://www.instagram.com/p/BrQBVEenf_3/.



“Saber orientar-se numa cidade não significa muito. No entanto, perder-se numa cidade, como alguém que se perde numa floresta, requer instrução”, pontua o filósofo alemão Walter Benjamin (1995, p. 73). Nesse caso, o “perder-se” faz referência, nesse processo de mapear as projeções, ao limite palpável das superfícies, enquanto materialidade, ferro, concreto e outros tantos materiais por onde a luz possa se debruçar. Simultaneamente, reconhece-se a superfície enquanto projeto, para que a composição tome o espaço e esteja sujeita ao conteúdo audiovisual com um imaginário que a atravesse em um apagamento temporário enquanto objeto.

Festivais como o *SSA Mapping* e o *Brasília Mapping Festival* foram eventos que motivaram a criação de um grupo de estudos em experiências audiovisuais compartilhadas, que foi denominado AVx, incluindo integrantes do Grupo de Pesquisa Arte e Design, alunos das Artes Visuais, graduandos, mestrandos e doutorandos da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Com o apoio do Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGART), da Especialização em Design de Superfície e dos laboratórios de pesquisa Laboratório Arte e Design (LAD) e Laboratório Interdisciplinar Interativo da UFSM (LABINTER), o grupo formado por esse encontro propôs como objetivo difundir técnicas e linguagens audiovisuais contemporâneas, como a da projeção mapeada.

Criou-se, assim, uma rede colaborativa em práticas audiovisuais, estruturada em encontros presenciais, nos quais o processo artístico era apresentado individualmente e problemas de pesquisa eram estudados coletivamente, de forma a compartilhar os resultados e as soluções com o grupo. A atuação do grupo deu origem a uma mostra de projeção mapeada – *Campus Open Mapping* –, estabelecendo um espaço que propiciou um primeiro contato de vários artistas com a linguagem da projeção mapeada em duas edições.

A primeira edição da mostra ocupou a Biblioteca Central da UFSM (Figura 5), prédio que possui uma frontalidade ampla e está posicionada de forma estratégica para a principal via de acesso da Universidade e voltada para a grande maioria do conjunto de prédios do *campus* universitário. Apresentou 11 trabalhos, 8 individuais e 3 coletivos, em 50 minutos de apresentação. Essa primeira edição surge com a proposta de adaptar qualquer produção audiovisual prévia à linguagem da projeção mapeada. A estratégia releva uma necessidade, enquanto coletivo, de agregar todos os participantes, associada a uma provocação para uma próxima edição a

ser realizada. Estar presente no momento da projeção mapeada, frente a esse grande formato, desafia o realizador audiovisual à reflexão a respeito do fazer artístico, pois o impacto da imagem em grande escala é revelador enquanto poética. Por melhor que seja o planejamento envolvido na realização, só fica evidente a totalidade da obra nesse instante efêmero da *performance*.

Aproximar o artista da autonomia, na realização audiovisual, é o ponto preponderante nessa dinâmica, partindo como princípio de tornar evidente todas as tecnologias empregadas na realização, atribuir papéis dentro da dinâmica e retornar após o evento com uma reflexão a respeito de o que é emergente do processo. Vale lembrar que a mostra acontece de “portas abertas” no espaço público, no entanto, possui um viés acadêmico, pela composição dos seus participantes e pela viabilização atrelada à pesquisa individual em poéticas visuais em nível superior de ensino.

Figura 5:
Matheus Moreno. 2019.
Mostra Campus Open
Mapping. Santa Maria/RS.
Fonte: Acervo do artista.



Consequentemente, outra edição da mostra acontece em outro ponto do *campus* universitário, com a participação de 10 artistas que produziram trabalhos individuais exclusivamente pensados no contexto da fachada da Biblioteca do Centro de Ciências Sociais e Humanas (CCSH), por ocasião de seu aniversário de 50 anos. A chamada de abertura do processo de curadoria esteve alinhada aos demais exemplos de realização em projeção mapeada, como o *SSA Video Mapping*, oferecendo um gabarito e uma relação em escala da fachada e de uma resolução da mídia em *FULLHD* 1920x1080 *pixels* como módulo para composição, levando em consideração que essa superfície oferece uma singularidade: uma sacada projetada descentralizada.

Nesse sentido, grande parte dos trabalhos utilizava o espaço circunscrito ao relevo, como a obra “Um relatório para uma academia”, de Elias Maroso, que incluiu uma *performer*, a artista Camila Vermelho, nesse espaço, em sincronia com a projeção mapeada (Figura 6). Em referência ao texto homônimo de Franz Kafka, a experiência associa a condição de cárcere, presente no texto, a uma visualidade envidraçada do espaço que se projeta na fachada, imbricado ao conteúdo audiovisual.



Figura 6: **Elias Maroso. Um relatório para uma academia.** 2020. Mostra Campus Open Mapping. Santa Maria/RS.
Fonte: Acervo do Artista.

Dessa forma, enquanto encontro e troca de fazeres na arte, o *Campus Open Mapping* reuniu pesquisadores e artistas para pensar a superfície na projeção mapeada.

Considerações Finais

A imagem que persiste no final deste processo de reflexão artística já não está mais associada a uma superfície suporte preestabelecida. De forma preliminar, esse aglomerado de informação está em suspenso, nutrindo um imaginário de um próximo suporte, também de debruçar-se sobre outros lugares e permite-se não se fazer presente por completo. A linguagem da projeção mapeada configura uma possibilidade de ação pungente, junto a reflexões que têm, no urbano contemporâneo, um foco sensível. Tal contexto amplia o repertório de ações de uma realização artística preponderantemente coletiva.

Retomando o exemplo do *Campus Open Mapping*, o ponto relevante que o desenvolvimento coletivo de uma mostra suscita, em um contexto acadêmico, está associado à autonomia do artista frente ao processo de realização audiovisual em projeção mapeada, à diversidade das propostas e à visibilidade que a pesquisa atinge enquanto obra presente no espaço público, longe dos espaços já constituídos de apresentação e exposição dentro das universidades.

Por outro lado, existe, igualmente, nessas ações, um processo de contágio da linguagem em outras iniciativas de pesquisa e reflexão, oportunizando entrecruzamentos entre ciências. Isso se evidencia pelos convites que o grupo recebeu, após a realização da primeira edição, de profissionais das mais diferentes áreas do conhecimento, interessados em exteriorizar seus dados e pesquisas, utilizando a projeção mapeada como linguagem.

A realização da mostra indica, no contexto de início ou diversificação da pesquisa individual em meio audiovisual, enquanto artista, uma possibilidade factível com a utilização dos recursos já existentes, como projetores convencionais, por exemplo, abrindo passagem entre a ideia de um distanciamento já sedimentado entre os meios de produção audiovisual, necessários para a constituição de uma experiência desse porte.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. **Imagem**. Campinas, SP: Papyrus, 1993.
- BENJAMIN, Walter. **Rua de Mão Única**. Obras escolhidas. Volume III. 5. ed. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- GRAU, Oliver. Lembrem a fantasmagoria! Política da ilusão do século XVIII e sua vida após a morte multimídia. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009.
- MACHADO, Arlindo. A desmontagem do dispositivo cinematográfico. In: MORAN, Patrícia (Org.). **Cinemas transversais**. São Paulo: Iluminuras, 2016.
- MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra**: arqueologia do cinema. São Paulo: SENAC/UNESP, 2003.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. London: MIT Press, 2002.