Grupo de pesquisa

Grupo de Pesquisa em Fotografia LabFoto

Endereço para acessar este espelho: dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/5476254657934445

Identificação

Situação do grupo: Certificado - Não-atualizado há mais de 12 meses

Ano de formação: 2013

Data da Situação: 16/03/2022 00:02

Data do último envio: 15/03/2021 10:29

Líder(es) do grupo: Darci Raquel Fonseca

Área predominante: Lingüística, Letras e Artes; Artes

Instituição do grupo: Universidade Federal de Santa Maria - UFSM

Unidade: Centro de Artes e Letras

Endereço / Contato

Endereço

Logradouro: Universidade Federal de Santa Maria

Número: 1000

Complemento: Prédio 40

Bairro: Camobi

UF: RS

Localidade: Santa Maria

CEP: 97105900

Caixa Postal: 97015001

Localização geográfica

Latitude: -15.86228221151617

Longitude: -47.922191566101105

Contato do grupo

Telefone: (55) 99679-1950

Fax: ()

Contato do grupo: d.raqueldafonseca@hotmail.com

Website:

Repercussões

Repercussões dos trabalhos do grupo

Exposições de arte, realizações fotográficas, Conclusão de mestrado, pesquisadores doutorandos.

Participação em redes de pesquisa

Rede de pesquisa	Website/Blog
Nenhum registro adicionado	

Linhas de pesquisa

Nome da linha de pesquisa	Quantidade de Estudantes	Quantidade de Pesquisadores
Arte e Tecnologia	4	5

Recursos humanos

Pesquisadores	Titulação máxima	Data inclusão
Darci Raquel Fonseca	Doutorado	10/04/2019
Eliseu Balduino	Graduação	16/04/2019
Evandro Bertol	Mestrado	16/04/2019
Fabíola Assunção de Oliveira	Especialização	17/03/2021
Wagner de Souza Antonio	Doutorado	16/04/2019

Estudantes	Nível de Treinamento	Data inclusão
Camila Zappe Pereira	Doutorado	10/04/2019
Fernanda Pizzutti Codinotti	Mestrado	16/04/2019
Jane Andiara Soares Zofoli	Mestrado	16/04/2019
Raul Dotto Rosa	Pós-Doutorado	16/04/2019

Técnicos	Formação acadêmica	Data inclusão
Nenhum registro adicionado		

Colaboradores estrangeiros	País	Data inclusão
Nenhum registro adicionado		

Egressos

Pesquisadores	Período de participação no grupo
Nenhum registro adicionado	

Estudantes	Período de participação no grupo
Nenhum registro adicionado	

Indicadores de recursos humanos do grupo

Formação acadêmica	Pesquisadores	Estudantes	Técnicos	Colaboradores estrangeiros	Total
Doutorado	2	2	0	0	4
Mestrado	1	1	0	0	2
Especialização	1	0	0	0	1
Graduação	1	0	0	0	1
Outros	0	1	0	0	1

Grupo de pesquisa

Arte e Design

Endereço para acessar este espelho: dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/8916057512406620

Identificação

Situação do grupo: Certificado

Ano de formação: 2005

Data da Situação: 28/05/2013 00:42

Data do último envio: 28/03/2025 18:20

Líder(es) do grupo: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Área predominante: Lingüística, Letras e Artes; Artes

Instituição do grupo: Universidade Federal de Santa Maria - UFSM

Unidade: Departamento de Artes Visuais

Endereço / Contato

Endereço

Logradouro: Campus Universitário, Avenida Roraima, Prédio 40

Número: 40

Complemento: Centro de Artes e Letras

Bairro: Camobi

UF: RS

Localidade: Santa Maria

CEP: 97105900

Caixa Postal:

Localização geográfica

Latitude: -29.7209308

Longitude: -53.70980320000001

Contato do grupo

Telefone: (55) 32208316

Fax: (55) 32208004

Contato do grupo: grupoartedesignufsm@gmail.com

Website: http://

Repercussões

Repercussões dos trabalhos do grupo

O Grupo teve seu início em 2005, junto às Especializações [Arte e Visualidade] e [Design de Superfície], no CAL/UFSM. Com a abertura do Mestrado em Artes Visuais na UFSM, em 2007, vincula-se ao PPGART, agregando, em 2019, os primeiros doutorandos, que já somam quatro doutores formados e outros três com pesquisas em andamento. Além da produção científica relacionada à pós-graduação, desenvolve ações junto ao LAD/UFSM [Laboratório Arte e Design]. Reúne pesquisadores, docentes e artistas, estudantes de graduação, especialização, mestrado e doutorado, bem como profissionais, ligados às áreas de atuação do Grupo. Em mais de uma década de atividades contínuas, o Grupo permanece realizando eventos e mostras no âmbito da instituição, em Museu e outros espaços expositivos locais ou de fora. Além disso, tal percurso foi registrado em artigos, em publicações e catálogos artísticos das mostras.

Participação em redes de pesquisa

Rede de pesquisa	Website/Blog
Nenhum registro adicionado	

Linhas de pesquisa

Nome da linha de pesquisa	Quantidade de Estudantes	Quantidade de Pesquisadores
Arte e Tecnologia	15	7
Arte, Design e Tecnologia: processos criativos e projetuais	4	4
Design para superfície cerâmica, têxtil e papel	9	13

Recursos humanos

Pesquisadores	Titulação máxima	Data inclusão
Carolina Reichert do Nascimento	Doutorado	Anterior a abril de 2014
Christopher Zoellner Pinto	Doutorado	Anterior a abril de 2014
Elias Edmundo Maroso	Doutorado	06/05/2015
Elza Hirata	Mestrado	21/07/2018
Gabriela Jobim da Silva	Mestrado	10/09/2014
Luciana Azambuja Alcântara	Mestrado	Anterior a abril de 2014
Maria das Graças Garcia Poll	Mestrado	Anterior a abril de 2014
Marianna Elisabeth Stumpp	Mestrado	Anterior a abril de 2014
Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi	Doutorado	Anterior a abril de 2014
Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi	Doutorado	Anterior a abril de 2014
Ricardo da Silva Mayer	Mestrado Profissional	Anterior a abril de 2014
Rogério Tubias Schraiber	Doutorado	Anterior a abril de 2014
Simone de Moura Magrini	Graduação	Anterior a abril de 2014
Stella Lisboa Sapper	Doutorado	04/05/2014
Viviane Diehl	Doutorado	01/08/2018

Estudantes	Nível de Treinamento	Data inclusão
Ataisa Antonia Perin	Mestrado	27/04/2023
Bruna Kuhn	Mestrado	21/07/2018
Camila Zappe Pereira	Doutorado	06/05/2015
Ceila Teresinha Bitencourt Oliveira	Doutorado	04/05/2014
Cíntia Medianeira Bitencourt de Lima	Mestrado	04/05/2014
Cristiane Ziegler Leal	Mestrado	Anterior a abril de 2014
Elisa Rocha Bueno	Doutorado	12/09/2019

Estudantes	Nível de Treinamento	Data inclusão
Emanuelle Rizzi Cecchin	Especialização	01/08/2018
Emerson da Silva Massoli	Doutorado	12/09/2019
Erick Leal Pacheco	Mestrado	28/03/2025
Francine Nunes de Lima	Ensino Médio (2o grau)	22/11/2021
Francis Marina Leitao Pacheco	Graduação	Anterior a abril de 2014
Henrique Heinrich	MBA	21/07/2018
Jessica Anibale Vesz	Mestrado	04/12/2017
Litieli Fernanda da Silva Romero	Não há formação em andamento	25/11/2020
Lucas SanPer	Graduação	Anterior a abril de 2014
Luise Dolinski Aranha	Doutorado	Anterior a abril de 2014
Mariana Binato de Souza	Mestrado	Anterior a abril de 2014
Paulo Vítor Silveira dos Santos	Mestrado	06/05/2015
Renato Kuhn	Mestrado	04/05/2014
Tatiane Rebelatto	Doutorado	Anterior a abril de 2014
Tuany Oliveira da Silva Manfio	Mestrado	06/09/2022
Valdemir de Oliveira	Doutorado	31/01/2020
Wagner de Souza Antonio	Doutorado	09/07/2014

Técnicos	Formação acadêmica	Data inclusão
Nenhum registro adicionado		

Colaboradores estrangeiros	País	Data inclusão
Nenhum registro adicionado		

Egressos

Pesquisadores	Período de participação no grupo
Berenice Santos Gonçalves	De Não informada a 25/10/2016
Milene Miorim Beust	De 04/05/2014 a 12/09/2019
Odete Angelina Calderan	De Não informada a 26/01/2025

Estudantes	Período de participação no grupo
Alissa Maciel Ceni da Rosa	De 01/08/2018 a 12/09/2019

Estudantes	Período de participação no grupo
Ângela Müller	De Não informada a 12/01/2018
Estevan Garcia Poll	De 08/05/2015 a 26/01/2025
Florence Endres Chechi	De Não informada a 12/01/2018
Giovane da Rosa Pereira	De Não informada a 12/09/2019
Jenifer Peters Rezer	De 18/04/2017 a 06/09/2022
Juliane Guarienti Taborda de Souza	De 25/01/2017 a 06/09/2022
Rejana Cera Cadore	De 06/05/2015 a 12/09/2019
Sabrina Aparecida Machado	De 28/05/2018 a 12/09/2019
Taísa Carolina Alves Pereira	De 28/05/2018 a 26/01/2025
Valquiria de Oliveira Navarro	De 25/11/2020 a 26/01/2025

Indicadores de recursos humanos do grupo

Formação acadêmica	Pesquisadores	Estudantes	Técnicos	Colaboradores estrangeiros	Total
Doutorado	8	6	0	0	14
Mestrado	5	5	0	0	10
Mestrado Profissional	1	0	0	0	1
MBA	0	1	0	0	1
Especialização	0	1	0	0	1
Graduação	1	0	0	0	1
Outros	0	11	0	0	11

COLABORAR E COMPARTILHAR TERRITÓRIOS: UMA VIVÊNCIA COLETIVA NA CIDADE

Reinilda Minuzzi / UFSM

Mariana Binato

Calixto Bento / Mestrando PPGART – UFSM

Ceila Bittencourt / Mestranda PPGART – UFSM

Cíntia de Lima / Mestranda PPGART – UFSM

Cristiane Ziegler / Graduanda UFSM

Jenifer Rezer / Graduanda UFSM

Paulo Vítor Santos / Mestrando PPGART – UFSM

Renato Kuhn

RESUMO

Propondo intervenções artísticas em superfícies urbanas, a partir de elementos de cidades interioranas, o texto apresenta vivências neste âmbito, em uma experiência coletiva. O intuito foi aproximar o contexto da produção contemporânea em artes visuais de tais comunidades, locais que, em geral, ficam à margem das manifestações artísticas, usualmente concentradas em centros urbanos maiores. Assim, integrantes do Grupo Arte e Design, inserindo-se em uma comunidade e, a partir deste meio específico, realizaram propostas artísticas em espaços públicos e expositivos, gerando interação com a comunidade na perspectiva de possibilitar com que os processos experenciados coletivamente pudessem instigar outros modos de subjetivação do indivíduo em sua relação com a arte.

PALAVRAS-CHAVE

ações artísticas; colaboração; intervenções urbanas; vivência artística.

ABSTRACT

Proposing artistic interventions in urban areas, from inner cities elements, the text presents experiences in this area, in a collective experience. The aim was to bring the contemporary context of production in visual arts such communities, places that generally are on the margins of artistic events, usually concentrated in larger urban centers. Thus, Art and Design Group members by entering into a community and, from this particular medium, made artistic proposals in public and exhibition spaces, generating interaction with the community with a view to enabling that experencied processes collectively could instigate others the individual modes of subjectivity in its relationship with art.

KEYWORDS

artistic actions; collaboration; urban interventions; artistic experience.

Um processo de aproximação com a vida de quem habita determinada cidade revela muito sobre como se consolidam as relações ali experimentadas, entre o sujeito e o ambiente. A partir do momento em que o ambiente em que se vive é modificado, podem ser modificadas as relações e construções subjetivas individuais, as quais são instauradas nestas relações com o meio e reverberam diretamente na maneira como o sujeito se configura. Neste âmbito, a arte pode desempenhar o papel de gerar uma trama de possibilidades que favoreça ações colaborativas em processos de aproximação com o outro a partir da sua presença.

Embora as cidades interioranas estejam distantes fisicamente de pólos desenvolvidos, a comunicação e o encurtamento das distâncias fazem com que grande parte das regiões sejam integradas às recentes tecnologias, o que as inclui na velocidade dos fluxos contemporâneos. Nos locais onde a evolução crescente é evidente, caminha-se lado a lado às referências históricas que construíram as pequenas cidades, como é o caso da vivência de que trata este texto.

Ações artísticas podem ser desencadeadores positivos neste processo, permitindo descobrir o que parece estar velado na trajetória pela cidade, ao oportunizar uma sensibilização diante da história do lugar e dos detalhes daí advindos. Por essa perspectiva, as manifestações artísticas podem colocar a população local diante de contextos que acionam uma reflexão sobre sua própria identidade.

Nesta direção, como parte de uma proposta artística, tornou-se valorosa a vivência realizada coletivamente em São Pedro do Sul, RS, visto que houve a oportunidade de não somente conhecer a cidade, mas, sobretudo, observar particularidades que, muitas vezes, poderiam passar despercebidas. Aspectos que remetem ao imaterial/cultural, às práticas e registros, à tradição oral, até ao material/físico (portas, calçadas, casas, igrejas, monumentos), tudo pode tornar-se referencial para uma produção em artes visuais a partir da “poética” do local.

Ao explorar visualmente texturas, cores, formas, temáticas entre tantas outras possibilidades, percebe-se que valorizar as cidades é também preservar o seu espaço de memória, principalmente, através da cultura artística que reflete a própria cidade. Segundo o que reflete Pierre Nora (1993 *apud* MOMBELLI; TOMAIM, 2012)

acerca da memória, esta não existe mais; o que ficou foram os “locais de memória”, pois não há mais meios de memória.

> A memória precisa ser transformada em algo tangível, palpável, traduzida em uma materialidade capaz de se opor a sua essência dicotômica que transita entre a lembrança e o esquecimento [...]. Esses lugares podem ser materiais ou imateriais. São lugares carregados de uma vontade de memória, pois não é a memória em si, mas aquela apropriada, ressignificada, transformada em fonte para e pela história. Nestes lugares de memória, as pessoas se reconhecem, se identificam, criando um sentimento de pertença e de formação de identidade. (NORA, 1993 *apud* MOMBELLI; TOMAIM, 2012, p. 48–49)

Por esse viés, toda a iniciativa que objetiva valorizar a cidade e mantê-la viva por meio da arte pode tornar-se significativa. A cidade convida e os artistas também se sentem convidados a ver não somente com os olhos, mas com a sensibilidade de quem deseja cultivar o que São Pedro do Sul oferta. Isso tem seu lugar de importância para e na contemporaneidade artística.

Imagens do Centro da Cidade de São Pedro do Sul, RS, 2016
Registros dos autores

A arte contemporânea abre um campo de possibilidades para diferentes produções em arte. Deste modo, a vivência artística de forma colaborativa vem ao encontro do pensamento contemporâneo, onde diversas propostas acontecem em cooperação. Muitos grupos e indivíduos acham-se envolvidos em projetos que visam - através do engajamento e comprometimento de todos - encontrar o que está nas entrelinhas de uma história a ser ressignificada, como nesse caso, por meio de olhares distintos e que se materializa através de exposições artísticas com base em referências da própria cidade, ou seja, suas imagens. Como refere Georges Didi-Huberman (1998),

a imagem é carregada de significados e diante dela não se consegue ficar indiferente.

Com a realização da vivência artística, as singularidades da cidade de São Pedro do Sul são ressaltadas a partir do momento em que são feitas pesquisas e trabalhos em torno dela. Assim, com olhares estrangeiros, ao se conhecer e se estar em contato com a cidade e seu cotidiano, permite-se perceber a riqueza da mesma, em sua história e sua essência.

Neste sentido, uma (co)laboração pelo viés da arte pode instigar positivamente a população a valorizar seu contexto e intensificar sua conexão com o local onde vive. Nas proposições do Grupo Arte e Design, a população foi convidada a participar, atuando ativamente na ressignificação de elementos de seu cotidiano. Os processos participativos e coletivos deram-se de diferentes formas, nos distintos momentos e atividades. O fato de se colocar a cidade no centro destas produções buscou provocar, nos próprios habitantes, o gesto do olhar e da ação criativa sobre seu entorno. Dialogar, apreciar e participar ativamente foram ações implicadas no processo.

Laboratório de Estêncil, produção com moradores de São Pedro do Sul, RS, 2015
Registros dos autores

Nesse contexto, através de encontros no centro da cidade e em escolas do interior do município, o grupo abriu espaço para pensar a arte e produzir poéticas pessoais incorporadas na coletividade. Partilhar conjuntamente o processo de um trabalho

colaborativo, em que cada participante precisa ter comprometimento e engajamento nos projetos que ultrapassam os limites da UFSM e das pesquisas individuais, mostrou-se essencial. No contato com os escolares, crianças e jovens, a vivência realizada em São Pedro do Sul foi uma experiência muito singular, levando para a escola propostas de práticas artísticas variadas em que as atividades fossem distintas daquelas que os alunos já tivessem tido oportunidade de experienciar, possibilitando, também a eles, outras vivências. A interação com a comunidade escolar iniciou por apresentar as propostas de pesquisa do Grupo Arte e Design e dialogar sobre suas experiências pessoais, através das linguagens do desenho, estamparia, fotografia, entre outros.

A importância do trabalho coletivo está em abranger as percepções distintas de cada integrante, construindo um resultado que é a soma das visões particulares conectadas ao mesmo objetivo. As ações artísticas colaborativas na cidade tornaram-se uma troca, ou seja, a experiência e a oportunidade de (co)operar com uma comunidade por meio da arte, trazendo outros olhares que, de certa forma, contribuíram para uma reconfiguração daquele espaço vivenciado o qual, pode ser (re)conhecido pelos moradores da cidade.

No deslocar-se, exercitado em um novo lugar, resulta uma apreensão de detalhes da cidade, imperceptíveis à visão cotidiana, agregando contribuições singulares à experiência e vivência como artistas transeuntes. Isso se deu, recebendo influências desse meio, ou também interferindo e modificando o espaço local, por exemplo. As produções foram instalações, interferências, ou mesmo fotografias que carregaram consigo o registro daquele determinado espaço, transmitindo e repetindo registros em um outro ambiente, físico ou virtual, acrescentando e relacionando valores daquele local e tempo originário. Dessa forma, imagens/registros da cidade somam-se a uma bagagem de vivências, podendo gerar produções que transportem memórias da cidade para outros locais.

As dinâmicas colaborativas em um ambiente alheio ao convívio usual do Grupo Arte e Design, desvelaram o olhar conflitante entre o imaginário vazio de visitante frente à imersão e ao volume factual do estar, do fazer-se presente. Identificam-se, nesse volume, semelhanças pessoais que não se permitem como um todo preencher os

vazios do imaginário inicial, porém, constituem espectros visuais que permeiam a produção e revelam mais que uma identidade ou leitura local. Permite-se, assim, a poética uma relação entre subjetividades, em que o observador reconhece naturalmente, na dinâmica e o que é percebido, como subjetividade comum no volume “estranho” visitado (DIDI-HUBERMAN, 1998).

Neste contexto, os momentos ambivalentes vivenciados com/na cidade de São Pedro do Sul tornaram possível determinar uma cartografia afetiva inicial como coletivo, diante da cartografia geográfica oficial. Tal prática igualmente propicia uma reflexão que amplifique a afetividade de quem se faz presente cotidianamente. Isso ocorre fomentando as iniciativas artísticas locais com olhares instigados por suas minúcias e particularidades, compartilhadas e/ou percebidas, individualmente e coletivamente.

Como referem Guattari e Rolnik (1993, p. 11), o inconsciente age em diferentes instâncias, formando micropolíticas guiadas pelo desejo. Os territórios ressignificados pelos desejos não são delimitáveis ou palpáveis, vivem em conflitos e, conforme a natureza da sua delimitação, tendem a se desestruturar. “Vivemos sempre em defasagem em relação à atualidade de nossas experiências”, afirmam Guattari e Rolnik (1993, p. 12), o que leva a compreender que as experimentações artísticas dentro dessas micropolíticas colaboram para o mapeamento de desejos e para o registro de efêmeras experiências cotidianas.

As atividades desenvolvidas na vivência referida neste texto, emergiram do local e a ele retornaram, através de manifestações diversas oriundas das próprias vivências, experienciadas e compartilhadas. Sobre o assunto, vale lembrar as reflexões do filósofo e crítico de arte Reinaldo Laddaga. Abordando questões pertinentes à produção artística atual, o autor menciona que “toda produção de arte é produção de mais de um”, ressaltando o fato de que os artistas operam também em relação ao que acontece em torno deles, ou mesmo para além de seu contexto, de seus círculos (LADDAGA, 2013, p. 15). Ou seja, sua produção reflete reações ao entorno e não se constitui somente a partir de práticas anteriores do artista. O autor remete, neste ponto, ao aspecto de que toda produção da arte é social, no entanto, refletindo acerca das complexidades de tal implicação, bem como na compreensão do social

no contemporâneo, sobretudo a partir do pensamento do sociólogo Danilo Martuccelli[1] (2007), acerca de novas formas de individualização. Laddaga (2013) destaca ainda, nas colocações do sociólogo, a ideia de que nada existe em cada sujeito que não seja produto das relações vividas, o que remete a "viver em um mundo hipercomplexo sobre o qual nenhum dos atores possui controle", com a consciência de se ter "um saber incompleto e inadequado sobre si mesmo" (LADDAGA, 2013, p. 28).

Igualmente, em outro estudo anterior, o autor reflete sobre a constituição de um novo regime prático das artes, gerando novas ecologias culturais, a partir das quais a produção artística se realiza através de comunidades experimentais, processos abertos e cooperativos, em espaços/laboratórios ao ar livre. Isso inclui o espectador como um colaborador ativo. Em tais processos produzem-se conexões e vínculos, reunindo campos diversos, operando, portanto, fora de um pensamento disciplinar. Essas produções são focadas nas interações com uma comunidade, na cooperação, na colaboração, no compartilhamento de saberes.

Nesta perspectiva, houve espaço para outras interações, para além da cidade de São Pedro do Sul, mas tendo sempre a cidade como originária das manifestações e produções. Assim, a partir de um traçado (des)conhecido, enviado por um artista "estrangeiro" ao local, mas propositor de uma das ações compartilhadas no espaço urbano, foi experienciada outra parte da vivência pelo grupo de artistas, integrantes do Grupo Arte e Design. Através da "Ação Lugar"[2], como um coletivo, o grupo propôs, disponibilizou e realizou outras ações direcionadas ao contexto de tal comunidade e de espaços específicos (por exemplo, uma mostra artística local).

Imagens captadas em São Pedro do Sul, RS, durante uma das ações, 2016
Registros dos autores

A vivência artística em uma comunidade vem a ser um passo primordial no caso de uma produção que privilegie o coletivo. Propõe um movimento de sair de si, visualizar e criar novas paisagens. Nesta ação, a paisagem visitada e vivenciada (e já o foi em momentos anteriores) provoca o gesto de um registro examinador, aquele que verifica, apreende, olha minuciosamente. Neste deslocar-se, parar em esquinas, não seguir e, depois, girar e prosseguir, de forma individual e coletiva, permitiu-se um desvelar de texturas, cores, padrões, geometrias, identidades e singularidades de um espaço que foi se reconfigurando em/nos olhares estrangeiros.

Por meio deste contato acionador, as manifestações resultantes podem dialogar com a cidade, refletindo suas potencialidades, peculiaridades e valores, e, emprestando-lhe, provocativamente, novos recortes nas janelas de suas paisagens. Relacionam-se, assim, muitos dos envolvidos: o que capta a imagem, o que a observa, o que carrega seu significado histórico e cotidiano, o que a transforma continuamente por meio da dinâmica de seus desejos.

Frames de vídeo realizado na vivência artística em São Pedro do Sul, RS, 2016
Registros dos participantes

Envolvidos voluntariamente pelo entorno local, os participantes da vivência artística em São Pedro do Sul tornam-se, primeiramente, receptores do que a cidade oferece como cenário imagético. Após, imersos no contexto urbano, a ação de registro individual e singular de cada envolvido é captada por dispositivos móveis, os quais serviram como mediadores para apresentar diversos olhares de um lugar ímpar. Brunet (2008) define estas situações como “tomar parte voluntariamente em; interpor a sua autoridade; tornar-se mediador; interceder; ingerir-se; ser ou estar presente; assistir; participar”; tais projetos, em geral, não possuem a intenção de transformar o espaço público, mas sim, de estar presentes, participar, integrar este espaço.

Assim, a cidade se revela para além dos mapas e cartografias referendadas, ela delineia seu trajeto a partir do imaginário e das afetividades experenciadas pelos participantes da vivência os quais, mesmo não possuindo uma relação particular anterior com moradores, ruas e edificações passam, a partir desta aproximação, a ver a cidade com base em suas vivências e repertórios pessoais.

A vivência proposta neste ambiente urbano inicialmente desconhecido de São Pedro do Sul, vivida por integrantes do Grupo Arte e Design, deu-se em caráter temporário, sem alterações permanentes no espaço físico em suas intervenções, porém, trazendo atenção para a cidade novamente.

São olhares forasteiros, distanciados, os quais, revelando aos habitantes detalhes, sutilezas de formas, texturas e cores, desvelam, por exemplo, parte da riqueza visual presente em suas esquinas e ruas, em seus prédios, em seu viver. Tal

interação com o lugar possibilita e oferta uma outra percepção do local, destacando seu potencial para o artístico, ao enxergar, no urbano, formas de se vivenciar a arte também em São Pedro do Sul.

Notas

[1] "Sua consciência individual nunca foi tão social, sua experiência do social nunca foi tão individual", MARTUCCELLI, Danilo. *Forgé par l'épreuve. L'individu dans la France contemporaine*. Paris: Armand Colin, 2007, p. 278.

[2] "Lugar" é uma ação urbana criada por Tom Lisboa, artista e professor de cinema e fotografia, radicado em Curitiba, PR. Iniciada em 2008, em Tóquio, a ação já aconteceu em vários locais do país e do mundo. A edição realizada em São Pedro, RS, através do Grupo Arte e Design, foi a 30ª proposta pelo artista e foi apresentada via Instagram (Fonte: sintomnizado.com.br).

Referências

BRUNET, K. Mídia locativa, práticas artísticas de intervenção urbana e colaboração. *Revista Comunicação e Espaço Público UNB*, v. 1 e 2, p. 211-222, 2008.

DIDI-HUBERMAN, G. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Editora 34, 1998.

GUATTARI, F.; ROLNIK, S. *Micropolítica*: cartografia do desejo. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

LADDAGA, R. *Estética da Emergência*: a formação de outra cultura das artes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

_____. *Estética de Laboratório*: estratégias das artes do presente. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

MOMBELLI, N.F.; TOMAIM, C. S. Memória e identidade: um estudo preliminar sobre os usos e apropriações do passado nos documentários da TV Ovo. *Em Questão*, Porto Alegre, v. 18, n.1, p. 45-61, jan/jun. 2012.

Reinilda Minuzzi
Doutorado em Gestão do Design, 2006. Professora do Departamento de Artes Visuais, UFSM. Linhas de Pesquisa Arte e Tecnologia e Design de Superfície. Líder do Grupo de Pesquisa Arte e Design CNPq-UFSM desde 2005.

Mariana Binato de Souza
Mestrado em Artes Visuais, 2016. Especialista em Design para Estamparia. Licenciada em Artes Visuais com ênfase em Design de Superfície. Membro do Grupo de Pesquisa Arte e Design CNPq-UFSM desde 2010.

Calixto Bento
Mestrado em Artes Visuais (2016–2018). Especialização (em andamento) em Cinema e Audiovisual (Estácio de Sá, 2015). Graduado em Design de Produto (Centro Universitário Franciscano, 2014). Membro do Grupo de Pesquisa Arte e Design desde 2014.

Ceila Bittencourt
Mestrado em Artes Visuais (2015–2017). Especialização (em andamento) em Cinema e Linguagem Audiovisual (Estácio de Sá, 2014). Graduada em Artes Visuais/Bacharelado e Licenciatura, com ênfase em Desenho. Membro do Grupo de Pesquisa Arte e Design desde 2014.

Cintia de Lima
Mestrado em Artes Visuais (2015–2017). Especialista em Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas (UNB, 2014). Graduada em Artes Visuais/Bacharelado e Licenciatura, com ênfase em Design de Superfície e Estamparia. Membro do Grupo de Pesquisa Arte e Design desde 2013.

Cristiane Ziegler
Especialização em Design para Estamparia, 2011. Graduada em Artes Visuais, em Design de Superfície e Estamparia. Graduanda de Desenho Industrial. Membro do Grupo de Pesquisa Arte e Design desde 2008.

Jenifer Rezer
Graduação (em andamento) em Artes Visuais, com ênfase em Design de Superfície e Estamparia. Membro do Grupo de Pesquisa Arte e Design desde 2015.

Paulo Vítor Santos
Mestrado em Artes Visuais (2015–2017). Especialista em Ensino e Percurso Poético (UFPel, 2014). Graduado em Artes Visuais/Licenciatura. Membro do Grupo de Pesquisa Arte e Design desde 2015.

Renato Kuhn
Especialização em Design de Superfície (2016–2017). Graduação em Artes Visuais, com ênfase em Design de Superfície e Estamparia, 2016. Membro do Grupo de Pesquisa Arte e Design desde 2014.

Certificado

Ainda Estamos Aqui

Certifico que

CALIXTO BENTO

Participou como **Organizador** no Seminário de Pesquisa Ainda Estamos Aqui. O evento foi realizado no dia 27 de junho de 2019, no Centro de Arte e Letras da Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil.

Santa Maria, 13 de dezembro de 2019.

Prof.ª Dr.ª Andreia Machado Oliveira
Coordenadora do PPGART

Realização

Apoio

Autenticação: 1B3A.9992.7861.5CD4.AEAF.E0FE.58F3.FBB6 consulte em http://www.ufsm.br/autenticacao

Certificado

Ainda Estamos Aqui

Certifico que

CALIXTO BENTO

Participou como **Organizador** da Exposição Coletiva Ainda Estamos Aqui. A mostra foi realizada no período de 17 a 28 de junho de 2019, na sala de exposições Cláudio Carriconde da Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil.

Santa Maria, 13 de dezembro de 2019.

Prof.ª Dr.ª Andreia Machado Oliveira
Coordenadora do PPGART

Realização

Apoio

Autenticação: DDE6.7CAE.AE7B.6252.DFEB.D911.BF51.FBB9 consulte em http://www.ufsm.br/autenticacao

grupo de pesquisa
LabFoto
CAL • UFSM

Certificamos que

CALIXTO BENTO

participou da **CURADORIA**
da Exposição Internacional online ‘‘Água’’, realizada pelo Grupo de Pesquisa LabFoto CAL/UFSM.
A exposição fotográfica e audiovisual foi realizada no período de 25 de agosto a 8 de setembro de 2020,
no endereço online @labfotoufsm.

Santa Maria, 09 de outubro de 2020.

Profª. Drª. Darci Raquel Fonseca
Coordenadora do LabFoto

Autenticação: 563F.73DE.995B.2733.04B0.E465.AE62.950E consulte em http://www.ufsm.br/autenticacao

Promoção PPGART Mestrado em Artes Visuais UFSM Apoio DAV Departamento de Artes Visuais CAL Centro de Artes e Letras UFSM PRE Pró-Reitoria de Extensão

MOSTRA COLETIVA - **GAD | GRUPO** ARTE E DESIGN

TRANSVERSO

CERTIFICADO

Certifica-se que

Wagner de Souza Antonio

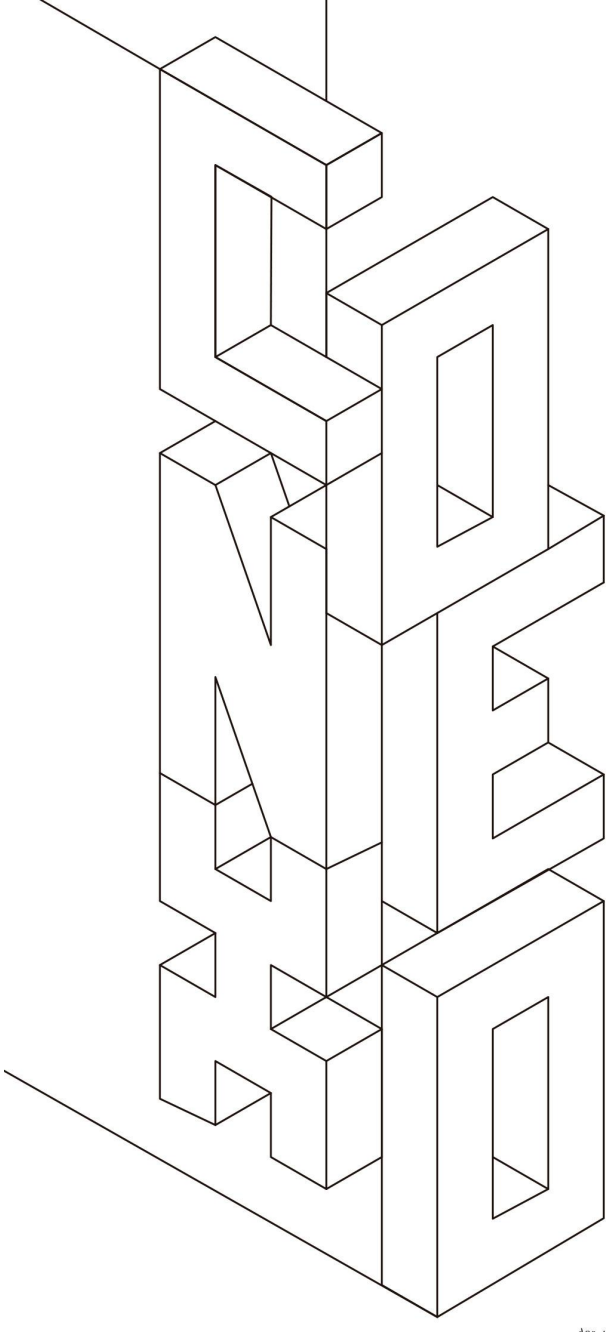
participou na organização da **Mostra Coletiva TRANSVERSO** do **Grupo Arte Design** ocorrida na **Sala Cláudio Carriconde** no **Centro de Artes e Letras - CAL** da **Universidade Federal de Santa Maria - UFSM** entre os dias 2 e 13 de setembro de 2019.

Santa Maria, 07 de outubro de 2019.

Profª. Drª. Reinilda Minuzzi
Grupo de Pesquisa Arte e Design - CNPq/UFSM

Prof. Dr. Claudio Antonio Esteves
Diretor do Centro de Artes e Letras UFSM

Autenticação: 484E.8D12.50BF.29BA.C615.3F88.3762.04DB consulte em http://www.ufsm.br/autenticacao



CERTIFICADO

Certifica-se que

Wagner de Souza Antonio

participou na organização da MOSTRA COLETIVA DO GRUPO ARTE E DESIGN promovida pelo MUSEU DE ARTE DE SANTA MARIA, ocorrida no Espaço SESC de 05 a 30 de abril de 2019.

Santa Maria, 29 de julho de 2019.

Profª. Drª. Reinilda Minuzzi
Grupo de Pesquisa Arte e Design - CNPq/UFSM

Prof. Dr. Claudio Antonio Esteves
Diretor do Centro de Artes e Letras UFSM

Autenticação: FB60.C703.59B3.B0A5.0F16.D51E.F461.7440 consulte em http://www.ufsm.br/autenticacao

ARTES NA SUPERFÍCIE

Mostra Integrada de
Graduação e Pós-Graduação

Edição 2019
Comemorativa 30 anos
Especialização em
Design de Superfície

CERTIFICADO

Certifica-se que

Wagner de Souza Antonio

participou na organização da **Mostra Artes na Superfície** promovida pela **Especialização em Design de Superficie** ocorrida na **Sala Cláudio Carriconde** no **Centro de Artes e Letras/CAL**, na **Univerdade Federal de Santa Maria/UFSM** de 13 de 24 de maio de 2019.

Santa Maria, 29 de julho de 2019.

Profª. Drª. Reinilda Minuzzi
Coordenação da Especialização em Design de Superfície

Prof. Dr. Claudio Antonio Esteves
Diretor do Centro de Artes e Letras UFSM

Autenticação: F3E2.6F62.30A1.DB0D.376D.6BEF.C8CF.5A0D consulte em http://www.ufsm.br/autenticacao

MOSTRA COLETIVA - **GAD** | **GRUPO** ARTE E DESIGN

TRANSVERSO

CERTIFICADO

Certifica-se que

Wagner de Souza Antonio

participou da curadoria da **Mostra Coletiva TRANSVERSO** do **Grupo Arte Design** ocorrida na **Sala Cláudio Carriconde** no **Centro de Artes e Letras - CAL** da **Universidade Federal de Santa Maria - UFSM** entre os dias 2 e 13 de setembro de 2019.

Santa Maria, 07 de outubro de 2019.

Profª. Drª. Reinilda Minuzzi
Grupo de Pesquisa Arte e Design - CNPq/UFSM

Prof. Dr. Claudio Antonio Esteves
Diretor do Centro de Artes e Letras UFSM

Autenticação: D5CD.F17A.DC4F.6DA2.A5A9.A293.FDB5.35D1 consulte em http://www.ufsm.br/autenticacao

ARTES NA SUPERFÍCIE

Mostra Integrada de
Graduação e Pós-Graduação

Edição 2019
Comemorativa 30 anos
Especialização em
Design de Superfície

CERTIFICADO

Certifica-se que

Wagner de Souza Antonio

participou na curadoria da **Mostra Artes na Superfície** promovida pela **Especialização em Design de Superficie** ocorrida na **Sala Cláudio Carriconde** no **Centro de Artes e Letras/CAL**, na **Univerdade Federal de Santa Maria/UFSM** de 13 de 24 de maio de 2019.

Santa Maria, 29 de julho de 2019.

Profª. Drª. Reinilda Minuzzi
Coordenação da Especialização em Design de Superfície

Prof. Dr. Claudio Antonio Esteves
Diretor do Centro de Artes e Letras UFSM

Autenticação: D856.0816.3C48.8760.40A0.6428.3FC0.9163 consulte em http://www.ufsm.br/autenticacao

CAMPUS OPEN MAPPING VR

Exibição de Video Arte em Realidade Virtual

CERTIFICADO

Certificamos que

Wagner de Souza Antonio

Promoveu a **curadoria** de **Campus Open Mapping – Exibição de Video Arte em Realidade Virtual**, realizada de 20 a 30 de maio de 2021, na plataforma online Sansar.

Esta ação está vinculada aos projetos: **Transhabitat Atópico: Imagem Transorgânica em Arte e Tecnologia** e **E.F.E.M.E.R.I.: Exibições FullDome e Experiências em Mídias Emergentes em Redes Informacionais**, de autoria de Matheus M. dos S. Camargo e coordenado por Andreia Machado Oliveira. Registrado no GAP do CAL/UFSM, sob números: **54615** e **54616**.

Santa Maria, 19 de maio de 2021.

Realização: LAB INTER

Apoio: UFSM 60 Anos, PPGART Programa de Pós-graduação em Artes Visuais UFSM, CAL Centro de Artes e Letras UFSM, CAPES, CNPq Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, FAPERGS

Andreia Machado Oliveira
Coordenadora do LabInter

Autenticação: 6FD1.6F73.0BA0.6673.AB2D.1879.C2C6.05E4 consulte em http://www.ufsm.br/autenticacao

REVISTA DA FUNDARTE
ANO 24
NÚMERO 60
JULHO A SETEMBRO DE 2024
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO

REVISTA 59
PROCESSOS E REGISTROS EM ARTE:
AÇÕES DO COTIDIANO EM REFLEXÃO

O QUE É UM TÚNEL?

WHAT IS A TUNNEL?

Wagner de Souza Antonio
Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, Santa Maria, RS/Brasil

Reinilda De Fátima Berguenmayer Minuzzi
Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, Santa Maria, RS/Brasil

Resumo: O presente artigo resgata o artista que atravessa um túnel extenso e desconhecido na região central do Rio Grande do Sul. Confronta suas impressões e propõe reverberações no audiovisual através do tempo. Espaço e técnica entrecortada pelo olhar frente ao desconhecido, o artista que entra desgovernado em direção ao artista que sai do túnel. Túnel, metalinguagem da luz que atravessa a objetiva na câmera, que retorna luz no fim do túnel e imagem digital nas telas e displays. Sobreposição de tempo digital consumindo memória eletrônica sobre tempo percorrido, transposto. Objeto da arte que foge ao que é a proposta, emergência que supera o imaginado, vida que não segue qualquer roteiro. O relato de experiência presente nessas linhas é um exercício de retorno ao túnel, decomposição de seus elementos e associação dessas unidades a um repertório videográfico, que pretende, vislumbrar algo semelhante ao futuro. Voltar a um túnel transposto como quem pretende que ele termine em outros lugares. Vença distâncias tangíveis e intangíveis. O artista que faz da realização videográfica performance incidental e busca na repetição a poética capaz de revelar outros trajetos através de tuneis ainda não descobertos. Para finalmente se perguntar: o que é um túnel?

Palavras-Chave: Arte Contemporânea. Audiovisual. Túnel.

Abstract: This article rescues the artist who crosses an extensive and unknown tunnel in the central region of Rio Grande do Sul. It confronts his impressions and proposes audiovisual reverberations over time. Space and technique interspersed with the gaze facing the unknown, the artist who enters uncontrolled towards the artist who leaves the tunnel. Tunnel, metalanguage of light that passes through the lens in the camera, which returns light at the end of the tunnel and digital image on screens and displays. Overlay of digital time consuming electronic memory over time traveled, transposed. An object of art that goes beyond what is proposed, an emergency that surpasses what was imagined, a life that does not follow any script. The experience report present in these lines is an exercise in returning to the tunnel, decomposing its elements and associating these units with a videographic repertoire, which aims to glimpse something similar to the future. Returning to a tunnel crossed as if you intend for it to end in other places. Overcome tangible and intangible distances. The artist who makes videographic recording an incidental performance and seeks in repetition the poetics capable of revealing other paths through yet undiscovered tunnels. To finally ask yourself: what is a tunnel?

Keywords: Contemporary art. Audiovisual. Tunnel.

Wagner de Souza Antonio, Reinilda De Fátima Berguenmayer Minuzzi - O QUE É UM TÚNEL?. Montenegro, v.59, nº59, p. 1- 15, e1366, 2024.
Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br

REVISTA DA FUNDARTE
ANO 24
NÚMERO 60
JULHO A SETEMBRO DE 2024
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO

REVISTA 59
PROCESSOS E REGISTROS EM ARTE:
AÇÕES DO COTIDIANO EM REFLEXÃO

Face de Entrada

Partindo em direção do Túnel #1 que rasga Boca do Monte, distrito de Santa Maria, região central do Rio Grande do Sul. Com 475m de extensão é o maior túnel ferroviário da região central, um dos maiores túneis em atividade no estado. Transpassa uma área acidentada permitindo o trânsito de composições ferroviárias carregadas de grãos atualmente. O audiovisual derivado dessa experiência tinha como roteiro primordial percorrer esse trajeto, do início ao final da sua extensão. Perceber o intervalo, o que há entre quem entra e quem sai do túnel e, finalmente, traçar uma experiência de tempo e espaço envolta em terra, concreto, dormentes e metais.

A preparação é atlética, a postura e o ferramental. A imagem precisa ser capturada, com a preparação e técnica de quem realiza uma caça, análoga ao presente na reflexão do filósofo checo-brasileiro Vilém Flusser (2005), “no qual aparelho e fotógrafo se confundem, para formar unidade funcional inseparável” (FLUSSER, 2005, p. 20). Quem aguarda do outro lado, pronto, é outro artista, imbuído do mesmo intento. Como se dois cinematografistas disputassem o mesmo espaço em sentido inverso. Algo está claro à sua frente, a abertura do túnel, os primeiros passos possíveis, revelados até onde a luz alcança (Figura 1).

Figura 1. Túnel #1 – Início da jornada

Fonte: Acervo do Artista

REVISTA DA FUNDARTE
ANO 24
NÚMERO 60
JULHO A SETEMBRO DE 2024
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO

REVISTA 59
PROCESSOS E REGISTROS EM ARTE:
AÇÕES DO COTIDIANO EM REFLEXÃO

A incerteza da realização da travessia permitiu *a posteriori* a proposição de que o início da jornada não existe no mesmo plano do término da travessia do túnel. Como se não coexistissem na mesma porção de realidade. Apagadas as luzes entre os pontos A e B, B surge como uma dobra sobre A enquanto lugar. Transpassar metro a metro suas distâncias, repetindo constantemente a métrica imposta pelos dormentes, vencendo cada um deles, em direção a um imaginário de chegada, conduz essa experiência a um desconhecido, possível para quem vence e alcança a face oposta. Entretanto, no interior do túnel, durante a passagem, de forma inesperada, um trem rompe o horizonte em direção oposta. A repetição durante a travessia impõe um distanciamento do real, tudo que existe é a finalização da travessia. O trem, que se dirige ao encontro do artista, em sentido inverso, retoma a realidade da ação, segundo o crítico de arte estadunidense Hal Foster (2018):

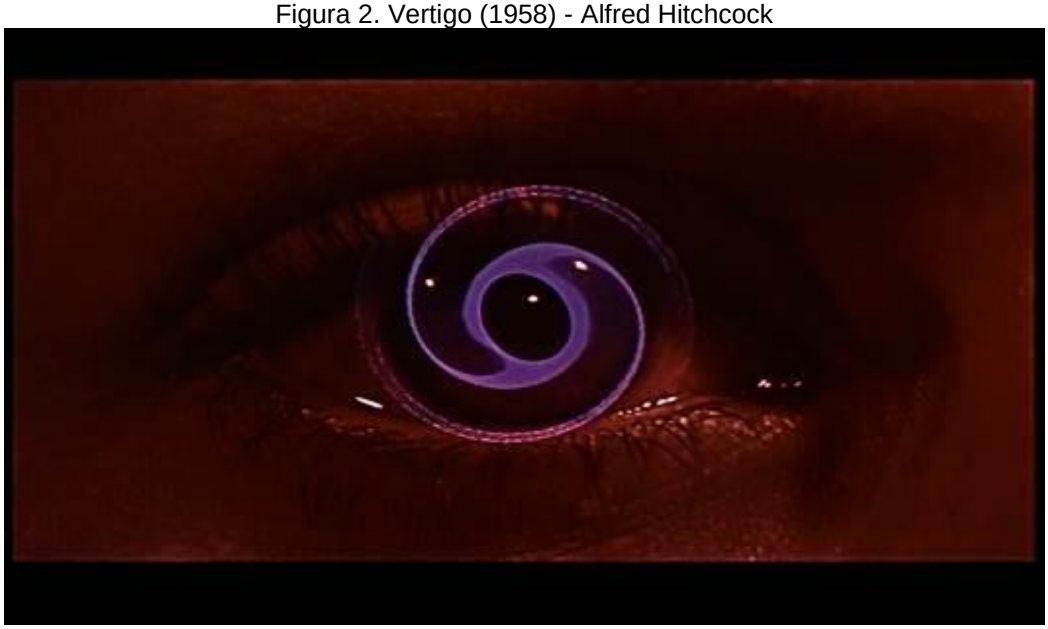
> Numa alusão à ideia de causalidade acidental de Aristóteles, Lacan chama esse ponto traumático de touché; em Câmera Lucida (1980) Barthes chama-o de punctum. “É esse elemento que nasce da cena, é lançado para fora dela como uma flecha e me atinge”, escreve Barthes. “É aquilo que acrescento à fotografia e que mesmo assim já estava lá.” “É preciso, porém abafado. Grita em silêncio. Estranha contradição: um raio flutuante.” Essa confusão sobre o local da ruptura, touché, ou punctum, é uma confusão entre sujeito e mundo, entre o dentro e o fora. É um dos aspectos do trauma; de fato, pode ser que essa mesma confusão seja o traumático. .(FOSTER, 2018, p. 128).

O trem fratura o imaginário proposto pelo plano sequência. Além da estetização da imagem rotacionada, nada está presente no campo da montagem, não existem intervalos, cortes, *raccords*[1]. Nenhum elemento excede o ato de filmar, está tudo posto, presente. A torção nessa entrada e o retorno da imagem ao plano do espectador, desfeitas operações de rotação, tange uma espiral de acontecimentos improváveis.

[1] Do francês “Ligação” ou “Conexão”, ponto de transição entre os cortes na montagem fílmica. (Nota do autor).

Em Vertigo (1958) o diretor inglês Alfred Hitchcock (Figura 2) propõe a vertigem narrativa, a repetição de situações e pessoas já nos instantes iniciais do filme. Circunvoluções que se prolongam através do tempo narrativo, gerando um estado psicológico de compressão, aprisionamento narrativo. Abismo narrativo, "*mise em abyme",* expressão operacionalizada por André Gide, em 1893, na qual, em uma narrativa, um fragmento de texto, como uma miniatura é capaz de descrever o texto em sua totalidade, exposta pela analogia de uma fotografia em frente ao espelho, apresenta a imagem a se refletir sobre si, em repetições que tendem ao infinito (CASADEI, 2015, p. 132). Sem a presença do trem, elemento imponderável, o retorno é o mesmo, vegetação, relevo, forma-se uma espécie de *loop,* é possível atravessar de forma consecutiva e indeterminada esse Túnel #1 de um modo que tende ao infinito.

Figura 2. Vertigo (1958) - Alfred Hitchcock



Fonte: Frame do filme

A repetição presente em Túnel #1 deixa de seguir a métrica dos dormentes na escuridão e se desloca em direção ao trem em sentido contrário, que obedece a uma lógica de escalas e horários, reduz sua velocidade próximo ao perímetro urbano, distancia-se de uma casualidade. O choque com o audiovisual é inevitável,

resta ao artista resguardar sua integridade e finalizar a realização videográfica, finalizando o percurso correndo aos solavancos, saltando em direção da margem lateral fora do Túnel (Figura 2).

Figura 2. Túnel #1 – Interior

Fonte: Acervo do Artista

Neste ponto, em fuga para a saída do túnel, a imagem pertence ao plano do espectador, quem frui consegue correr sobre os dormentes úmidos, buscando a luz. Pela previsibilidade da imagem, a câmera avança em meio a escuridão e só encontra luminosidade passados os 475 metros de sua extensão (Figura 3). Existe em seu interior uma torção da ação, o plano sequência se rende aos fatos durante a filmagem. O avanço do trem permite uma centralidade, um retorno da estetização da superfície videográfica e evidencia o imponderável.

REVISTA DA FUNDARTE
ANO 24
NÚMERO 60
JULHO A SETEMBRO DE 2024
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO

REVISTA 59
PROCESSOS E REGISTROS EM ARTE:
AÇÕES DO COTIDIANO EM REFLEXÃO

Figura 3. Túnel #1 – Término da jornada

Fonte: Acervo do Artista

O plano sequência mantém-se sólido, a porção mediana dessa travessia não é a mesma que rompe a saída do túnel. Tábua a tábua dos dormentes úmidos, o meio pode não ser mais o mesmo, sem nenhuma avaria evidente, o meio da travessia é o navio de Teseu, despido da sua materialidade original pelos constantes reparos; da proposta que o conduziu até a entrada do túnel, seria ele o mesmo na face oposta no final do trajeto?

> O navio em que Teseu fez a travessia com os jovens e em que regressou são e salvo era uma embarcação de trinta remos que os Atenienses conservaram até ao tempo de Demétrio de Falero.79 Retiravam o madeiramento envelhecido e substituíam-no por pranchas robustas, que ajustavam às outras, de tal modo que, para os filósofos, este navio representava um exemplo adequado à discussão sobre o "argumento do crescimento", defendendo uns que o navio continuava a ser o mesmo e outros que já o não era (LEÃO, 2008, p. 68).

Face Oposta

REVISTA DA FUNDARTE
ANO 24
NÚMERO 60
JULHO A SETEMBRO DE 2024
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO

REVISTA 59
PROCESSOS E REGISTROS EM ARTE:
AÇÕES DO COTIDIANO EM REFLEXÃO

Em "*Yume*" (1990) ("*Dreams*" Inglês – "Sonhos" Português) do diretor japonês Akira Kurosawa, um túnel é o trajeto percorrido por um oficial japonês. Logo na entrada ele é recebido por um cão granadeiro raivoso que a princípio o afugenta da entrada do túnel. Ao final da travessia, encontra o batalhão ao qual comandava e havia abandonado à própria sorte, levando à morte todos os seus comandados. Restando ao comandante convencê-los do fato de que estavam mortos. O túnel em Kurosawa assume, em seu interlúdio, um aspecto lúgubre, ligação entre planos existenciais. Deixando o questionamento de quem havia cruzado o túnel. Seria esse túnel o trajeto derradeiro da existência? Ligação entre vida e morte? Passado e presente? Em qual sentido deste túnel o comandante havia cruzado? Ao final, o cão granadeiro ressurge e torna a lembrança da travessia do túnel, tornando-a dúbia, a entrada e saída se conectam pela ferocidade do animal.

O túnel em *Yume* pertence a um revisionismo pessoal, a um lugar imaterial, presente onde é possível evocar informações e experiências dentre do que foi vivido ou aprendido (IZQUIERDO, 2018, p. 12). O túnel presente na filmagem de Túnel #1 e *Yume*, tem em comum o fato de que o que está em jogo é o interlúdio, o meio, o entre. A face incipiente ou perfeita é indiferente, o que antecede o término é o cerne do processo. Soam juntos, que ao apagar das luzes no seu interior, cessa mais que a visão, cessa também em alguma medida a própria vida.

Diante dessa experiência de passagem, de posse do entendimento de que o túnel consiste em um caminho reflexivo, análogo a incerteza presente na poesia de Charles Baudelaire (2013), intitulada "O Abismo": "Tenho medo do sono, o túnel que me esconde, cheio de vago horror, levando não sei aonde;" (BAUDELAIRE, 2013, p. 473). A relação que Baudelaire estabelece entre o túnel e um abismo retoma tudo o que foi descrito até o momento. O Abismo no qual é possível jogar-se em direção ao horizonte, à frente, adiante. Pela ação videográfica e pela presença da mídia digital que acompanha o artista até a face oposta, em deslocamento na escuridão ao seu

lado, é possível alguma associação entre a materialidade do tempo audiovisual, quadro a quadro, dormente a dormente.

O decréscimo luminoso, até o mais profundo apagamento da imagem, escoltado pela sonoridade dos passos que reverberam nas paredes do túnel, revelam a passagem do tempo, o passo como um metrónomo do fazer artístico. A escuridão, por onde procede o artista contemporâneo, em sincronia a um regime de tempo e ações difusas, presente na definição de contemporâneo do filósofo italiano Giorgio Agamben (2009).

> Perceber no escuro do presente essa luz que procura nos alcançar, mas não pode fazê-lo, isso significa ser contemporâneo. Por isso os contemporâneos são raros. E por isso ser contemporâneo é, antes de tudo, uma questão de coragem: porque significa ser capaz não apenas de manter fixo o olhar no escuro da época, mas também de perceber nesse escuro uma luz que, dirigida para nós, distancia-se infinitamente de nós. Ou ainda: ser pontual num compromisso ao qual se pode apenas faltar (AGAMBEN, 2009, p. 65).

O túnel ferroviário, que hoje está restrito ao transporte de cargas, já figurou como principal meio de transporte no Brasil profundo, coexiste no fazer artístico, nessa sobreposição audiovisual, mesmo distanciado dos papais de meio de transporte e passageiro.

A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e escoa, tomando distâncias; mais precisamente, essa é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo. Aqueles que coincidem muito plenamente com a época, que em todos os aspectos a esta aderem perfeitamente, não são contemporâneos porque, exatamente por isso, não conseguem vê-la, não podem manter fixo o olhar sobre ela (AGAMBEN, 2009, p. 59).

É possível encontrar, *a posteriori*, uma distinção linguística nos primeiros cinemas, como em *L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat* (1895), de Louis e Auguste Lumière, que enquadra a cena posicionando a câmera como alguém que

aguarda a chegada do trem, enquanto em Túnel #1 a câmera e o trem correm pelos mesmos trilhos. *L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat* (1895) é uma das primeiras exibições cinematográficas da história, em um momento histórico onde a linguagem do cinema ainda estava por ser estabelecida pela ação e reflexão de inúmeros artistas, em tempos seguintes. Porém, revisitar essas etapas de instalação e fundação da prática do cinema, das quais derivam as demais linguagens audiovisuais, é preponderante para que se projete frente aos novos pensamentos em suspensão no audiovisual contemporâneo (MACHADO, 1997, p. 90). A presença da malha férrea em ambos os momentos, indica um retorno ao meio de transporte que desbravou o Oeste dos Estados Unidos da América em filmes *western* de diretores como o americano John Ford[2] (1894 – 1973) e o italiano Sergio Leone[3] (1929 – 1989). Ir ao encontro desta espacialidade do túnel férreo, carregada de camadas e anacronismos, objetivando estabelecer nessa visualidade uma via através do fazer artística, conectando diretamente esse imaginário fílmico pregresso, no qual a existência dos trilhos ferroviários estabelecia as regiões limítrofes do civilizatório pela perspectiva do homem branco que impõe a morte aos povos originários.

A cadência de ingresso no túnel é determinada pela presença do dormente. O passo alcança contido o próximo dormente, e o próximo, sucessivamente. A certeza da constância da presença rígida da madeira, provoca o próximo passo e dá ritmo à caminhada. A distância do dormente frente a distância do fotograma. A imagem em movimento se estende em sua cronologia alinhada à frequência dos dormentes. Mesmo realizado com uma câmera DSLR fotográfica com função de filmagem, essencialmente, os critérios de gravação estão sujeitos a definições e conclusões óticas e sensíveis determinadas na película, noções ainda vigentes da cinematografia. Como a regra dos 180 graus, por exemplo.

---

[2] Filmografia de John Ford IMDB: https://www.imdb.com/name/nm0000406/

[3] Filmografia de Sergio Leone IMDB: https://www.imdb.com/name/nm0001466/

A imagem em movimento no cinema dos primeiros tempos, do dispositivo do cinema, com seu aparato tecnológico composto por lentes, luzes e filmes em películas, tinha como unidade fundamental o fotograma – o quadro. O quadro é a menor unidade da imagem em movimento, a observação da sua sucessão gera um fenômeno psíquico denominado phi, descrito pelo pesquisador Arlindo Machado (2003) como "[...] dois estímulos são expostos aos olhos em diferentes posições, um após o outro e com pequenos intervalos de tempo, os observadores percebem um único estímulo que se move da posição primeira a segunda" (MACHADO, 2003, p. 21). O quadro configura-se com uma unidade de medida audiovisual, constituindo os "quadros por segundo", do inglês *Frames per Seconds* (FPS). Atribuindo a cadência da imagem em movimento, dos 16fps (quadros por segundo) do cinema dos primeiros tempos aos 38.500fps de câmeras digitais como a Chronos 1.4[4] desenvolvida pela Kron Tech, voltados a imagens técnicas, artísticas ou periciais em ultra câmera lenta, ou seja, mais informação por segundo gravado, para que o tempo seja dilatado ao máximo para revelar minúcias do assunto em movimento. Essa temporalidade colide com o movimento do objeto, com a ação presente frente à objetiva. Movimentos coincidentes, análogos, objetivamente indicando o final do trajeto, levando ao final do túnel.

Ao final, o produto artístico não é um arquivo digital, não é um artista que rompe um espaço, não é um intervalo de escuridão, não é uma experiência de risco ou quase morte, menos ainda uma narrativa continua, apesar da linguagem do plano sequencia sugerir o contrário. A luz que rompe a lente em direção do sensor da câmera atravessa um túnel de metal e plástico, da luz exterior a luz posterior das telas e *displays*. A ação se repete na narrativa e no processo. Em alguns momentos é preciso determinar sobre qual túnel o presente relato de experiência de fato

[4] Dados técnicos disponível no site do desenvolvedor: https://www.krontech.ca/store/Chronos-1-4-highspeed-camera-p92268927

REVISTA DA FUNDARTE
ANO 24
NÚMERO 60
JULHO A SETEMBRO DE 2024
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO

REVISTA 59
PROCESSOS E REGISTROS EM ARTE:
AÇÕES DO COTIDIANO EM REFLEXÃO

descreve. Sobre qual túnel refletivos de fato. O fazer audiovisual é uma travessia de um túnel, técnico, intercalado, ritmado pelo intervalo, o apagamento.

Conclusão

Mas afinal o que pode ser um túnel?

Túnel é o entre. A boca pode ser o início do túnel para o ar que enche os pulmões ou o fim da linha para as palavras. Que viajam no ar até o próximo túnel, auditivo. O túnel é quase. É um corte entre faces. Túnel é ligação, conexão. Permite fluir. Veias são túneis. A materialidade precisa dar vazão, correr. O túnel não para. Abre caminhos, caso contrário infarta. Vascularizado. Colapsa. Túnel é tudo que não para, que rompe, que leva. Se faz necessário para que se vença um obstáculo. Um túnel comunica, um túnel soa, brada. Túnel é autofalante, é vuvuzela, é bucina romana, é berrante. Através do túnel, o túnel muda. No alto do mastro, se equilibrando na gávea, era possível ver terra firme através de uma espécie de túnel.

A luneta é um túnel. Entre o horizonte e o olhar, rompe a distância. O olho é um túnel, o nervo ocular é um túnel. O que faz de algo um túnel é um espaço nulo, um espaço apagado. Na luneta, um jogo de lentes distanciados pela escuridão do corpo oco permite que a visão se aproxime. Um túnel são três estágios. A entrada, o vazio e a saída. Uma luz no fim do túnel, no jargão popular, mostra que no desalento, na falta, na adversidade, algo melhor virá. Algo melhor significa qualquer coisa além do que se tem, se passa, acontece, além do agora. Qualquer coisa diferente do agora basta. Túnel é novidade. É algo que se prevê e não se tem. Túnel é uma operação fundadora. A partir de um túnel uma realidade se modela. Deixamos pra trás, na face de entrada um estado conhecido. Uma certeza. Rompemos a escuridão em direção ao que, por enquanto, é nada. Túnel é mergulhar em incerteza. É perguntar. Túnel se faz sozinho e se faz em comboio, em composição. Fluxo contínuo ou pequenos lampejos. Na superfície metálica dos fios, um túnel se forma por elétrons, no interior das paredes, isolados e contidos por

tubulações. O fim do túnel é lâmpada, se acende, ilumina. Em Romaria, Renato Teixeira roga a nossa Senhora Aparecida que ela “Ilumine a mina escura e funda o trem da minha vida”. A mina é túnel, é água parada, é incerteza em escuridão. O trem é fluxo, é partida, é deslocamento. O trem é o que se faz. Um túnel se faz com um propósito. Soluciona. Supera. Um túnel se abriu no peito de Getúlio Vargas com um tiro. Na carta testamento ele avalia: “Serenamente dou o primeiro passo no caminho da eternidade e saio da vida para entrar na história”. Um túnel esvaziou de sangue um coração, deu vazão do que estava presente nas cavidades cardíacas por onde esvaiu a vida desse presidente. Um túnel não é um furo ou um buraco. Um buraco é inerte, um buraco é um túnel sem vocação, sem propósito. Sem a escuridão da passagem, a incerteza. Um túnel pode ser o vazio que liga duas aberturas, o mistério entre dois buracos. Com a incerteza da travessia, indiferente da distância, um túnel ainda assim é o entre. É passar por algo, atravessar. Descreve uma ação, finalidade única. Um túnel é um motivo, um dado observado. Resultado de imprecisão, dúvida. Um túnel é aplicar energia através de um sólido. Traçante. Sólido feito a rocha. Feito a luz. Einstein dizia que um buraco negro é Deus dividindo por zero. Um lugar no espaço que não sustenta a própria matéria e que tende ao nada. É um túnel dilatado ao vazio, infindo. Sugando tudo em um horizonte de eventos. Um túnel, nesse caso, deixa de ser uma possibilidade e passa a ser compulsório. Dragado pela ação, acionado. A incerteza no interior do túnel é frágil, é logo. Tende a passar depressa, tende a uma brevidade constrangedora. Um túnel poderia ser um descampado. Um túnel poderia ser um contorno, um desvio. Mas em dado momento foi preciso sangrar o caminho. Impor a vontade. Vencer a distância com força bruta. Um túnel é um acúmulo de desejo, uma cápsula de um breu profundo. Um remédio amargo que se toma de olhos fechados. Da cor intensa da chegada. Em “Encontros e despedidas”, Milton Nascimento canta que “Tem gente que vem e quer voltar. Tem gente que vai, quer ficar. Tem gente que veio só olhar. Tem gente a sorrir e a chorar. E assim chegar e partir”. Fala de um ponto fixo por

onde mais de um desejo atravessa. Um túnel não. Não se permite a tanto. Milton fala da estação, do *hub*. Um túnel só permite um desejo de cada vez. Só existe sair. Só existe vencer, atravessar. Seja ida, seja volta. Dali não se contempla nada. Estação é um ponto pivot, é eixo de travessia. Túnel é uma dúvida no caminho. Passei por um túnel outro dia e observei uma placa imensa alertando para que não se buzinasse dentro do túnel. O motivo repito à exaustão. Dentro do túnel só existe um desejo, o desejo do fim, de completar a travessia. Não quebre a incerteza de ninguém com esse ruido insuportável. Na concepção rompemos o túnel do sistema reprodutor masculino e tudo que importa é chegar ao túnel do sistema reprodutor feminino. Nessa jornada exaustiva, nos resta um repouso antes da próxima jornada. Na saída, no parto, ingressando no túnel da vida. E daí pra frente tudo que importa é chegar na morte. Quem morre durante um tempo e volta a vida, relata que existe um túnel que ostenta uma luz intensa. Um túnel persegue, nem na morte permite outra possibilidade. Através do túnel, o mundo muda.

Referências:

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo?* E outros ensaios. Tradução Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.

BAUDELAIRE, Charles. *As flores do mal.* Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2013.

CASADEI, Eliza Bachega. 5. *Narrativas Mise em Abyme*: a instalação de uma competência genérica da reportagem na Revista da Semana (1920-1945). Revista Brasileira de História da Mídia, v. 1, n. 2, 2015.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta:* ensaios para uma filosofia da fotografia. Relume Dumará, 2005.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2021.

IZQUIERDO, Ivan. *Memória-3*. Porto Alegre: Artmed Editora, 2018.

LEÃO, Delfim F. et al. *Vidas Paralelas*-Teseu e Rómulo. Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos da Universidade de Coimbra, 2008.

Wagner de Souza Antonio, Reinilda De Fátima Berguenmayer Minuzzi - O QUE É UM TÚNEL?. Montenegro, v.59, nº59, p. 1- 15, e1366, 2024.
Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br

MACHADO, A. *Pré-cinemas & pós cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.

MACHADO, A. *O Filme-Ensaio.* Concinnitas. V. 2, n. 5. 2003. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/view/42804. Acesso em: 10 mai. 2021.

Wagner de Souza Antonio
Mineiro radicado em Porto Alegre/RS. Artista atento ao audiovisual contemporâneo e em campo expandido. Doutor em Artes Visuais na linha de Arte e Tecnologia pela Universidade Federal de Santa Maria – UFSM. Integra o trio de videodança Cinelante, experiência de convergência entre corpo e imagem de síntese.Produtor da mostra de vídeomapping Campus Open Mapping realizada no Campus da UFSM.
http://lattes.cnpq.br/1528511102768395
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-7030-2149
E-mail: calixtob@gmail.com

Reinilda De Fátima Berguenmayer Minuzzi
Professora Associada do Departamento de Artes Visuais, Centro de Artes e Letras, UFSM, atuando na Graduação em Artes Visuais. Docente permanente e orientadora nos cursos de Mestrado e Doutorado do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais (PPGART-UFSM), no qual, atualmente, exerce o cargo de Coordenadora Substituta. Líder do Grupo de Pesquisa Arte e Design (GAD-UFSM) e responsável pelo Laboratório de Pesquisa Arte e Design (LAD-UFSM). http://lattes.cnpq.br/1234650265478193
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-0490-1258
E-mail: minuzzireinilda@gmail.com

Disponibilidade dos dados da pesquisa: o conjunto de dados de apoio aos resultados deste estudo está publicado no próprio Artigo.
Recebido em 29 de dezembro de 2023
Aceito em 20 de fevereiro de 2024
Editor responsável: Júlia Maria Hummes
ISSN 2319-0868
Qualis A1 em Arte, Educação, Filosofia, História, Interdisciplinar, Linguística e Literatura

REVISTA DA FUNDARTE
ANO 24
NÚMERO 60
JULHO A SETEMBRO DE 2024
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO

REVISTA 59
PROCESSOS E REGISTROS EM ARTE:
AÇÕES DO COTIDIANO EM REFLEXÃO

Creative Commons Não Comercial 4.0 Internacional de Revista da FUNDARTE está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional.
Baseado no trabalho disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte.
Podem estar disponíveis autorizações adicionais às concedidas no âmbito desta licença em https://seer.fundarte.rs.gov.br/

Wagner de Souza Antonio, Reinilda De Fátima Berguenmayer Minuzzi - O QUE É UM TÚNEL?. Montenegro, v.59, nº59, p. 1- 15, e1366, 2024.
Disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br

Vazantes
volume **04** _ n. **01**

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

Recebido em: 2020-08-21
Aceito em: 2020-10-19

Vazantes
volume **04** _ n. **01**

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´s[1] 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 mapeada[2].

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, consequentemente, 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).

3 Registro da obra e detalhes do processo criativo disponível no site do artista: http://www.naimark.net/projects/displacements.html.

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, incrustrada 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 substitui-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, Eslovakia.
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 Resolume[5] ou MadMapper[6], 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 VVVV[7] ou Processing[8], 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: vvvv.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, recobrindo 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 fantasmagorias[9] 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 Video 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/BrQBVVEnf_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 possiblidade 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: Papirus, 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.