



Universidade de Brasília - UnB  
Instituto de Artes - IdA  
Programa de Pós-Graduação em Arte

Darli P. Nuza

**Pintura Híbrida**  
**processos criativos com pintura e projeção mapeada**

Brasília - DF

2014

**Pintura Híbrida:**  
**processos criativos com pintura e projeção mapeada**

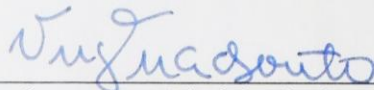
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes Visuais.

Orientadora: Prof. Dr. Virgínia Tiradentes Souto  
Linha de Pesquisa: Arte e Tecnologia  
Área de Concentração: Arte Contemporânea

Brasília - DF

2014

**DISSERTAÇÃO E PRODUÇÃO IMAGÉTICA DE MESTRADO EM ARTE  
APRESENTADA AOS PROFESSORES:**



---

Professora Dra. Virginia Tiradentes Souto (DIN/UNB)

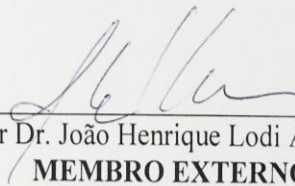
**ORIENTADORA**



---

Professora Dra. Fátima Aparecida dos Santos (DIN/UNB)

**MEMBRO INTERNO**



---

Professor Dr. João Henrique Lodi Agreli (UFU)

**MEMBRO EXTERNO**

Vista e permitida a impressão  
Brasília, segunda-feira 24 de março de 2014.

Coordenação de Pós-Graduação do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes /  
UnB.

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da Universidade de  
Brasília. Acervo 1015545.

Nuza, Darli Pereira.  
N992p Pintura híbrida : processos criativos com pintura  
e projeção mapeada / Darli Pereira Nuza. -- 2014.  
95 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília,  
Instituto de Artes, 2014.  
Inclui bibliografia.  
Orientação: Virgínia Tiradentes Souto.

1. Arte e tecnologia. I. Souto, Virgínia Tiradentes.  
II. Título.

CDU 7:004

Ainda que eu falasse as línguas dos homens e dos anjos e não tivesse amor, nada seria. E ainda que tivesse o dom de profecia, e conhecesse todos os mistérios e toda a ciência, e ainda que tivesse toda a fé, de maneira tal que transportasse os montes, e não tivesse amor, nada seria.

I Coríntios 13

## **Agradeço**

A Deus, honra, arte e glória. Sempre!

Aos meus Pais - Lindolfo e Lourdes - e aos meus irmãos, Daniel, Ana Débora e Darlete. Vocês são meu cais.

A minha orientadora Virginia Tiradentes que com sua paciência e profissionalismo tornou esse processo imensamente gratificante.

Aos amigos, especialmente aos do apartamento 103: com vocês o riso fica frouxo e a vida doce.

Aos meus professores e especialmente à Paulo Henrique Dias, pela disponibilidade e profissionalismo. És um exemplo inspirador.

À banca examinadora: Fátima dos Santos, Suzette Venturelli, João Agreli e Rogério Câmara. Grata pelas contribuições e aprendizado.

Ao NVC – UnB (Núcleo de Vida Cristã) pelo carinho e acolhimento. Vocês são bênçãos.

Ao PPG-Artes | UnB e a Capes pela concessão da bolsa durante a realização desta pesquisa.

Enfim, pela beleza da vida e pelos momentos intensos de aprendizado!

## Resumo

Este trabalho traz reflexões e práticas a respeito das hibridizações entre arte e novas tecnologias. Por meio de experimentações, é pesquisado, especificamente, o encontro das vertentes pintura e projeção mapeada. São apresentadas três obras autorais desenvolvidas com o intuito de analisar a mistura de técnicas e conceitos dessas linguagens, suas aberturas, probabilidades e limitações; tem também como objetivo ponderar sobre criações híbridas, ressaltando assim, os desdobramentos na arte ao mesclar e compor com os novos recursos contemporâneos. Os conceitos que envolvem o termo hibridismo e suas derivações são apontados em suas diversas perspectivas através de alguns autores como Canclini (2008), Cattani (2007), Gruzinski (2001), Narloch (2007), Santaella (2008) e Vargas (2004). A pintura e a projeção mapeada são apresentadas em suas particularidades abordando seus contextos e conceitos. Além de apresentar brevemente aspectos históricos e conceituais que envolvem a pintura, é traçada uma discussão a respeito desta linguagem e suas extensões, principalmente no que se diz respeito às suas mesclagens no encontro com projeção mapeada e vice-versa. Dentre outros, Tavares (1998), O'Dohery (2002) e Cartaxo (2006) embasam o processo criativo nas obras *Pause pro café*, *Qrcode de dedo* e *Efêmeros*. Esses experimentos são parte do processo teórico prático desta pesquisa e são apresentadas poeticamente através da Pintura Híbrida. Tendo em vista a circularidade deste processo, apresento, concomitantemente, os registros sobre a execução, as seleções, os desdobramentos e as limitações encontradas durante o processo artístico.

Palavras-chave: hibridismo, poéticas híbridas, pintura, projeção mapeada.

## **Abstract**

This paper presents reflections and practices regarding hybridizations between art and new technologies. Through experiments, it is researched specifically, the meeting of the strands painting and projection mapping. Three copyrighted works were developed in order to analyze the mixture of techniques and concepts of these languages, their openings, odds and limitations are presented. It also aims to ponder hybrid creations, thus highlighting the developments in the art to make and merge with new contemporary features. The concepts surrounding the term hybridity and its derivations are pointed in their diverse perspectives through some authors such as Canclini (2008), Cattani (2007), Gruzinski (2001), Narloch (2007), Santaella (2008) and Vargas (2004). Painting and projection mapping are presented in its particularities addressing their contexts and concepts. Besides briefly presenting historical and conceptual aspects involving painting, is mapped a discussion about this language and its extensions, especially when concerns their blends in encounter with mapped projection and vice-versa. Among others, Tavares (1998), O'Dohery (2002) and Benavente (2006) establish the creative process in the works *Pause for breakfast*, *Qrcode finger* and *Ephemera*. These experiments are part of the practical and theoretical processes of this research are presented poetically through *Hybrid Painting*. Given the circularity of this process, I present it simultaneously: the records on the implementation, the selections, the ramifications and limitations encountered during the artistic process.

Key-words: hybrid, hybrid poetry, painting, projection mapping.



## Lista de Figuras

<b>Figura 1</b> - Estrutura de formação do híbrido.....	<b>16</b>
<b>Figura 2</b> - Escola de Atenas, de Rafael Sanzio afresco, pintado de 1509 a 1510. Stanza della Segnatura (Vaticano) .....	<b>33</b>
<b>Figura 3</b> - Ilustração do funcionamento de uma câmera escura de 1544.....	<b>34</b>
<b>Figura 4</b> - Paul Cézanne. A montanha Sainte-Victorie, 1902-1906. Óleo sobre tela, 56,6 x 96,8 cm. The metropolitan Museum of Art, Nova York .....	<b>38</b>
<b>Figura 5</b> - Abraham Palatnik. I Aparelho Cinecromático. 110 x 70 x 20 cm.1951.....	<b>39</b>
<b>Figura 6</b> - Catunda, Leda. Camisetas, 1989. Acrílica sobre camisetas. 220 x 190 cm.....	<b>43</b>
<b>Figura 7</b> - Zalinda Cartaxo. Sem título. 2007. Fotografia PB c/ acrílico vermelho. 40x60 cm. ed.6 .....	<b>49</b>
<b>Figura 8</b> - Ilustrações típicas projetadas nos espetáculos de fantasmagoria.....	<b>52</b>
<b>Figura 9</b> - Projeção no Pátio do Colégio (Virada Cultural 2010). Produtora Visualfarm - fachada do Pátio do Colégio (prédio histórico de São Paulo) .....	<b>54</b>
<b>Figura 10</b> - Slides da Obra “Facades in elegant evening gowns”. Urbanscreen. 2010.....	<b>55</b>
<b>Figura 11</b> - Projeção final: pintura em slide projetada sobre um edifício. Obra “Facades in elegant evening gowns”. Urbanscreen. 2010.....	<b>55</b>
<b>Figura 12</b> - Menina. Projeção mapeada sobre boneca de gesso. Marcio H. Mota. 2013.....	<b>57</b>
<b>Figura 13</b> - Interface do software phGil.....	<b>61</b>
<b>Figura 2</b> - Processo de mapeamento: ligações das fatias.....	<b>62</b>
<b>Figura 15</b> - Interface phGil com mapeamento finalizado.....	<b>62</b>
<b>Figura 16</b> - Seu corpo é um campo de batalha. Roberta Cangussu. Aquarela e grafite sobre papel. 21x29,5 cm. 1999.....	<b>64</b>
<b>Figura 17</b> - Telas rotacionadas.....	<b>67</b>
<b>Figura 18</b> - Tons de aquarela café com adição de água → .....	<b>70</b>
<b>Figura 19</b> - (detalhe) Pintura antes da rotação.....	<b>70</b>
<b>Figura 20</b> - Projeções das telas.....	<b>70</b>

<b>Figura 21</b> - Projeções (visão 2) .....	<b>71</b>
<b>Figura 22</b> - Projeções (Visão 3) .....	<b>71</b>
<b>Figura 3</b> - Projeções (visão 4) .....	<b>72</b>
<b>Figura 24</b> - Código de barras tradicional.....	<b>74</b>
<b>Figura 25</b> - Código Qrcode.....	<b>74</b>
<b>Figura 26</b> - QRartes defense arc nº2. Patrick Donnelly.....	<b>75</b>
<b>Figura 27</b> - Patrick Donnelly. Gravuras. Série: “Loi de conservation de la masse” .....	<b>75</b>
<b>Figura 28</b> - (detalhe) Sobreposição dos suportes.....	<b>78</b>
<b>Figura 29</b> - Lâminas de acetato frente as projeções (distância de 1,00m entre as lâminas e a projeção) .....	<b>79</b>
<b>Figura 30</b> - Linhas de digitais dos dedos ampliadas e pintadas a café formando o Qr code no acetato.....	<b>80</b>
<b>Figura 31</b> – Reflexos.....	<b>80</b>
<b>Figura 32</b> – Reflexos.....	<b>81</b>
<b>Figura 33</b> - Detalhe transparência do pigmento sobre o acetato.....	<b>81</b>
<b>Figura 34</b> - Aquarela Café sobre Lâminas. Darli Nuza. 30 x 21 cm. 2013.....	<b>84</b>
<b>Figura 35</b> - Lâminas (à frente) com projeções na tela (ao fundo) .....	<b>84</b>
<b>Figura 36</b> - Vista lateral.....	<b>85</b>
<b>Figura 37</b> – Errância.....	<b>85</b>
<b>Figura 38</b> - Passagem de cores sobre a pintura na lâmina.....	<b>87</b>

## Sumário

<b>Introdução</b> .....	<b>10</b>
<b>Seção 1   Entre Círculos diversos</b> .....	<b>13</b>
1.1 Configurações híbridas .....	13
1.2 Hibridismo: terminologias, conceitos e tráficos .....	17
1.3 Processos híbridos entre Arte e Tecnologia .....	26
<b>Seção 2   Círculos propostos</b> .....	<b>31</b>
2.1 Pintura em desdobramento.....	32
2.2 Projeção mapeada: configurações.....	50
2.3 PhdGIL: Software de projeção mapeada .....	59
2.4 Pintura Híbrida como processo criativo.....	63
2.5 Obra I. Pause pro café. 2013 .....	66
2.5.1 Processos: seleções, execução e desdobramentos .....	69
<b>Seção 3   Obras em Desdobramento</b> .....	<b>73</b>
3.1 Obra II. QRcode de dedo. 2013. ....	73
3.1.1 Processos: seleções, execução e desdobramentos .....	76
3.2 Obra III. Efêmeros. 2013.....	83
3.2.1 Processos: seleções, execução e desdobramentos .....	86
<b>Considerações Finais</b> .....	<b>88</b>
<b>Referências</b> .....	<b>92</b>

## Introdução

Por meio da experimentação e da intuição, a Arte aguça no ser humano a criatividade e a produção, proporcionando um ciclo contínuo de reflexão e análises sobre suas inovações e impactos. Assim, nos últimos tempos, as produções artísticas abarcam as novas tecnologias e têm mostrado quão infinitas probabilidades existem, quando essas vertentes – aparentemente alheias – se integram. Essas evoluções trazem em si novas maneiras de ver, perceber e sentir o mundo da arte.

Diante do leque de possibilidades que perpassam essas maneiras de pensar a arte, esta dissertação propõe uma reflexão e investigação a respeito das hibridizações neste campo. Com caráter teórico-prático, é apresentado o encontro entre pintura e as novas tecnologias, através das vertentes: aquarela café e projeção mapeada. Enquanto método busca-se desenvolver experimentos, analisar e registrar como essas tecnologias se relacionam. Através destes procedimentos é possível compreender como se dá o processo e as possibilidades híbridas diante das vertentes aqui tratadas.

Dentre os diversos questionamentos que surgem no encontro destas vertentes, algumas questões específicas norteiam a construção deste texto. Como se dá o processo híbrido entre projeção mapeada e pintura? Quais as possibilidades que o encontro entre projeção mapeada e pintura traz enquanto poéticas artísticas? A escolha destes desafios consiste na busca por experiências e desdobramentos que podem ser instituídos por meio do hibridismo.

A partir desta perspectiva, a pesquisa é desenvolvida por meio de revisões de literatura e através de experimentos. Na medida em que as experimentações artísticas são efetuadas, alcança-se novas possibilidades e resultados; logo, as considerações finais acerca do objeto estudado.

Não se trata de mostrar apenas as novas tecnologias mescladas a técnicas tradicionais, mas de ponderar a respeito dessas novas hibridizações na arte e seus processos, especificamente sobre o encontro com as novas tecnologias.

A construção desta se dará em três seções. A primeira trata do cerne da pesquisa: Poéticas Híbridas. Este processo é caracterizado por uma produção de arte concretizada por várias técnicas, materiais e suportes, ligando linguagens artísticas e caracterizada pelo não pertencimento a uma única vertente ou categoria (SIMÃO, 2008). Este item apresenta, à luz de alguns autores, definições e conceitos a respeito do hibridismo e especificamente, um recorte, abordando as hibridizações na arte frente às tecnologias. O *híbrido* caracteriza-se como o que participa de dois ou mais conjuntos, gêneros ou estilos. Considera-se híbrida a composição a partir de dois elementos diversos reunidos para originar um terceiro, que pode ter as características dos dois primeiros – reforçadas ou reduzidas. Baseando neste termo, este trajeto culminará na apresentação de obras que teve como pilar para o processo artístico, as mesclagens e as fronteiras estendidas em prol de experimentos.

A seção dois apresenta as linguagens escolhidas: pintura e projeção mapeada. Por meio de uma revisão literária e um discurso sobre essas vertentes<sup>1</sup>, esta seção aborda o clássico e o contemporâneo. A pintura - tida como tradicional - e considerada um dos ícones da arte, torna-se aliada no trilhar desta pesquisa. No percorrer destes processos artísticos será uma necessidade apropriar-se de suas estruturas visando caminhos experimentais, que poderão mostrar o quanto as linguagens convencionais podem se entrelaçar e, sem convencionalismo, desdobrar-se em outras poéticas (CATARXO, 2006).

O Contemporâneo é representado pela projeção mapeada. Um software que desdobrou a maneira de composição das projeções habituais. A projeção mapeada veio inovar a tela bidimensional, comprovando que as imagens não usam somente a superfície plana, mas considera a arquitetura tridimensional, obedecendo aos declínios e perspectivas. COSTA (2011) explica que, "toda a geometria tridimensional é respeitada e as imagens que vão se colar sobre ela é que são convertidas para o sistema de coordenadas do espaço concreto. Transformam a tela bidimensional em um espaço de visualização arquitetural tridimensional. [...]".

---

<sup>1</sup> No decorrer desta pesquisa, a palavra vertente será exibida como sinônimo de caminho, direção ou linha.

Com o intuito de delinear os desdobramentos alcançados entre projeção e pintura, a segunda seção também ampara o início dos experimentos com pintura café e projeção. Por meio da obra *Pause por café*, descrevo os primeiros experimentos híbridos. Mudanças dos materiais e de seus respectivos lugares, conceitos e desdobramentos são descritos e ilustrados.

A terceira seção é uma continuidade de ideias geradas a partir dos desdobramentos da primeira obra – *Pause pro café*. Materiais experimentais como o acetato e QRcodes passam a compor os novos experimentos e, assim, as configurações das obras *QR Code de dedo* e *Efêmeros* são expostas e discutidas, viabilizando o propósito prático da pesquisa. Ressalta-se também as variáveis, o processo de criação, as possibilidades e limitações, os materiais, os conceitos abordados e os resultados. As conclusões são traçadas de acordo com os resultados obtidos durante o processo de concepção da pesquisa confirmando os desdobramentos das vertentes.

## Seção 1 | Entre Círculos diversos

Esta seção é delineada por ponderações a respeito do termo hibridismo e alguns de seus respectivos empregos nas Artes Visuais. Ao tratar especificamente da mistura de técnicas de períodos diferentes, abordo o hibridismo contrapondo a linearidade histórica e a circularidade ressaltada na arte contemporânea. A abordagem linear feita na história da Arte de forma hierárquica é deixada e as linguagens são tratadas por uma perspectiva circular, em que as técnicas e linguagens usadas na arte são codependentes e harmônicas. O objetivo é apreender as linguagens artísticas como círculos ou meios que podem ser misturados sem categorizar por seu período, conceito ou técnica, ou sugerir relevância de uma sobre outras. Assim, é possível pensar em produções artísticas existentes em um mesmo círculo com as mais variadas linguagens de maneira que sejam abordadas como potencializadoras uma das outras ao invés de uma sobre outras.

### 1.1 Configurações híbridas

Em tempos de intensas conjecturas nos diversos campos da arte, vemos a diversidade de produções artísticas que alarga (sobressai e também sofre supressões) acrescentando e intervindo cotidianamente no falar, no ver, no ouvir, no sentir. Inúmeras linguagens artísticas atravessam cotidianamente todos os sentidos do homem. A propaganda, a música, o som, o cartaz, a intervenção artística e o vídeo são algumas das maneiras que embebem esses sentidos.

Talvez o modo diverso em que essas linguagens se configuram, seja um dos motivos pelos quais trazem tanta intensidade, e de alguma forma alcança com veemência vários sentidos do ser humano. O vídeo, por exemplo, incita a visão, a audição, que por sua vez pode reverberar em todos os outros sentidos. Esse círculo de sensações foi, por sua vez, provocado por linguagens que também se configuram de maneira circular. Este círculo se compôs através da fotografia, do som, do filme, de equipamentos, além da subjetividade embutida neste processo. Encontram-se intrínseco nessas linguagens, técnicas, conceitos e históricos que revelam sua

estrutura. No caso do vídeo, por exemplo, percebe-se a presença da fotografia, ferramentas, técnicas e questões conceituais para construção de uma nova proposta. Novas necessidades exigem novas técnicas (WOOD, 1998).

Algumas se desenvolvem por meio de junções, contando inclusive com outros campos e suas perspectivas inovações. Assim as linguagens constituem-se e durante esse processo de configuração circular, aliam-se e se potencializam. Contaminadas entre si, são aliadas umas às outras para funcionamento de uma terceira. Tornam-se mais fluidas quando são embebidas em outras fontes, gerando aberturas que admitem o perpassar de outras linguagens e a possibilidade de novas permutas.

Pensando por esses limiares, as vertentes apresentadas nesta pesquisa serão abordadas de maneira circular. Essa escolha contrapõe ao ponto de vista linear e fragmentado estabelecido principalmente através da História da Arte. É visto com clareza um sistema histórico que selecionou o que era arte elevando certas linguagens, e por meio de categorizações hierarquizou muitas delas. Hans Belting (2012) descreve em seu livro *O fim da história da Arte* a respeito desse modelo e suas limitações. Por exemplo, os embates dessa linearidade na arte contemporânea. Hoje poderíamos, “portanto, em vez do fim, falar de uma perda de enquadramento, que tem como consequência a dissolução...” (BELTING, 2012, pg.12).

Essa perda de enquadramento citada pelo autor é sinônimo de perda de tradição, mudança do olhar de evolução estabelecido pelos estilos na história da Arte. Essa tendência evolutiva, muitas vezes, dá margem à ideia de que o estilo posterior é melhor que o anterior. Por exemplo, o Impressionismo foi taxado como ultrapassado ao ser substituído pela fase expressionista que, por sua vez, foi trocado por tendências cubistas. Repensar esses posicionamentos de certa forma relembra-nos a liberdade de fazer uso das muitas linguagens da arte, sejam elas de qual período for, sem limitações ou classificações que aponte anacronismos. Ao falar sobre a arte contemporânea e os limites da história, Danto (2006) também aponta que ao contrário do que muitos críticos pensam:

A arte contemporânea, nada tem contra a arte do passado, nenhum sentimento de que o passado seja algo de que é preciso se libertar e mesmo nenhum sentimento de que tudo seja completamente diferente, como em geral a arte da arte moderna. É parte do que



define a arte contemporânea que a arte do passado esteja disponível para qualquer uso que os artistas queiram lhe dar (DANTO, 2006).

Assim, há de se compreender que o advento de novas produções de Arte não depende apenas de evoluções, mas também de revoluções e reações (LÉGER, 1990). Dentre suas muitas características, a arte possui caráter reativo. Um exemplo é a utilização de meios eletrônicos que passaram a fazer parte de obras e processos artísticos. À medida que os diversos acontecimentos – sejam elas de cunho social, político, científico ou cultural, dentre outros – vão se constituindo, a arte abarca e os reapresenta a seu modo.

Assim, a concepção de linearidade e hierarquia dá lugar à ideia de reação/revolução e circularidade. Trago o círculo como metáfora por ser a forma que representa um estado de continuidade, movimento passível de transformação. Observo também algo que ilustra a condição circular das linguagens artísticas: as ondas concêntricas na água, causada pelo arremessar de uma pedra por exemplo. Este efeito de dilatação das “circunferências” é, como já dito, paulatinamente acontece nas linguagens artísticas a medida que acontecimentos - quaisquer que sejam - interferem nas mesmas. A partir de contaminações e acréscimos suas fronteiras sofrem dilatações, e aos poucos essa oscilação a apresenta de maneira diferente, com acréscimos, seja na técnica, no conceito ou no processo de composição.

Desta maneira, na figura 1, temos alguns pontos a observar. Primeiro, linguagens tradicionais - muitas vezes - consideradas estáveis pela sua composição tradicional ao longo da história; segundo, algumas das necessidades que pulsam a arte: criação e experimento – condições estas que ultrapassam os limites e abarcam outros campos para si; terceiro, outros campos como o da Ciência, e por último as invenções e inovações que permeiam as diversas áreas. Entre esses círculos dispostos, a linguagem – nesse caso, a pintura – escolhida como ponto de partida. Nas justaposições, o hibridismo é caracterizado como o ponto de encontro entre o tradicional, a tecnologia e a inovação para o processo de criação. A Figura 1 é uma mostra da estrutura de formação do híbrido proposta.

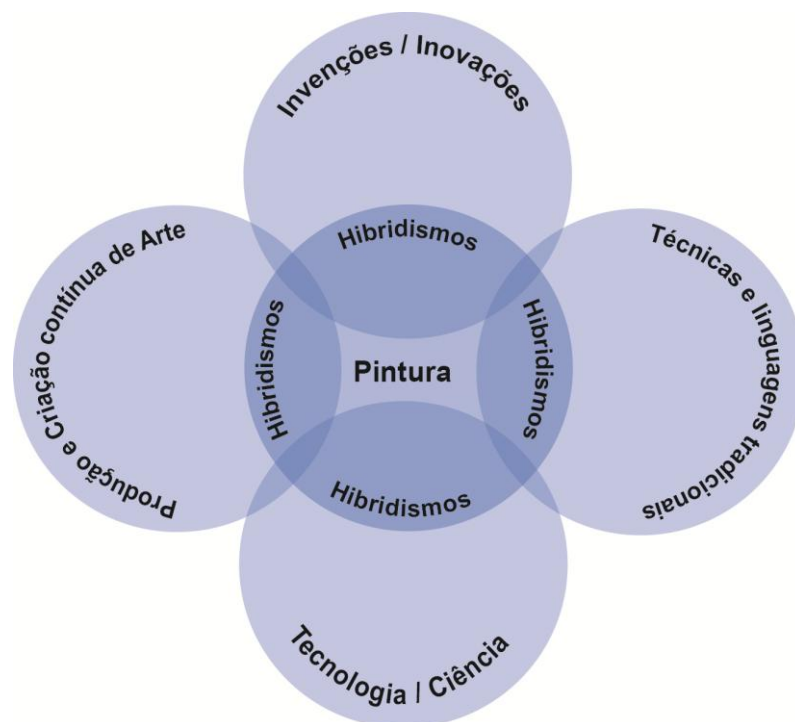


Figura 1 - Estrutura de formação do híbrido (diagrama proposto pela autora)

A partir dessas observações, chegamos ao cerne desta pesquisa: a mistura dessas linguagens. É também deste mesmo objeto que partimos para as futuras proposições. Como se dão esses círculos/linguagens (por exemplo, a pintura), quando embebidos de outras composições? E suas novas proposições a partir dessas misturas? Quando se trata especificamente dessas misturas, os campos se apresentam vastos. Logo, vale salientar que as vertentes aqui propostas foram eleitas do campo da arte e da tecnologia.

Essas composições híbridas que envolvem especificamente o encontro entre arte e tecnologia serão melhores discutidas posteriormente. De imediato, procurarei abordar conceitualmente os encontros dos círculos acima. Não compartimentá-los, mas apontar algumas peculiaridades que os distinguem ao mesmo tempo em que os aproximam e os misturam. As linhas tênues entre as vertentes podem ser expostas e apresentar mais do que dúvidas: expor possibilidades.

## 1.2. Hibridismo: terminologias, conceitos e tráficos

Antes de abordar os processos e resultantes, faz-se necessário conhecer e perpassar conceitualmente pelos termos utilizados nesta pesquisa. Observar o cerne destes auxiliará na compreensão dos mesmos e na justificativa de seus empregos.

O termo Hibridismo – usado para denominar as poéticas artísticas aqui propostas – abre um leque de possibilidades teórico/prática, além de levantar questionamentos cada vez mais densos sobre sua empregabilidade. Por meio desta terminação, são pensados os conceitos, os questionamentos, as ideias, as experimentações que darão corpo a esta produção, e vice-versa.

Então, a partir desta nomenclatura que abarca as artes e as produções aqui tratadas, abordo a definição de híbrido discutida em outras áreas, mas que permeia a área da criação artística. É de grande valia abordar o hibridismo nas artes considerando também as mudanças que ocorrem fora dela, afinal, os diversos campos da vida humana, mesmo que separados terminologicamente e por "áreas" são, sim, interligados e dependem entre si.

Conforme mencionado na introdução, o *híbrido* caracteriza-se como o que participa de dois ou mais conjuntos, gêneros ou estilos. Considera-se híbrida a composição de dois ou mais elementos diversos reunidos para originar um terceiro elemento que pode ter as características dos primeiros reforçadas ou reduzidas. Etimologicamente, a palavra sofre algumas dissensões: vinda do grego ὑβριδής – *hybris* e pelo latim *hybrida* ou *hibrida*<sup>2</sup>. Corresponde também a uma miscigenação ou mistura que violava as leis naturais. Para os gregos o termo correspondia à desmedida, remetendo ao que é “originário de espécies diversas”, miscigenado e irregular<sup>3</sup>.

O conceito do híbrido, os significados e seus resultantes foram discutidos na ciência, testado, enquadrado em sua respectiva ordem e área específica. Para a Biologia, uma característica peculiar de uma espécie híbrida é sua esterilidade e que na maioria das vezes, os dados científicos evidenciam que este resultante tende a

---

<sup>2</sup> Disponível em:

SANTOS SARAIVA, F. R. dos. Novíssimo Dicionário-Latino Português. 12 ed. Livraria Garnier. BH. 2006.

<sup>3</sup> Disponível em: CEIA, Carlos.

Hibridismo.[http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com\\_mtree&task=viewlink&link\\_id=240&Itemid=2](http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=240&Itemid=2)

infertilidade, ausência de reprodução da espécie. Mas o que é potencialmente estéril em uma área, ganha caráter de fértil, de produtivo em outra. Seu uso nas Artes expõe justamente isso: produção caracterizada por flexibilidade e constante desdobramento, fertilidade.

A travessia desses termos, muitas vezes, é executada pelos agentes da Arte (e.g. críticos, curadores, artistas). Isso parte, por exemplo, da necessidade de apreender a Arte e sua produção, “organizá-la”, de certa forma: classificar, categorizar. A exportação e/ou importação de termos como este, abre discursos, provoca tenuidades e de forma sutil, escapa das teorias habitando sobre as práticas. Isso porque a subjetividade e o sensível são (entre tantas outras) questões que caracterizam as Artes e são impossíveis de apreender em sua totalidade, ou seja, não são passíveis de controle. Considero determinante esse limiar da Arte em relação a outras áreas. Mesmo descrevendo, registrando, impetrando categorias sobre uma produção artística, seremos surpreendidos pelo “escapulir” da obra, através de ligações entre a obra e o receptor, por exemplo. Logo, o uso de alguns termos estrangeiros à área<sup>4</sup>, são maneiras de nomear, de auxiliar na identificação e muitas vezes na compreensão da proposta. Neste texto, busco seguir essa problemática: utilizar algumas terminologias como ponto de partida, de direcionamento e auxílio e não como ponto de categorização, fechamento.

Na maioria dos casos, as categorias que estabelecemos para classificar as produções, os conceitos, entre outros não comportam a multiformação destes casos e, assim, a categorização imediata que estamos acostumados a determinar é colocada em xeque. Positivamente, isso impulsiona os questionamentos, proporciona o trânsito entre as áreas e estimula a diversidade na pesquisa, seja ela de qual âmbito for. A seguir, exponho a Tabela 1 que mostra a definição de autores e suas respectivas áreas de conhecimento sobre hibridismo.

Alguns autores foram escolhidos e a partir do posicionamento teórico deles busco apresentar rapidamente os diversos conceitos. As áreas especificadas na Tabela 1

---

<sup>4</sup> O uso do termo “estrangeiro” é usado aqui para ilustrar as palavras que são “migradas” de uma área para outra (sofrem tráficos). Ou seja, palavras que se adaptam fora de sua gênese e são vistas em diversas áreas por possibilitar diferentes interpretações.

são apenas norteadoras; uma maneira breve de disposição sobre o objeto, mas não de limitação das teorias de seus respectivos autores.

Observa-se também que na busca por proposições sobre “hibridismo”, foi notável a manifestação de termos como “mesclagem”, “sincretismo” e “mestiçagem”. Este último é usado com ênfase nas Artes Visuais, e por diferenciar-se do termo aqui proposto.

Tabela 1. Definição de autores e suas respectivas áreas de conhecimento sobre hibridismo.

Autor/ Área	Conceito
<p>CANCLINI, Néstor Garcia (2008)</p> <p>Sociologia Antropologia</p>	<p>Culturas híbridas: este conceito idealizado por Canclini no início da década de 1990 traz o propósito de refletir a modernidade latino-americana. Esta expressão surge para designar o cenário cultural contemporâneo caracterizado não mais por níveis ou compartimentos estanques que separam a cultura erudita da popular, a artesanal da indústria, a étnica arcaica da tecnologia de ponta, a identitária da globalizada, mas por contextos que se recombina, configurando no processo novas práticas.<sup>5</sup></p>
<p>GRUZINSKY, Serge (2001)</p> <p>História Antropologia</p>	<p>Gruzinski utiliza e diferencia os dois termos: hibridismo e mestiçagem. Ele emprega o termo “mestiçagem” para designar as misturas que ocorreram em solo americano no século XVI entre seres humanos imaginários e formas de vida, vindos de quatro continentes, América, Europa, África e Ásia. Já o termo “hibridação” é utilizado por Gruzinski na análise das misturas que se desenvolvem dentro de uma mesma civilização ou de um mesmo conjunto histórico. Mestiçagem como processo exógeno e o hibridismo como endógeno.</p>
<p>MCLUHAN, Marshall (1969)</p> <p>Comunicação Filosofia</p>	<p>Mcluhan aborda o híbrido como o (...) encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação do qual nasce a forma nova. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos.<sup>6</sup></p>
<p>SANTAELLA, Lucia (2008)</p>	<p>De acordo com Santaella, o hibridismo é a interconexão entre o físico e o virtual, espaços intersticiais<sup>7</sup>. Aqui, o uso do vocábulo</p>

<sup>5</sup> Embasado nas definições de Canclini, o dicionário de Política Cultural (1999) destaca também que a hibridização refere-se ao modo pela qual modos culturais ou partes desses modos se separam de seus contextos de origem, e se recombina com outros modos ou partes de modos de outra origem, configurando no processo, novas práticas.

<sup>6</sup> MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo, Cultrix. 1969. 75p.

<sup>7</sup> Com base em SOUZA e SILVA (2006) e LEMOS (2008) Santaella, declara em seu artigo “A ecologia pluralista das mídias locativas” (2008), que “os espaços intersticiais referem-se às bordas entre espaços físicos e digitais,

Linguística Comunicação Semiótica	“hibridismo” expande-se ainda mais para se referir à interconexão dos espaços físicos de circulação com os espaços virtuais de informação a que os usuários de dispositivos móveis se conectam. “Os espaços híbridos combinam o físico e o digital num ambiente social criado pela mobilidade dos usuários conectados <sup>8</sup> .”
VARGAS, Heron (2004)  Artes Música	Vargas aborda especificamente o hibridismo na música. Seus estudos apontam o Hibridismo como instrumento teórico de entendimento da música popular, especialmente a produzida no âmbito cultural mestiço da América Latina. Neste caso um fenômeno híbrido – que ocupa um território de cruzamentos sonoros, poéticos, materiais e simbólicos – reflete a respeito dos trânsitos que a canção permite-se a si própria, englobando constantemente formas e ritmos alheios, vozes, instrumentos e tradições diversas. Seus estudos são baseados em teóricos como Acosta, León, Quintero-Rivera, Gruzinsky, Sandroni.
CATTANI, Icleia Borsa. (2007) Artes Filosofia	Cattani trata as misturas artísticas como “mestiçagem”. Termo proveniente do campo antropológico – se trata especificamente de raças – nomeia as misturas poéticas e impuras de arte, contaminação entre dois ou mais elementos. Os elementos que se mestiçam ainda são reconhecidos em suas particularidades, mantendo equilíbrio de ambos. A ideia não é fundir, mas mantê-los em pulsação.
NARLOCH, C. (2007)  Artes	Narloch dispõe o hibridismo sob 3 vertentes principais: 1. Estético: com enfoque na interdisciplinaridade de meios e linguagens artísticas, não só entre as Artes Visuais, mas também nas suas relações com a literatura, o teatro, a dança e a música; 2. Científico: com foco na interdisciplinaridade entre Ciência e Arte, na utilização de recursos eletrônicos, físicos, químicos, matemáticos ou biotecnológicos, em prol da criação artística; 3. Sociológico: com interferência da globalização e miscigenação de diferentes culturas em questões sociais e políticas universais, utilizadas como temas centrais de criações artísticas.

compondo espaços conectados, nos quais se rompe a distinção tradicional entre espaços físicos, de um lado, e digitais, de outro. Assim, um espaço intersticial ou híbrido ocorre quando não mais se precisa “sair” do espaço físico para entrar em contato com ambientes digitais. Sendo assim, as bordas entre os espaços digitais e físicos tornam-se difusas e não mais completamente distinguíveis”.

<sup>8</sup> Para melhor compreensão: SANTAELLA, Lucia. A ecologia pluralista das mídias locativas. Revista FAMECOS. Porto Alegre. Nº 37. 2008. | Também disponível em:  
<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/4795/3599>

Uma importante contribuição no que diz respeito a Culturas Híbridas fora exposta pelo autor *Nestor Garcia Canclini*, que trata amplamente das hibridizações culturais, territoriais, sociais e antropológicas. Por se tratar de um filósofo antropólogo, seu discurso caminha sobre estas questões com amplitude. Contudo, vale ressaltar também que, em alguns dos seus textos, como, por exemplo, "*Refazendo passaportes*" é visível suas críticas a respeito de questões relacionadas ao trabalho artístico diante da desterritorialização, da globalização; trazendo assim, pontos como o processo artístico, a identidade e as fronteiras.

Para Canclini (2003, p.19) hibridismos são "processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas". Estes processos socioculturais como as mudanças sociais, transformações econômicas, avanços científicos e tecnológicos ao se misturarem caracterizam o híbrido e suscitam novas combinações, inclusive, mudanças em suas estruturas na busca por melhorias e avanços. O híbrido também é usado para caracterizar "outras misturas modernas entre o artesanal e o industrial, o culto e o popular, o escrito e o visual nas mensagens midiáticas" (Canclini, 2003, p. 27).

Aproveito a ideia ampla que se tem sobre este termo para concordar com o autor que a ideia não é limitar um lugar para o híbrido, mas conhecê-lo, inclusive seus contrassensos e particularidades. Sobre os desdobramentos deste termo, Canclini (2003, p. 18) diz que "a hibridação não é sinônimo de fusão sem contradições, mas pode ajudar a dar conta de formas particulares de conflito, geradas na interculturalidade recente (...).

Como já dito, o termo realmente abarca uma diversidade de mudanças nas inúmeras modalidades. Isso pede um olhar atento e crítico sobre estas junções, como se dão esses encontros, os deslocamentos destas áreas, suas fricções e contrapontos. Este objeto sugere ideia de fratura e de transitividade, isso implica que é inviável reduzi-lo a unidade. Heron Vargas (2004) expõe e problematiza a necessidade de notar que o objeto híbrido – dotado de deslocamentos e transitividades – se faz na instabilidade. "Este processo sucede de fontes distintas e, ao ter suas essências questionadas, ultrapassa seus delineamentos e na maioria das vezes constroa outra "identidade" (Vargas, 2004). Percebe-se este processo nas

linguagens que quando misturadas, concomitantemente suas respectivas áreas se dilatam.

Grunziski (2001) aborda esses processos, mas diferencia e emprega dois termos: mestiçagens e hibridismo. Ele designa mestiçagem a nível macro como misturas que ocorrem entre continentes (principalmente no século XVI) de forma agressiva marcada pela improvisação. Já o hibridismo, a nível micro, é definido como combinações que acontecem dentro de uma mesma civilização, de um mesmo conjunto histórico. Dentre essas misturas endógenas, encontra-se a arte e seus derivados.

A autora Cattani (2007), também utiliza o termo mestiçagem em suas proposições. Advindo do campo antropológico, o termo é evidenciado como combinação de elementos, impureza, contaminação. Nessas proposições, percebe-se uma linha tênue entre os termos: o híbrido se caracterizaria por apresentar fusão entre elementos díspares e esses elementos se perderiam para gerar um terceiro elemento, sem preocupar-se com os seus caracteres iniciais. Já na mestiçagem, a autora descreve que as particularidades das vertentes são reconhecidas, mantendo o equilíbrio de ambas, ou seja, mistura-se os materiais ou linguagens, mas mesmo assim conseguimos identifica-los separadamente. Em vez de fusão, podemos considerar a produção mestiça uma justaposição/ aproximação de dois elementos ou mais.

As particularidades de cada área e suas respectivas pesquisas deixam em evidência algumas diferenças entre as concepções dos autores. Por exemplo: enquanto Gruzinski (2001) destaca a mestiçagem a nível macro, como misturas culturais amplas marcadas por improvisação e excessos, Cattani (2007) a tem como processo de mistura que implica a permanência dos elementos envolvidos. Esses elementos díspares seriam respeitados e em vez de uma total fusão eles permaneceriam em pulsação, ou seja, os elementos não seriam extintos em função de um resultado híbrido, mas mantidos com suas características. Outro ponto importante abordado pela autora é o interesse de pesquisar o processo de criação e não a produção final. Não que o resultado seja menos importante, mas a flexibilidade e os desdobramentos durante esses processos possuem peculiaridades de caráter decisivo, e podem passar despercebidas.



Após ver esse leque de conceitos e particularidades sobre o mesmo termo, percebo que essas divisões tênues (em algum momento) são questões didáticas, devido a amplitude de termos e tráficos dos mesmos; por isso, escolhas terminológicas são feitas e destrinchadas. O autor a seguir é um exemplo disso.

Narloch (2008) escolheu o termo hibridismo e o concebe a partir de três perspectivas: Estético, Científico e Sociológico. O hibridismo estético é constatado nas diversas experimentações que vemos permear as artes: teatro e literatura, música e pintura, dança e escultura. As Artes estão sendo experimentadas a partir de suas próprias possibilidades, incluindo trocas entre as diversas linguagens, meios e técnicas: artes vs. artes. Por exemplo, o uso da escultura aliadas ao *ready made*.

O hibridismo científico, focado na interdisciplinaridade, propõe associações das diversas áreas. A compartimentação é trocada pela integração. Por último, temos um campo híbrido amplo, inclusive já tratado por outros autores no campo da Sociologia/Antropologia. A condição humana, o cotidiano, as mudanças sociais, questões políticas e territoriais caracterizam o hibridismo sociológico que interferem e movimentam produções artísticas. É natural ver processos criativos que são motivados justamente por hibridizações sociológicas e suas decorrências. Um exemplo dessas implicações são as comunidades estrangeiras que apresentam ao país suas vivências e, sem limites, trocam informações e aprendizados. Esses núcleos<sup>9</sup> muitas vezes se apresentam e são conhecidos através de produções artísticas.

Um exemplo do hibridismo científico são os recursos eletrônicos, biotecnológicos e químicos que são usados em experimentos artísticos. Arte e tecnologia é um dos campos que tem entre seus aparatos para a produção artística, os trânsitos entre ciência, tecnologia e arte. No Brasil, Abraham Palatnik e Suzete Venturelli são, dentre outros, exemplos de artistas que relacionam estas áreas. Obras de Abraham Palatnik como o aparelho Cinecromático (1960), feita em uma caixa que possui como cobertura uma tela de plástico que cobre frontalmente seus aparelhos internos projetando cores e formas que se movimentam acionadas por motores elétricos,

---

<sup>9</sup> Um exemplo importante de hibridismo sociológico é a vinda dos japoneses ao Brasil (principal colônia localizada em São Paulo – SP). Ao mesmo tempo em que apresentam e partilham suas vivências, cultura e arte, também são influenciados pela cultura local.

criando uma cromática luminosa associada ao tempo (Morais, 1999). A obra é resultado das travessias do artista entre as diversas áreas. Projeções essas que acontecem devido a uma condução de eletricidade feita por mais de 500 metros de fios. Outro exemplo é o Projeto Geopartitura (2013), desenvolvido pela artista Suzete Venturelli e equipe. Este projeto utiliza a estética e a arte como instrumentos de mudança social. Como a autora descreve, “o projeto envolve a escrita musical e tem como referência a arte computacional e a música eletroacústica” (Venturelli, 2013). Além da interatividade com o espectador, a obra é uma possibilidade de atividade híbrida entre música e imagem<sup>10</sup>.

Além dessas questões, há de se ressaltar algo que cresce com todas essas ocorrências: a mistura de ferramentas. Os materiais tradicionais e específicos de arte, por exemplo, agora dividem espaço com outros instrumentos, que aparentemente, não foram feitos e nem imaginados para o campo artístico. Nesse processo de mesclagens os materiais sofrem tráficos: são retirados de áreas com uso específico e movidos à área de experimentações e poéticas.

Se tratando de poéticas híbridas, as ferramentas e os elementos técnicos aparentemente avessos, passam a fazer parte da mesma obra. Sobre a mesma mesa, são encontrados tintas e *hardwares*<sup>11</sup>, pincéis e *softwares*<sup>12</sup> e assim por diante. Pensar que muitas produções podem, agora, contar com cálculos, cabos, teclas, energia, entre outros. Produzem efeitos que já vimos por meio da pintura, na tridimensionalidade da escultura, e agora numerizados<sup>13</sup>, deslumbram-nos com sua destreza e exatidão.

É justamente a interdisciplinaridade tratada no hibridismo científico, que norteia as poéticas aqui tratadas. A justaposição de linguagens e materiais, a aproximação

---

<sup>10</sup> Para tocar música, o espectador instala o software Geopartitura em seu celular (sistema Android). Logo após, ele visualizará a interface e o software identifica a posição georeferenciada do participante em tempo real, e transforma os indivíduos conectados em pontos coloridos na interface. A ligação destes pontos formam as cordas que podem ser tocadas pelos participantes (Suzete Venturelli org., 2013, p. 5). Para mais informações sobre o projeto acesse <http://geopartitura.net/>

<sup>11</sup> *Hardware* é a parte física de um computador, é formado pelos componentes eletrônicos, como por exemplo, circuitos de fios e luz, placas, utensílios, correntes, e qualquer outro material em estado físico, que seja necessário para fazer com o que computador funcione.

<sup>12</sup> Em um computador, o *software* é classificado como a parte lógica cuja função é fornecer instruções para o hardware. O software é constituído por todos os programas que existem para um referido sistema, quer sejam produzidos pelo próprio usuário ou pelo fabricante do computador.

<sup>13</sup> Edmond Couchot (1988) destaca que, a arte numérica é antes de tudo uma Arte da Hibridização. Hibridização entre todas as imagens, inclusive as imagens óticas, a pintura, o desenho, a foto, o cinema, a TV, tornam se híbridos a partir do momento que são numerizados.

entre arte e tecnologia e especificamente, os recursos tecnológicos contemporâneos aliados às artes clássicas, são condições que embasam este processo de experimentação.

Uma ocorrência importante a salientar é que, além das mesclagens que vemos (em termos objetivos) tanto práticas quanto teóricas, a subjetividade é intrínseca a estes processos. Suponho que essa parte é de suma importância quando se trata da concepção de ideias nesta área, porque além dos significados imbuídos nos suportes, nas práticas, e nos conceitos que são abordados, o artista – principal ativador deste processo – já é impregnado de subjetividades, de misturas cotidianas, do conhecer, do fluir e fruir arte.

Mudemos um pouco o enfoque e voltemos a uma outra questão a respeito do híbrido: o seu “lugar”. O “lugar” da Arte e suas categorias, por exemplo – museus e ateliês – sempre foram temas propostos pela história da arte e suas narrativas que, apresentam o decorrer da arte com categorizações e linearidade. Exercício este que precisou ser revisto diante da multiplicidade de produções artísticas e das diversas inovações que favoreceram as Artes.

É notável a intensa busca por impetrar a arte, estar lado a lado com seus desdobramentos, mapeando e confirmando prognósticos, de certa forma, sempre alcançando-a. Impossível, a arte se constitui intensamente fluida e dinâmica, se prontifica mas, esvai-se facilmente a ponto de não se deixar cravar em um todo e nem por muito tempo. Não que isso seja condenável, não é essa a ideia que se aplica aqui. Pelo contrário, deve-se buscar realmente por amparatos – neste caso, a história da arte – que nos permita voltar, reavaliar, fazer-se conhecer e compreender momentos e contextos diferentes, mas, como proposto por Belting (2006), faz-se também necessário refletir a respeito das narrativas historiográficas que vão se constituindo, inclusive a respeito de suas seleções e fixações.

É na tentativa de “assentar” sobre o “lugar” do híbrido que as fricções aumentam e permitem pensar sobre o constante “escapular” da arte presente nesses processos. Observando o posicionamento do autor Canclini (2012), ao expor a respeito da transnacionalidade, das fronteiras e da identidade na produção artística, percebo que além do lugar físico se tornar inconstante, a obra abarca diversas categorias e

sai dos limiares já estabelecidos. Canclini ressalta que as obras dos artistas são "trabalhos políglotas e migrantes, podendo funcionar em contextos diversos e múltiplos, e permitem leituras divergentes a partir de suas constituições híbridas."

Durante esse processo de experimentações, por exemplo, tento apreender, muitas vezes, mesmo sem intenção, posicionar a produção em algum tipo de classificação. Com a ideia que uma classificação pode aproximar-me cada vez mais do objeto, sou frustrada pelo próprio experimento. Isso por que o "lugar" em que essas vertentes se misturam são os entremeios, lugar de flexibilidade, de travessias. Esses são alguns termos que definem – subjetivamente – o lugar onde se vê essa poética.

A arte contemporânea, por exemplo, torna-se cada vez mais um lugar de experimentos e de inovações. A flexibilidade e ousadia das produções artísticas tem provado o quanto os artistas optam por processos que abordam a liberdade de criação. Além disso, algumas problemáticas sobre as instituições – mercado, artista, etc – que cercam essas produções têm sido imprescindíveis para o desenrolar de novas ideias que permeiam a arte contemporânea. A arte tecnológica acompanha essa gama de discussões e propostas artísticas e por meio delas tornam muitos processos artísticos evidentes. A seguir, descrevo um breve contexto sobre as hibridizações com arte e tecnologia.

### **1.3 Processos híbridos entre Arte e Tecnologia**

Assim como os progressos e mudanças ocorrem nos mais diversos campos da vida humana, a Arte acompanha e faz parte deste processo contínuo de desenvolvimento. Como já dito, algumas vezes através da sua instabilidade e do experimentalismo, outras vezes, através de áreas que incitam e auxiliam nas criações, propondo trocas, viabilizando novas condições de se propor Arte.

Desde que a Arte (principalmente após o Renascimento) deixou os Santuários e os "confinamentos" dos museus, foi oportunizado aos artistas novas condutas e procedimentos frente a suas produções (Cartaxo, 2006). Duas instituições entravam em cena: o público e novos lugares. O artista passou a pensar e analisar sua produção diante de um novo contexto. Este contexto exigia que o público fosse

lembrado com ênfase e, conseqüentemente, os novos ambientes também exigiam que a obra fosse repensada, por exemplo, em sua dimensão ou em seu contexto. Com isso, as ampliações na Arte intensificaram e abriram portas para trocas com outras fontes que além de acrescentarem novas ideias, trouxeram evidências claras que os processos artísticos poderiam ser constituídos a partir de fusões. Assim, o artista passa a apropriar-se de outros meios: a Biologia, a Ciência, a Natureza, a Química e as Tecnologias são exemplos de campos que foram se estabelecendo como "fornecedores" para o processo criativo do Artista.

Logo, hibridizar as diversas áreas, materiais e conceitos é um viés para criatividade, experimentações e descobertas. Um das formas de hibridação são os materiais. Isso porque determinados suportes e ferramentas que viabilizam as produções artísticas, não foram feitos para tal função/objetivo. Quando falo que muitos processos artísticos são estruturados híbridos, saliento a diversidade de ideias e suportes que são usados na arte e que não foram feitos para tal, mas com suas estruturas são fontes para composições artísticas, e por isso, mesmo sem a intencionalidade declarada, o trabalho já se constitui diverso, heterogêneo. E quando há proposição? E quando a intencionalidade de hibridizar é latente no processo criativo? Percebe-se então, maiores possibilidades de criação sendo geradas.

Se tratando das dilatações – e concomitantemente sobre os processos de atuações na arte – as proposições e a intencionalidade de hibridizar ficam a cargo de uma instituição que é alterada juntamente com esses círculos: o artista. Segundo Poissant (2003) “o artista, esta esponja que absorve e restitui a essência de uma cultura, é hoje chamado a desenvolver e a experimentar novas formas de fazer arte.”

Pensando a partir desta perspectiva, o artista deve estar à frente de sua época, ou seja, atento ao desenrolar das ocorrências sejam elas políticas, tecnológicas ou sociais, por exemplo. E nesses momentos de atenção que as ideias tendem a pulsar se formarem a partir da criatividade.

Essas travessias entre o objetivo e o subjetivo, o remoer de ideias e inventividade, são fatores que auxiliam nessas dilatações e no recombinar de recursos incomuns a Arte. Os espaços caracterizados como “lugar de produção”, os ateliês, abrem as portas para outros materiais e com eles os experimentos (entre erros, acertos e mudanças) acatam as novas rotas. O artista é desafiado a alterar suas ações

habituais como o manejo de tintas, pincéis ou o esculpir e gravar. O incorporar de novos materiais e conceitos trazem para o artista mais do que a necessidade de sair do seu ateliê (além de se dispor a apreender outros códigos e aderir a outras áreas) ele agora se comunica com outros profissionais e, aos poucos, vai perdendo os limites fronteira iniciais. Já dizia Leger (1900: 170): “chegamos a uma concepção da arte tão vasta quanto as maiores épocas precedentes”.

Neste contexto dotado de desafios e com muitas possibilidades de produção, as tecnologias proporcionam efervescência para o processo do artista. Consideremos aqui a definição a respeito do termo apresentada por Suzete Venturelli (2011) que entende como “novas tecnologias a fotografia, o cinema, a televisão e o vídeo e tecnologias contemporâneas, as computacionais”. Muitas delas, não são inéditas e o que propõe significados diferentes, são na maioria das vezes, as mesclagens destas e/ou as inovações que se fazem delas. Quando as tecnologias se emaranharam as artes, ideias e interrogações impulsionaram a liberdade de criar a partir destes novos materiais e assim surgem novas modalidades e uma superabundância de informações Santaella (2004, p. 135), diz que estes processos de hibridizações que acontecem nas Artes "tiveram início nas vanguardas estéticas do começo do século XX, (...) foram gradativamente se acentuando até atingir níveis tão intrincados a ponto de pulverizar e colocar em questão o próprio conceito de artes plásticas."

Estas mudanças e complexidades vieram alavancar novos rumos tecnológicos na arte, principalmente com as revoluções trazidas pelo computador. Esta revolução, a exemplo da Revolução Industrial, desencadeou um processo de novos pensamentos relativos às Artes Visuais, o surgimento de novos materiais, novos suportes e novos públicos, entre outros (Medeiros, 2004). A busca pelo progresso é incessante, além de desenvolver novas tecnologias, viabilizam meios e recursos que infiltram em todas as áreas, inclusive em lugares que nunca se julgava assim proceder.

O campo da arte tem aderido estas opções, fazendo destes recursos mediadores de grandes resultados artísticos. Filmes, fotografias, esculturas, pinturas e muitas outras formas de expressar a arte, já não são tão puras, outrora retratadas. Passam a ter em suas estruturas outros componentes que as modificam e muitas vezes, desdobram-se em outras formas, técnicas e conceitos.

Os materiais tradicionais e específicos nas produções artísticas, agora dividem espaço com outras ferramentas, que aparentemente, não foram imaginados no campo das artes. O computador passa a mediar ideias até então inviáveis de serem executadas com materiais comuns. “Uma coluna não é mais “verde”, mas está “esverdeando” durante um instante, como poderia estar “azulando” ou mesmo “estar ruindo” por uma animação” (Costa, 2011). As possibilidades trazidas pelas tecnologias não eliminam ou substituem as artes tradicionais, como a pintura e a escultura, mas as potencializam. Com o intuito de expandir seus processos artísticos, o artista vê nas tecnologias contemporâneas a possibilidade de relacionar o tradicional e o novo, apresentando assim (re)combinações que são possíveis justamente pela abertura dessas diferentes linguagens e ferramentas.

A fotografia, por exemplo, auxiliava muitos pintores permitindo que seus trabalhos pictóricos fossem feitos com maior destreza e detalhamentos. Do mesmo modo, o computador hoje tem sido a segunda paleta do artista. É nele, por exemplo, que se arquiva, edita, altera, troca ideias ou imagens de trabalhos. Os que não o utilizam para tais fins, o tem como mediador para divulgação de suas obras. Segundo Venturelli (2011, p.18) os artistas passaram a “incorporar em seus trabalhos material do cotidiano que significava a atualidade de seu contexto social, e ao mesmo tempo, se distanciava da representação do real para privilegiar a expressão pessoal”.

Parafraseando Michael Rush (2000) a autora ainda destaca que o século 20 foi marcado por revoluções e que “entre as revoluções artísticas a que mais perdurou foi a revolução tecnológica, pois tem em sua origem em invenções exteriores ao mundo artístico e levou a arte a penetrar em domínios antes exclusivos de engenheiros”. São nessas invenções que nasce uma série de práticas citadas por Edmond Couchot (2003) como excepcionais para as artes. Ele também ressalta que a arte aliada ao mundo tecnológico contribui para inúmeras invenções e descobertas nunca antes vistas.

Todas essas invenções surgidas no século XX provocaram reações que ainda reverberam nos dias de hoje. Venturelli acentua que entre 1940 e 1950, ocorreram invenções que mudaram radicalmente a nossa percepção:

A televisão, que permitiu automatizar, com a eletrônica, a gravação, a transmissão instantânea e a recepção da imagem em movimento; e a

informática, que possibilitou que se operasse diretamente sobre o menor elemento da informação no sentido cibernético, para que se tratassem os dados de forma numérica (VENTURELLI, 2011, p. 21).

Temos como exemplo, as obras dos artistas Nam June Paik e Abraham Palatnik. O primeiro, precursor do vídeo arte, utilizava a televisão, bem como as modalidades de videotape e instalação escultórica, empregando a imagem em movimento imbuindo assim, novos significados a esses aparatos. O segundo, considerado um precursor da Arte Cinética desenvolveu obras que eram movimentos traduzidos em pinturas feitas com luz. Essas obras apresentaram novas rotas a arte, que mantinham (de certa forma) em seus espaços expositivos o tradicionalismo, proposto pelo mercado e pelas linguagens clássicas. A tecnologia alterou o processo de configuração das obras e trouxe um novo olhar sobre esses aparatos, além disso, os trânsitos e tráficos que ocorriam entre tecnologia e arte evidenciaram algumas provocações, como por exemplo, os muros e separações arraigadas entre as áreas.

Os processos e resultados vistos – principalmente a partir da década de 1950 – evidenciaram o campo das Arte e suas contaminações com áreas nunca antes previstas. Isso ilustra o que o autor Narloch (2007) identifica como hibridismo Científico, que com foco na interdisciplinaridade entre Ciência e Arte, utiliza de recursos eletrônicos, físicos, químicos, matemáticos ou biotecnológicos, em prol da criação artística. O que se vê com clareza no trajeto fundado entre arte e tecnologia são muitas experimentações que apresentam poéticas nunca antes pensadas e que suscitam muitos questionamentos acerca das novas proposições que se formam a partir desses aparatos.

A próxima seção dá início aos processos criativos em arte e tecnologia, visando tratar sobre as configurações das vertentes escolhidas. Descreve-se também os processos e as possibilidades alcançadas na pintura devido às suas expansões ao aderir à projeção mapeada.



## Seção 2 | Círculos propostos

Esta seção tem como proposta expor as linguagens escolhidas para o processo de criação e suas respectivas aberturas. A Pintura e a Projeção mapeada serão apresentadas em suas particularidades abordando seus contextos e conceitos. Na obra “Pause pro café”, as configurações destas linguagens se interligam e o processo teórico-prático desta pesquisa é apresentado por meio da Pintura Híbrida. Tendo em vista a intenção de circularidade deste processo, busco abordá-lo como um todo apresentando, concomitantemente, os registros sobre a execução, as seleções, os desdobramentos e as limitações encontradas.

A precisão intrínseca do ser humano de produzir e expressar algum tipo de arte, aliado a alguns fatores como o crescente desenvolver das tecnologias, o consumo e o alargamento da indústria cultural são condições externas circulares que cooperam para mudanças internas de diversas áreas. A arte, inserida neste contexto, também tem seus componentes influenciados por essas condições. A Música, o Teatro, a Dança, entre outros, são campos artísticos em constantes mudanças, e estas implicam alterações, adições e trocas entre esses circuitos. As agitações no decorrer dos tempos no campo das Artes Plásticas, por exemplo, foram acentuadas devido suas contribuições à outras áreas e suas influências recíprocas.

Pensando a partir desta perspectiva predirei sobre as linguagens eleitas para esta pesquisa – pintura e projeção mapeada – a iniciar pela pintura e alguns dos seus conceitos, inclusive as fricções desta e suas instabilidades ao longo da História da arte.

## 2.1 Pintura em desdobramento

O desenvolvimento da pintura como artifício e linguagem trouxe contribuições relevantes não só para as artes, mas também para outros campos. Essa linguagem ultrapassou museus, salões e paredes decoradas, auxiliando, por exemplo, nos planejamentos de invenções, nos registros de territórios através de cartografias e da diversidade Biológica, por meio de registros pictóricos da Fauna e da Flora. Um exemplo disto são as expedições feitas por vários estados brasileiros do artista Rugendas (1802 - 1858) que catalogou diversos temas, dentre eles os costumes e a fauna.

Assim, a pintura faz travessias entre seu percurso estético e o funcional nas mais diversas áreas. Esta condição (que a constitui uma linguagem ampla) também a deixa em situações tênues e traz algumas problemáticas que levantam questões a respeito de sua “pureza”, suas aberturas e, conseqüentemente, sobre sua sobrevivência diante dos novos meios. Iniciando por um viés histórico, abordarei esses questionamentos e seus desfechos.

No decorrer da história da arte, observa-se que muitos períodos serviram de base ou de certa forma, estabeleceram ligações para que os demais fossem desenvolvidos. Contudo, diante da extensa variedade de movimentos, há necessidade de uma abordagem mais precisa e objetiva, logo, elegi alguns momentos que causaram transformações pontuais à pintura e que considero relevantes ressaltá-las nesta pesquisa. O Renascimento com os desdobramentos da perspectiva, a fotografia, Impressionismo/Expressionismo como movimentos de transição e meados das décadas de 1960 e 1970 como época marcante na abertura de novas rotas no campo das Artes, especificamente em relação à pintura.

A pintura, considerada um cânone das artes, teve na Renascença momentos cruciais que definiram muitos dos seus aspectos e alargaram as possibilidades pictóricas já existentes. Por exemplo, os estudos que levaram a descoberta da perspectiva, foram intensificados e retrabalhados nos períodos seguintes através de novos artifícios. Da mesma forma que a perspectiva proporciona mudanças ao desenho, a perspectiva altera a superfície da pintura inserindo nesta a profundidade. Esta por sua vez convida o espectador a aprofundar os olhos e imergir-se em uma

área outrora “rasa”, agora com diversos planos. A imagem agora é permeável e o espectador passa a percebê-la como janela “de onde se observa e pode ser observado”.<sup>14</sup>

A perspectiva na pintura oferece um mundo através de janelas, no caso as molduras que enquadram e indicam esse espaço convidativo. Os planos estabelecidos pela técnica, a luz e sombra, iluminam o espaço do outro lado e permite que o espectador escave a obra, observando-a. A profundidade proporciona uma transposição de lugar, ou seja, a parede abriga um outro ambiente, mas agora caracterizado poeticamente (figura 2).

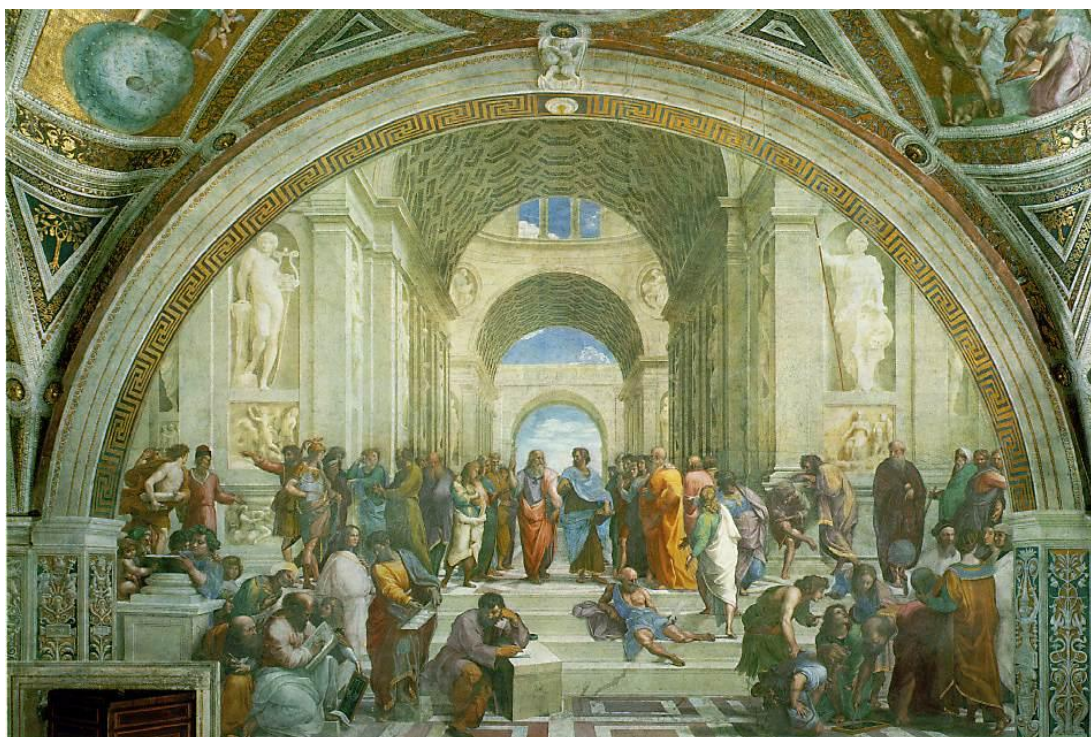


Figura 2 - Escola de Atenas, de Rafael Sanzio afresco, pintado de 1509 a 1510 Stanza della Segnatura (Vaticano)<sup>15</sup>

Desta forma, pode se afirmar que os princípios da perspectiva desenvolvidas na Renascença influenciariam o processo imagético por séculos. Para Sandro Spoccrati (1994) as regras da perspectiva dos vários teóricos da Renascença seriam usadas quatro séculos mais tarde, na perspectiva dos primórdios da fotografia.

<sup>14</sup> A obra Mona Lisa (1506) de Leonardo Da Vinci, é um exemplo de técnicas combinadas que proporciona o “espetacular” para os olhos do espectador. A perspectiva e o sfumato proporcionaram ao mesmo tempo um sorriso enigmático e uma expressão serena. Essas características fizeram da obra uma das mais vistas e pesquisadas no mundo da pintura.

<sup>15</sup> Imagem disponível em: <http://www.dm.ufscar.br/hp/hp902/hp902001/hp902001a.html>

Entre estas regras contam-se "a visão monocular, a imobilidade do espectador, o estatismo do objeto observado, a centralidade do ponto focal no campo visual, a disposição perpendicular do plano de representação em relação ao eixo (em relação à linha que une o observador ao objeto representado)" (SPROCCATI, 1994, p. 46)

Séculos se passaram e diante de um acúmulo de descobertas, alguns impactos como a Revolução Industrial trouxe em suas decorrências desafios ao mundo da Arte: reativo, o campo artístico adentra a (re) formulações e (re) combinações e vice-versa. Dentre esses movimentos, a fotografia é responsável por grande parte das bifurcações nas artes plásticas, especificamente na pintura. Os desdobramentos químicos realizados por Joseph Nicéphore Niépce, em 1826, trouxeram algumas visões descontentes e surpreendidas com o novo processo (MACHADO, 1984)<sup>16</sup>. Ao falar a respeito do surgimento da fotografia, considero importante ressaltar que foi no Renascimento, mediante registros, que se deu a introdução ao processo fotográfico (figura 3).

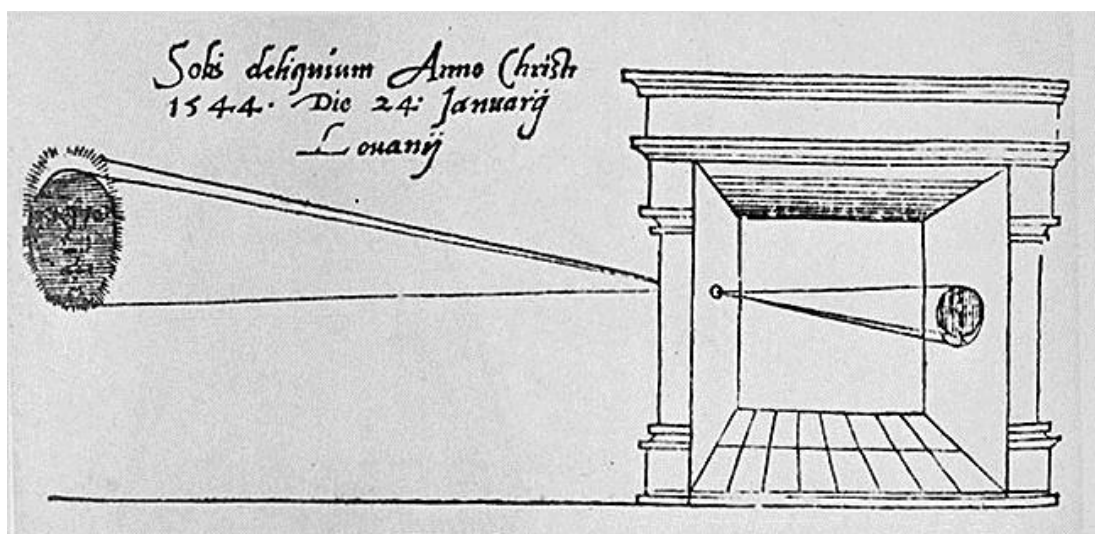


Figura 3 - Ilustração do funcionamento de uma câmera escura de 1544<sup>17</sup>.

A câmera obscura foi recurso de muitos artistas neste período.

A fixação fotoquímica dos sinais de luz é apenas umas das técnicas constitutivas da fotografia; a câmera fotográfica, porém, já estava inventada desde o Renascimento, quando proliferou sob a forma de aparelhos construídos sob o princípio da câmera obscura (...). Tais aparelhos eram caixas negras inteiramente lacradas (...) fazendo projetar numa das paredes o "reflexo" invertido dos objetos iluminados (...) era a própria realidade externa que se fazia projetar de forma invertida na parede oposta ao orifício, enquanto o papel do

<sup>16</sup> A invenção da fotografia não pode ser confundida com a descoberta das placas sensíveis a luz e por isso a data de 1826 (quando Niépce registra ou fixa a imagem na chapa fotográfica pela primeira vez) é arbitrária para designar o nascimento do processo.

<sup>17</sup> Imagem disponível em: <http://www.studium.iar.unicamp.br/26/07.html>

artista consistia apenas em fixar essa imagem com pincel e tinta (MACHADO, 1984, p 31).

A história da arte nos dá provas o suficiente de que a câmera obscura foi invocada em diversas circunstâncias para viabilizar “retratos” mecanicamente produzidos. Sabe-se, por exemplo, que Jan Vermeer utilizou esse aparelho para construir sua *Vista de Delft* (1658) e *Menina com uma flauta* (1665), “pois algumas anomalias da composição, impensáveis numa ‘reprodução’ baseada apenas no olho nu do pintor denunciam a intervenção de um mediador óptico” (Arlindo Machado, 1984). Este artifício mediava a reprodução das pinturas destes artistas, uma vez que proporcionava uma visão mais “fiel” do mundo visível.

Em uma colocação sobre a fotografia Machado (1984) ressalta que:

Do ponto de vista óptico, já estava resolvido no Renascimento o problema da fotografia; o que a descoberta das propriedades fotoquímicas dos sais de prata significou foi simplesmente a substituição da mediação humana (o pincel do artista que fixa a imagem da camera escura) pela mediação química do daguerreotipo ou da película gelatinosa. (p.31)

Concordando com o autor, o aparente problema estava resolvido pela perspectiva óptica, afinal, muitas inquietações e questionamentos na arte afloraram a partir deste suposto problema. Questões como: seria a fotografia um agravante a pintura ou a fotografia seria o anúncio de sua morte? agitaram o mundo das artes plásticas que tinha a pintura como um cânone. Mas é diante de problemáticas que se desencadeiam novas alternativas em busca de soluções.

Percebe-se então, através da história da arte, a agitação que trouxe esses desdobramentos da fotografia, assim como também (mesmo que depois de um longo processo) a visível flexibilidade da pintura em atravessá-la. Travessia no sentido de não permanência, de experimento, ligações efêmeras, que permitissem novos contextos e processos. Imaginemos pois, a efervescência posta diante de processos fotoquímicos que gravavam em uma rapidez surpreendente, e do outro lado, artistas que passavam horas a fio diante de suas pinturas?

É inegável a diferença e o impacto entre o projetar uma imagem como faziam no Renascimento e gravá-la por meio de processos químicos. Mas há de se lembrar que a projeção, talvez, trazia a possibilidade de se desenvolver e aprimorar uma técnica que pudesse ser controlada e utilizada pelos artistas em seus ateliês, no

contínuo ofício da pintura. Pautada de desafio, de maneira inevitável e certa, a caixa que apenas projetava se abriu inaugurando a fotografia. Gombrich (1977) declara o impacto causado pela passagem dos processos de projeções óticas para o processo químico:

A fotografia o século XIX estava prestes a assumir a função da arte pictórica e isso representou um rude golpe para os artistas, tão sério quanto a abolição das imagens religiosas pelo Protestantismo. Antes dessa invenção, quase toda pessoa que se prezava posava para seu retrato, pelo menos uma vez na vida. Agora, raramente as pessoas se sujeitavam a isso, a menos que quisessem obsequiar e ajudar um pintor amigo (GOMBRICH, 1977).

Há de se compreender que o pintor era quem “superava a natureza”, detendo em seu ofício maneiras de captar o desejado e, com aparente “poder de pausar”, o tinha na posteridade. Essa genialidade do artista (Couto, 2011) agora passa a ser vista e feita também por outro ponto de vista: o mecânico. “Assim sendo, os artistas se viram cada vez mais compelidos a explorar regiões onde a fotografia não podia apanhá-los. Essas mesmas fricções entre a produção manual e a mecânica também foram responsáveis por motivar os artistas a (re)pensarem acerca das técnicas usadas e de certa forma desdobrá-las. Entre os muitos conceitos surgidos durante essa crise, alguns artistas compreendiam a fotografia como uma arte distinta, assim como a escultura é diferente da pintura e logo trataram de utilizar o recurso sem reservas. Gustave Courbet, pintor realista, desacreditava que o olho humano visse mais que a câmera e, com isso, fez uso da fotografia levando essas imagens para suas pinturas (ARGAN, 1992). Analisando as profundas mudanças que a fotografia gerou à arte, Gombrich (1977) declara que “de fato a arte moderna dificilmente se converteria no que é sem o impacto devastador dessa fantástica invenção”.

Mediante essas mudanças, outro movimento que acarretou em transformações para a pintura foi o Impressionismo. Recorrendo à história da arte, o Impressionismo<sup>18</sup> foi um movimento pós-fotográfico que teve como ponto de partida, o rompimento com o excesso de detalhes da pintura acadêmica e realista. O acabamento aparentemente improvisado pelas pinceladas (que já apareciam mais marcadas) revelava na pintura que o artista observava a realidade enfatizando a luz do respectivo período. O

---

<sup>18</sup> Para maiores consultas sobre o Impressionismo na Arte, consulte: SCHAPIRO, Meyer. Impressionismo: reflexões e percepções. (Tradução de Ana Luiza Dantas Borges) 2002.

processo do artista passava então a ressaltar a captação do momento, característica esta encontrada na fotografia (Schapiro, 2002).

Neste período, as mudanças de conceitos e técnicas dos artistas – inclusive, motivadas pela fotografia – surpreendeu a muitos que, com repulsa, levantaram críticas. Na época em que formaram esse estilo, não foram apreciados entusiasticamente. Para a maioria dos observadores, as obras pareciam estranhas, até mesmo absurdas e muitas das pinturas deste período foram negligenciadas (Schapiro, 2002). Com o advento da fotografia, alguns artistas – mesmo presenciando debates teóricos sobre fotografia e impressionismo – usavam o novo advento sem enfrentar problemas. Degas por exemplo, captava os movimentos das bailarinas utilizando materiais fotográficos e conseguia captar o que o olho nu não alcançava (ARGAN, 1992). Ainda segundo o autor, a imponência da pintura fez com que muitos fotógrafos se envergonhassem por não serem pintores e mantinham a ideia que a pintura, de certa forma, a tornaria artística. Como de fato, nota-se que toda alteração do tradicional é acompanhada também de descontentamentos. Tendo em vista que se trata de algo que lida intimamente com a sensibilidade e percepção das pessoas, na arte não seria diferente: o discurso ainda perduraria por tempos.

Para explanar melhor sobre este momento na arte, abordo também um artista desta época que aproveitou as oscilações de estilos para pesquisar e fazer novos caminhos pela pintura. Refiro-me a Cezanne (1839 – 1906), um artista de transição, em muitos sentidos: primeiro, porque assistiu a virada de um século carregado de “revoluções”, inclusive na arte; e, segundo, porque seus conceitos foram ponte de passagem para momentos determinantes na pintura, como por exemplo, sua influência no cubismo (meados de 1905)<sup>19</sup>.

Devido sua ousada percepção artística para sua época, como já dito, Cezanne fora um pintor de transição que não se conteve ao impressionismo e foi o precursor, em certa medida, da estética cubista. Merleau-Ponty (1984) analisa e descreve a produção de Cezanne como um paradoxo: “procurar a realidade sem abandonar as sensações, sem delimitar os contornos, sem enquadrar a cor pelo desenho, sem

---

<sup>19</sup> Para muitos autores, a influência de Paul Cezanne no Cubismo foi imprescindível para sua concretização na arte. Sobre isso, consulte: COTTINGTON, David. Cubismo. (Tradução de Luiz Antônio Araújo) 2001.



compor a perspectiva ou o quadro”. Essa busca por processos diferentes dos que ele já havia contemplado o caracterizou um artista que não negou a realidade em suas pinturas, mas renunciou às técnicas e meios impostos, buscando pesquisar por outros ângulos, sensitivamente a sua maneira.

Observando os registros da História da Arte, observa-se que Cezanne não pertence a um único movimento. Dempsey (2010) destaca que a composição geometrizada por meio de sombra e cor em suas pinturas foram relevantes a ponto de não permitir categorizá-lo com facilidade (figura 4).

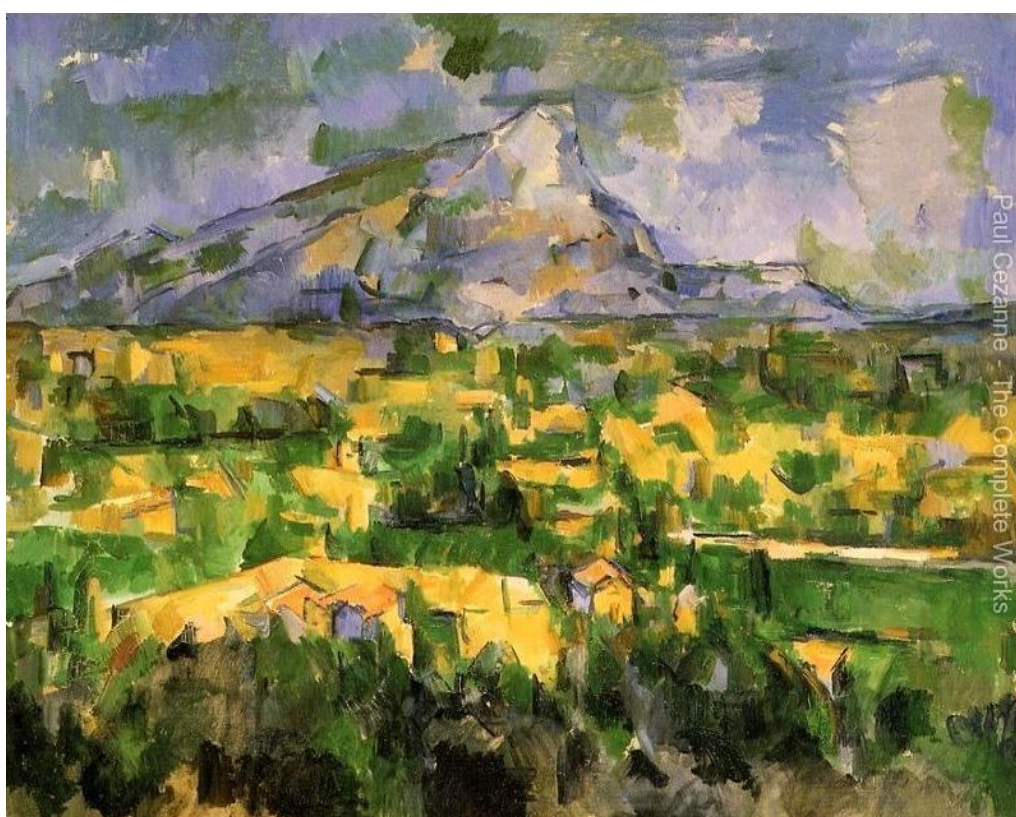


Figura 4 – Paul Cezanne. A montanha Sainte-Victorie, 1902-1906. Óleo sobre tela, 56,6 x 96,8 cm. The metropolitan Museum of Art, Nova York<sup>20</sup>

O posicionamento, as ideias e o processo artístico de artistas como Cezanne, dentre outros fizeram mais que demarcar uma linha de sucessivos movimentos na História da Arte: a qualidade dos trabalhos reverberaram por diversas linguagens e estimularam o desdobramento conceitual e técnico em diversos períodos da Arte.

O impacto causado pelo impressionismo não pode ser subestimado. Suas ações e experimentos simbolizaram a rejeição às tradições artísticas e aos julgamentos de valor da crítica. Os futuros

<sup>20</sup> Imagem disponível em: <http://www.paul-cezanne.org/Mont-Sainte-Victoire-large.html>



movimentos de vanguarda seguiriam seu exemplo e defenderiam a liberdade artística e a inovação. Ao pintar a “visão” – não aquilo que se enxerga, mas o que significa ver – eles foram os arautos do modernismo, iniciando um processo que revolucionaria o conceito e a percepção do objeto artístico (DEMPSEY, 2010, p.18).

Um exemplo dessa influência é o cubismo que tem como parâmetros as pesquisas e processos pictóricos desenvolvidos por Cezanne por volta de 1890. Os traços geométricos traçados pela tinta seriam estudados posteriormente pelos cubistas, especialmente pelo artista Georges Braque. “Um dos métodos envolvia a descentralização da perspectiva sendo assim, aplicada em diferentes planos, que parecem deslizar um sobre o outro” (Dempsey, 2010). Nota-se aqui que a pintura já não possui as mesmas características e é resultado de mudança de conceitos estéticos, ou seja, as regras que a compunham foram revistas por meio de pesquisa aliada a experimentos e pela busca por novas poéticas.

Com o decorrer do tempo e suas respectivas mudanças aliadas a novos materiais e experimentos, os artistas aprimoram suas técnicas e agregam novos percursos nos processos poéticos. O artista é naturalmente reativo ao seu meio, isso significa que além das inovações que permeiam as artes, ele está disposto a reagir poeticamente ao que lhe é proposto, seja no âmbito social, cultural ou tecnológico. Os meados de 1950 é um exemplo de reações artísticas ousadas, quando novas nomenclaturas começam a surgir e auxiliam didaticamente as muitas mudanças ocorridas na Arte. Referindo-se aos processos artísticos ocorridos neste período, Paul Wood (1998) parafraseia o crítico americano Léo Steingerg que utiliza o termo pós-modernismo como forma de classificar a arte dos anos 1950, em especial as pinturas que passam a ser combinadas com meios mistos.

Considerado o precursor da arte cinética no Brasil, Abraham Palatnik – já citado nesta pesquisa – é um exemplo de artista que utilizava de outros meios no processo de pintura. Entre os anos 1950 e 1960, o artista chegou a produzir cerca de 20 aparelhos cinecromáticos (figura 5) que confirmava cada vez mais seu pioneirismo no campo das pesquisas de luz e movimento (OSÓRIO, 2004).



Figura 5 - Palatnik. I Aparelho Cinecromático.  
110 x 70 x 20 cm.1951<sup>21</sup>

É importante perceber o percurso do artista ao produzir diversas pinturas com materiais distintos em intervalos curtos, fazendo de seu exercício artístico, invenções. Isso pode ser visto em obras como Autorretrato, de 1945, com a técnica óleo sobre tela e outra feita em meados dos anos 1960, com a técnica de tinta friável sobre vidro. Ambas feitas com técnicas e meios diferentes, mas em um percurso que enfatiza justamente a aleatoriedade de materiais e ideias. No intervalo dessas produções, o artista produziu inúmeras pinturas de luz – acima (figura 5) – mostrando a circularidade de técnicas e materiais possíveis na pintura. São essas travessias entre os meios e suas ideias que acentuam a expansão da pintura nas obras de Palatnik.

Percebe-se aqui não só uma evolução do processo artístico, mas uma (re) ação do artista diante das possibilidades que os aparatos tecnológicos podem atribuir à arte. Essas ferramentas eram utilizadas minunciosamente pelo artista, que com engenhosidade as (re) direcionavam com destreza.

Além disso, o meio pictórico absorve outras disciplinas e respectivamente seus impulsos, como, por exemplo, as misturas e adesões a novas mídias. Esta condição engenhosa de adaptar-se e experimentar outros meios pode ser um dos motivos de permanência da pintura. Sobre isso, David Reed aponta que

A pintura é a mais impura e rebaixada das formas de arte porque sua maior virtude consiste na facilidade de absorver influências externas.

---

<sup>21</sup> Esta obra é parte da Coleção Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo. Imagem disponível em: <http://www.itaucultural.org.br>. Fonte: Registro fotográfico/ Romulo Fialdini.

Ela manteve uma relação simbiótica com vários sistemas de crença, religiosos e políticos. Ora, ela pode ter uma relação igualmente rica com a tecnologia da reprodução mecânica como a fotografia e o cinema, bem como com os outros campos [...] performance, dança, arquitetura, escultura e instalação (Reed, 2003).

Prever uma classificação, como já faziam os narrativistas históricos, já não é tão fácil. Percebe-se fronteiras se diluindo, (re) integrações entre as próprias linguagens e um número significativo de meios e recursos e assim, os “muros” entre as diversas áreas também se frezem. Os limites internos da arte (como as limitações entre desenho e pintura) tornam-se incertos e precários. Isso não faz os estudos anteriores inválidos ou ultrapassados, mas os revisita a partir de outra perspectiva. A arte está se propondo em reflexões e engedramentos complexos: acesso a novas ferramentas, evoluções tecnológicas, e conseqüentemente novas terminologias. Como já dito, isso demonstra claramente que a arte, de alguma forma, está à frente de seu tempo. A criatividade é posta como impulso do experimentar. Ela é o resultado de hibridizações que, fluentemente experimentadas entre campos aparentemente avessos, se aproxima intimamente da poética artística. Diana Domingues<sup>22</sup> (1999) aponta que “a história da arte é uma história de desenvolvimento de meios e linguagens em que a produção dos artistas acompanha as descobertas científicas”. Em meio a tantos inventos, supõe-se que as outras linguagens já estabelecidas – denominadas cânones da história da arte – estariam inibidas e na contramão destas iniciativas, mas não é isso que se estabelece.

Alguns períodos são marcados por proporcionar relevância aos trabalhos dos artistas e acentuar suas respectivas mudanças. Nas décadas de 1950 e 1960, por exemplo, a pintura deixou sinais de suas aberturas e adições de novos processos artísticos. Era visível o uso de outros materiais e influências de outras áreas (como a engenharia nas obras de Palatnik) em prol do processo artístico. As iniciativas ousadas de pensar a pintura com adições reverberaram pelas décadas seguintes tornando-a cada vez mais presente entre as diversas linguagens e materiais.

Destacando a desenvoltura da pintura em adornar-se com as inovações de seu tempo, Gilton Monteiro (2011, p. 392) a qualifica como “teimosa”, “teimosa sim,

---

<sup>22</sup> DOMINGUES, Diana. “Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos”. In: PILLAR, Analice Dutra (Org.). “A educação do olhar no ensino das artes”. Porto Alegre: Mediação, 1999. Disponível em <http://unb.academia.edu/DianaDomingues/Papers> Acesso em 28.06.2012

porém nada anacrônica, a pintura (com tal persistência) é garantida pelo próprio senso, de experimentalismo contemporâneo”. Os indícios desse experimentalismo e renovação da linguagem perduraram e se intensificou na década de 70. Muitos críticos consideraram a década de 50 um ponto de partida para inovações na pintura, mas apesar disso, ainda tinha esse período como uma fase “tímida”. Frederico Morais (1991), por exemplo, acentuou em suas críticas a redescoberta do prazer de pintar destacando que o que ocorreu no final da década de 70 “tem a ver com a necessidade de reconquistar o espectador com propostas visuais capazes de encher os olhos e aliviar os corações, depois das homeopáticas propostas artísticas desta década”.

Cattani (2007) também descreve que muitas dessas mudanças são acentuadas porque “a partir de 1975 houve o surgimento progressivo de linguagens e formas abandonadas na modernidade, acompanhadas de misturas de elementos que abrem a mestiçagens ou a hibridizações”. Esses processos são muitas vezes chamados de obras impuras, que rompem com os princípios de pureza. Esse princípio é sinônimo da necessidade que os artistas tinham de “reconquistar o espectador” com novas adesões à pintura.

Como já comentado, o autor Canclini (2003) aborda o hibridismo e suas configurações e aponta as influências que os mais diversos campos proporcionam uns aos outros, ou seja, as diversas áreas são conexas e sofrem fricções, mudanças ou adições justamente por serem interligadas. Partindo deste ponto de vista, é viável lembrar que alguns fatos ocorridos por volta da década de 80 reverberaram nos processos artísticos – e muitos deles – na pintura. Maria Cristina Castilho (1991) fala sobre o cenário social deste período destacando o quanto foram intensas as mudanças políticas, sociais e econômicas, inclusive a disseminação de recursos tecnológicos.

Houve crescimento da indústria cultural como um todo e proliferação do consumo doméstico de produtos veiculados pela televisão, discos, CDs, videocassetes, microcomputadores. Atendendo a um público maior e das camadas mais pobres que tiveram acesso a equipamentos de menor custo, os programas popularizaram-se. A produção cultural passa a exigir grande massa de consumidores domésticos e aqueles que frequentam os grandes eventos, como bienais de artes, música e literatura. Os jornais reformulam sua formatação e as ilustrações ganham espaço em relação aos textos [...] (CASTILHO, 1991).

Todas essas alterações influenciaram de forma significativa a produção pictórica da época. Um fato marcante na gênese dos trabalhos artísticos deste período foi a formação de grupos ou ateliês de discussões e práticas artísticas. Frederico Morais (1991) aponta alguns

Os mais conhecidos foram o Casa 7, em São Paulo que reuniu Nuno Ramos, Fábio Miguez, Carlito Carvalhosa, Paulo Monteiro e Rodrigo Andrade e o Ateliê da Lapa, no Rio de Janeiro, integrado por Daniel Senise, Luiz Pizarro, Angelo Venosa e João Magalhães. Ainda na Paulicéia, Leonilson, Sérgio Romagnolo, Leda Catunda e Ciro Cozzolino durante algum tempo se reuniram informalmente num misto de casa e ateliê [...] Ateliês semelhantes se formaram em Minas Gerais. As vezes não se tratava propriamente de ateliês, mas de uma ação conjunta [...] (MORAIS, 1991).

Este último grupo, formado por Sérgio Romagnolo, Leda Catunda (figura 6, mistura de tecidos e acrílica), Ana Maria Tavares e Mônica Nador se juntaram pra realizar a mostra-manifesto Arte Híbrida. Morais (1991) destaca que nos encontros, estes artistas discutiam questões a respeito da arte brasileira e suas relações com a arte internacional. Uma influência bastante visível, por exemplo, foi o grupo Fluxus. Este grupo, segundo Dempsey (2010) pode “ser considerado uma derivação o movimento neodadá dos anos 60, relacionado com o letrismo, a arte beat, a arte funk, o novo realismo, dentre outros”.

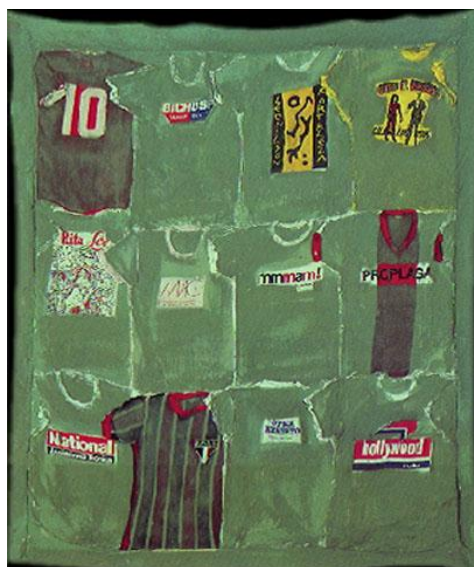


Figura 6 - Catunda, Leda. Camisetas, 1989  
Acrílica sobre camisetas. 220 x 190 cm.<sup>23</sup>

<sup>23</sup> Nesta obra, a artista mistura o suporte, no caso as camisetas, com tinta acrílica. Ela utiliza o suporte e seus elementos como obra. Imagem disponível em:  
[http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_IC/Enc\\_Obras/dsp\\_dados\\_obra.cfm?cd\\_obra=14343&cd\\_idioma=28555&cd\\_verbete=2427&num\\_obra=12](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_IC/Enc_Obras/dsp_dados_obra.cfm?cd_obra=14343&cd_idioma=28555&cd_verbete=2427&num_obra=12)

O caráter híbrido do grupo estimulou outros inúmeros artistas que viam na mistura de materiais a potencialidade procurada para sair da inércia artística que viam. Responsável por experimentos que mesclavam instalações, televisores e câmeras, o artista Nam June Paik (1932- 2006) era um dos integrantes desta época. O uso de diversas linguagens, inclusive a pintura, era o meio pelo qual o grupo permeava algumas de suas ideias: ridicularizar as pretensões do mundo da arte e fortalecer o espectador e o artista.

Destaco também a exposição *Como Vai Você, Geração 80?* que reuniu mais de 120 artistas (Morais, 1991). A mostra não se restringiu à pintura, mas abarcou a outras linguagens como, por exemplo, a escultura e artistas high tech como Eduardo Kac<sup>24</sup>. Frederico Moraes (1991, p. 30), em suas críticas a respeito desta exposição, considerada um marco brasileiro na história da pintura. O título é uma alusão à diversidade de linguagens aceitas para exibição e a despretensão contida no próprio título. Ele afirma que “como vai você?” é uma saudação, uma amizade possível, sem afirmações pré-impostas. Ele declara também que a partir disso “a troca de experiências e as reflexões viriam a seguir, na forma de ateliês, mostras conjuntas, revistas, etc”.

Todos esses meios de divulgação da Arte – escolas de arte, ateliês coletivos, grupos, trios, mostras, exposições – indicam que seus integrantes revelaram desde cedo uma vontade de conhecer novos materiais e com isso discutir e desenvolver questões referente a estética e aos novos conceitos do período.

Aracy Amaral (1991) autora do texto “*A efervescência dos Anos 80*” aponta que

Na segunda metade da década, artistas que trabalhavam no tridimensional, surge na pintura a curtição da superfície, a experimentação de materiais adensando a matéria (como cera, pigmento puro, entretela, objetos diversos, fragmento do universo industrializado etc.) e a audácia das dimensões agigantadas (AMARAL, 1991).

Além das mudanças internas da pintura – citadas pela autora – condições externas também já eram visíveis como, por exemplo, a incidência de meios tecnológicos. São muitos os exemplos de artistas que propuseram experimentar outros meios e poetizar caminhos diferentes por meio da pintura. As características desta pintura agora possuíam variações extremas: as tradicionais tintas a óleo ou acrílica

---

<sup>24</sup> Vida e Obra do artista Eduardo Kac em: <http://www.ekac.org/kac2.html>

mescladas com materiais industrializados, metais, asfalto (como nas obras de Flávia Ribeiro de 1989), dentre outros. A expressividade dos artistas demonstravam em suas obras a liberdade de se trabalhar com materiais distintos.

Essa efervescência também levantou críticas e gerou o medo da padronização artística que podia se tornar essa fase. O autor Moraes (1991) descreve a crítica da época basicamente em três: 1: uma crítica mais tradicional, que ainda ansiava por uma pintura pura, 2: outra que via essas mudanças mas optava por não contaminar-se, 3: Uma crítica que via nas mesclagens uma mudança excelente para as artes.

A crítica dividiu-se: uma crítica mais comprometida com a arte minimalista e conceitual ignorou a existência dessa nova produção pictórica, orientando suas especulações de fundo filosófico, para conceitos como o de materialidade. Outra parte reconheceu a existência do fenômeno, mas o analisou de forma um tanto distanciada e com certa monotonia universitária. O segmento da crítica que aderiu de corpo inteiro à nova produção o fez por meio de um texto fortemente subjetivo e emocional, por vezes visceral e confessional (MORAIS, 1991).

Há de se perceber uma diversidade de críticos que defenderam a primeira opinião a respeito dos novos desdobramentos na pintura. Dentre eles, Clement Greenberg, ao perceber a diversidade de caminhos tomados especificamente pela pintura declarou a impossibilidade da narração progressiva da arte, assim, concedendo-a como morta<sup>25</sup>. Outros defenderam a pintura pura como meta da história que também já estava em seu limite, dessa maneira, a pintura igualmente já teria cumprido seu papel, seus feitos e realizações. Dentre estes (com pensamentos engendrados especificamente a respeito da morte da pintura) Douglas Crimp (1993) afirma,

A partir de hoje, a pintura está morta. Faz agora [1981] quase um século e meio que Paul Delaroche teria proferido esse enunciado diante da esmagadora evidência da invenção de Daguerre. Mas embora a ordem de execução tenha sido periodicamente reeditada durante a década de 1960, o estado terminal da pintura, já aprecia impossível de ignorar. Os sintomas estavam por toda a parte: no trabalho dos próprios pintores, todos parecendo reiterar a afirmação de Ad Reinhardt, de que ele estava “apenas fazendo as últimas pinturas que alguém poderia fazer” ou permitindo que seus quadros fossem contaminados com imagens fotográficas; na escultura minimalista, que fornece uma ruptura definitiva do vínculo inevitável

---

<sup>25</sup> Nesta perspectiva, esses críticos tinham por certo a pintura pura como principal linguagem que narrava a história. Mas, essa mesma história havia sido atingida. Logo, quem auxiliava em sua construção também estava fadada ao fim. (Ver, Danto, 2006, p.152)

da pintura com o idealismo de séculos; em todos os outros meios a que os artistas se voltavam, um após o outro, a abandonar a pintura. (CRIMP, 1993)

Depois de vivenciar a pintura como linguagem pura, com materialidades específicas e fronteiras estabelecidas, Douglas Crimp não se exitou em datá-la como morta a partir do momento que viu sua pureza afetada por novos conceitos, desde a concepção de ideias até os mais variados materiais. Mas, percebo que ao determinar seu óbito, trouxe mesmo foi um “cheiro” de saudosismo. Observo esta colocação do autor como um pesar, uma nostalgia dos tempos em que a a pintura era tida como principal enredo para a construção histórica da arte. Tempos em que os "gênios" com grande potencial e destreza<sup>26</sup> manejavam os pincéis. Tempos que a instituição (como os museus por exemplo) e a pintura “escoravam-se” um no outro<sup>27</sup>, mas que em meio às oscilações da própria arte, a pureza da linguagem e seu genero canônico são questionados, não no sentido de impugnar-se; mas de examinar novas abordagens, experimentando-as.

Sobre isso, Arthur Danto (2006) se pronuncia assumindo que (...) a situação está longe de ser desoladora, como implicava o grito “Decadência!” de Greenberg<sup>28</sup>. Em vez disso, ela inaugura a mais ampla era da liberdade que a arte já conheceu. Liberdade é o estado que a pintura se deu, apenas como desdobramento natural e proveniente da arte (Danto, 2006, p.127).

Nada se encontra interditado, do modo como Clement Greenberg supôs que a arte surrealista deixara de fazer parte do modernismo como ele o pretendia. O nosso é um momento, pelo menos ( e talvez unicamente) na arte, de profundo pluralismo e total tolerância. Nada está excluído (DANTO, 2006).

Vejo este processo de liberdade como uma ação já anunciada, mas sutil, ora lentamente, ora intensamente. Convenhamos que eixos como as instituições, a industria, o mercado e o próprio artista, dentre outros, são peças intrínsecas desta pluralidade da Arte e de suas linguagens que perpassam uns aos outros concomitantemente. Enquanto isso, a pintura vai se acumulando, no sentido de

---

<sup>26</sup> COUTO, Maria de Fátima Morethy. "A biografia e a morte do autor". In: In: CAMPOS, Marcelo. et.all. (org.). História da Arte: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2011, p. 306-309.

<sup>27</sup> CRIMP, Douglas. "Sobre as Ruínas do Museu". São Paulo. Martins Fontes. 2005

<sup>28</sup> No verão de 1992, falando á um grupo em Nova York, Greenberg é interrogado sobre suas previsões a respeito da arte, e extremamente pecissimista, responde: “Decadência!” A arte está em decadência. (Danto, 2006, p.116)



agregar-se, permitir adesões, abordagens e experimentos diversos, inovações dos processos criativos. É necessário lembrar que, essa permeabilidade da pintura não modifica a seriedade dos desafios anteriores. Há um legado que é agregado, trabalhado e desenvolvido, não só de maneira progressiva, mas também reativa e de forma dialética.

Observa-se através da história da Arte que, na década de 1980, muitos críticos passam a adotar a morte da ideia do progresso em Arte, ou seja, a crença em uma História da Arte linear é revista e conseqüentemente a pintura passa a ser enfatizada como múltipla. Ao descrever sobre a Pintura e suas distensões, Cartaxo (2006) ressalta que

A perda de um referencial histórico progressivo justifica a pluralidade não só da pintura como da própria arte em geral. A simultaneidade de modelos de pintura vigentes confirma, de alguma maneira, a liberdade que o artista contemporâneo tem ao seu dispor (Cartaxo, 2006 p.41).

A respeito da pluralidade artística vista na arte contemporânea, Cattani (2007) também ressalta que

Em oposição a pureza a produção artística contemporânea aceita as contaminações, e a unicidade dá as migrações de materiais, técnicas, suportes, imagens de uma obra a outra, gerando poéticas marcadas pela transitoriedade e pela diferença; o único dá lugar, assim, à coexistência de múltiplos sentidos. (Cattani, 2007 p. 22)

As mudanças externas (como o aparecimento de novas tecnologias, o acesso a esses aparatos, a concepção de críticas filosóficas) e internas da arte auxiliaram intimamente nos desdobramentos das linguagens. O artista passa a buscar por novas abordagens fazendo com que o circuito artístico seja naturalmente repensado. Essa mistura de tradicionalismo e novidade, de formas contemporâneas de encenação e de olhar na direção do passado é característico do que se convencionou chamar de pós-moderno (Cauquelin, 2005, p.128). A autora também descreve sobre a atualidade da arte e as nomenclaturas oferecidas a essa fase marcada pela diversidade artística.

O 'pós' é, ao mesmo tempo, um 'anti', ou seja, um retorno, medido e dosado, a certas formas do passado arquitetônico. Vem daí a ideia de combinação de elementos, de um misto. Prosseguindo, o termo pode designar uma espécie de indiferença em relação à marcha tradicionalmente linear de uma história das formas, em suma, a recusa a participar de uma história em progresso [...] Criticada, definida e redefinida, rejeitada ou abusivamente utilizada, a noção de

pós-modernismo pelo menos mostra mais claramente o desconforto em que se encontram o crítico, o teórico e o historiador da arte diante da atualidade artística (Cauquelin, 2005, p.130).

Cauquelin (2005) evidencia a instabilidade que incidiu sobre as instituições – crítico, teórico e historiador – mas o artista também passa por esses desconfortos. A ideia que o artista é o único fundador da obra sofre questionamentos à medida que os novos aparatos adentram a pintura. Conforme Cattani argumenta: “a produção centrada em um único agente, passa a ser pensada em rede como, por exemplo, a curadoria ocupando lugar de mesma importância que o criador da obra” (Cattani, 2007, p.23). Observam-se essas ações em rede, principalmente após muitos artistas decidirem pelo trabalho em conjunto, por meio de ateliês coletivos e grupos de pesquisa em arte e sobre arte. Logo, a partilha torna-se ferramenta já que, a crítica e a produção vistas por outros olhares agregam crescimento ao artista e, conseqüentemente, à obra.

Não é preciso voltar muitos períodos para constatar alguns motivos dessas instabilidades. Os inúmeros movimentos<sup>29</sup> – como, por exemplo, *land art*, instalações, *body art*, o dada e a vídeo-arte – foram acessados e (re) visitados pelos artistas culminando em novas problemáticas para as linguagens tradicionais já estabelecidas. Assim, vê-se na pintura suas impurezas e aberturas por meio de novos materiais agregados a composições. Os conceitos também variam e a crítica já não sabe se a determina como morta ou se é na verdade um recomeço. As adesões da pintura a novas tecnologias (como, por exemplo, o vídeo e a colagem digital) enfatizam o ciclo de distensão da linguagem.

---

<sup>29</sup> A seguir, um breve resumo dos movimentos citados. Para maiores detalhes e informações a respeito, consulte o livro *Estilos, Escolas e Movimentos* (DEMPSEY, 2010). **Land art**: esse movimento tem como meio de produção a paisagem. A paisagem e a obra de arte são indissociáveis. Usa-se materiais como pedras, solo, aliados a materiais artísticos como pigmento. Ao mesmo tempo o lugar de exposição é a própria obra. **Instalações**: a obra é composta de elementos organizados em um ambiente e geralmente é uma obra efêmera, com breve exposição. Na instalação utilizam-se outras inúmeras linguagens. Um exemplo é o grupo Fluxus, que agregava a suas obras instalativas a performance. Na instalação o público é convidado a imergir e passear pela obra devido a sua grande ocupação no espaço. **Body art**: A body art, ou arte do corpo é uma vertente que toma o corpo como meio de expressão e/ou matéria para a realização das obras, ou seja, o corpo é o suporte. Assim como a instalação, essa linguagem também é ligada a outras formas como o happening e a performance. **Dadaísmo**: O dadaísmo foi um movimento artístico que tinha como objetivo a ruptura com as formas de arte tradicionais, por meio de conteúdos anárquicos. Observa-se nesse movimento a falta de sentido e a irreverência artística com o intuito de atacar as formas de arte institucionalizadas. **Vídeo arte**: uma forma de arte na qual o vídeo é o elemento principal. Por meio de ideias críticas, essa linguagem propõe uma nova relação entre imagem e público. A vídeo arte se deu em um momento em que acontecia a expansão das pesquisas em artes e paralelamente o crescimento de recursos audiovisuais.

Um exemplo disso são as obras da artista pesquisadora Selma M. Simão, que apresenta um processo híbrido entre o pictórico e o fotográfico. A artista evidencia em suas obras uma mistura de serigrafia e diálogos com a fotografia e a pintura, mostrando o quanto essas práticas enriquecem umas às outras. A pintura é vista também flertando com outros campos e linguagens, como, por exemplo, as pinturas estendidas da artista Zalinda Cartaxo. Cartaxo desenvolve processos artísticos que dialogam com tecnologias e misturas de pintura luz (figura 7), processos fotográficos que envolvem arquitetura e escultura.



Figura 7 - Zalinda Cartaxo. Sem título. 2007. Fotografia PB com acrílico vermelho. 40x60 cm. ed.6.<sup>30</sup>

A artista argumenta sobre as extensões da pintura e problematizações que a cercam como, por exemplo, as expressões “a morte da pintura” e “pintura em desdobramento”. Por meio de produções artísticas, a arte contemporânea tem reservado para seu público mais do que debates efervescentes a respeito de suas modalidades. Antes das muitas problemáticas levantadas - por críticos, artistas e também pelo público – a apreciação é o meio pelo qual o encantamento pela

---

<sup>30</sup> Imagem disponível em: <http://www.funplace.com.br/Fotos/amarelo-negro-zalinda-cartaxo-no-amarelo-negro-arte-contemporanea/60557/312667>

diversidade de poética se instala. Os diversos materiais e a nova leitura que se faz deles, a mudança de lugar desses aparatos e os novos conceitos que são apresentados por essas mudanças são itens que fizeram, por exemplo, da pintura, uma linguagem positivamente contaminada e aberta a experimentos sem retenções.

Como já citado nesta pesquisa, as projeções executadas por pintores eram uma das ferramentas que os auxiliavam no processo pictórico. Esses aparatos, com o passar do tempo, foram acrescidos de outras tecnologias e contribuindo inclusive para avanços na pintura. Agora, com as tecnologias contemporâneas, repetem-se estas ocorrências: a tecnologia potencializando a linguagem artística. Pode-se dizer que projeção mapeada é resultado de um acúmulo de descobertas e associações tecnológicas e está aberta a mesclagens assim como se serviu de outras misturas. A seguir, um breve panorama sobre esta tecnologia e as configurações.

## **2.2. Projeção mapeada: configurações**

Permeando por novos caminhos através de novas experiências, o artista busca melhorias e descobertas através de experimentações. É importante salientar que nesse processo de criação de outras vertentes, temos um leque de linguagens, materiais e meios que servem e embasam essas novas rotas. Um exemplo claro é a fixação química da fotografia que se concretizou a partir das experimentações outrora ocorridas (Machado, 1984). O processo químico foi uma fase sustentada por outros momentos de testes, tentativas e experiências. Esta é também uma característica da arte híbrida: nenhum caminho é feito sozinho, de uma “estaca zero”; as diversas áreas integram materiais, ideias e aplicam-se sem compromisso com as certezas.

A projeção mapeada é um desdobramento claro da hibridização, das possibilidades de encontros das novas mídias com a arte. Empregado para construção de grandes imagens projetadas, este recurso é utilizado em cenários e intervenções principalmente por oferecer efeitos singulares. A projeção mapeada veio inovar a tela bidimensional, comprovando que as imagens não usam somente a superfície plana para ser projetada, ela considera a arquitetura tridimensional,

obedecendo aos declínios e perspectivas. Para melhor compreensão deste processo, Costa (2011) descreve que as projeções mapeadas sobre o cenário transformam a tela bidimensional em um espaço de visualização arquitetural tridimensional, uma imagem fluida, codificada pelo computador.

Vale a pena observar que suas raízes não são deste século. Knelsen (2010), em um diálogo sobre projeções mapeadas, traz um exemplo de projeção do século XVIII, que doou grandes ensinamentos as produções contemporâneas. O autor ressalta que muitos dos créditos que são dados às lanternas mágicas da atualidade são “na realidade parte de um processo que se iniciou antes mesmo do advento do cinema, e que vem a convergir com características culturais contemporâneas de experiências sensoriais, em particular no âmbito da visualidade”. A saber, a fantasmagoria é um processo de arte que produz, através de ilusões ópticas, imagens de fantasmas, figuras sobrenaturais. Esse processo é um exemplo de espetáculo que antecedeu e serviu como ponto de partida pra outras técnicas. Etienne Gaspard Robertson, no final do século XVIII, planejou apresentações por toda a Europa utilizando esta técnica:

Utilizando de sofisticada cenografia e técnica de reflexão da luz por meio de espelhos, Robertson criou uma atmosfera em sala que simulava tempestades, cemitérios, e outros ambientes que apelavam ao sobrenatural. Para tornar presentes espíritos e outras figuras fantasmagóricas, Robertson pintava as bordas dos círculos de vidro que continham os moldes das imagens projetadas, eliminando assim a clara limitação que as cercava. O resultado era a figura iluminada de um ser sobre-humano, que flutuava pelo ambiente e pelos espectadores como uma entidade desgarrada de um suporte (KNELSEN, 2010).<sup>31</sup>

A seguir, a figura 8 mostra estes recursos.

---

<sup>31</sup> KNELSEN, Mateus. *Projeção Mapeada: a imagem livre de suporte*. 2010. Disponível em: [http://www.medul.la/textos/projecao\\_mapeada.pdf](http://www.medul.la/textos/projecao_mapeada.pdf)



Figura 8 - Ilustrações típicas projetadas nos espetáculos de fantasmagoria<sup>32</sup>

Essas criações serviram como base para muitas experiências artísticas alcançadas contemporaneamente. A tridimensionalidade, supostamente materializada, torna a imagem completamente crível provocando naturalmente aos olhos a aceitação desses efeitos.

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

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

<sup>32</sup> Fonte: <http://system.barflyclub.com/include/image/events/e6c40a30-0597-487d-aace-29dc8950c8c8.jpeg>

Pense em uma projeção feita por meio de um datashow<sup>33</sup> em que é preciso uma superfície plana para que haja uma boa visualização da imagem, sem deformidades ou distorções. Neste ponto que se assinala a inovação: a projeção mapeada não estipula um único tipo de superfície. Ela respeita todos os espaços íngremes declinados da superfície, sem que deforme a imagem quando esta encontra uma aresta, ou seja, é plenamente possível que a imagem projetada passe a “obedecer” a toda a superfície, seja ela côncava ou convexa.

Essas aplicações se tornaram ainda mais viáveis com as novas tecnologias, porque elas trazem e propõem recursos que viabilizam um aprofundamento do processo: qualidade na imagem, rapidez na construção das projeções, máquinas com altas resoluções; são itens que fazem diferença e proporcionam um contexto favorável no momento da criação. Assim, a projeção mapeada está neste contexto de “pervasividade da mídia, de discurso tecnológico autosuficiente que se cria em torno de uma alfabetização midiática (Knelsen, 2010)”.

Uma ilustração dessas criações com as novas mídias é uma projeção mapeada realizada pela Visualfarm<sup>34</sup>, que utilizou um grande espaço arquitetônico. É notável o uso deste recurso por grandes empresas que, com finalidades publicitárias e mercadológicas, usa-a como atrativo principalmente pelo encantamento do público, que se dá ao vê-las interferindo no cotidiano.

---

<sup>33</sup> Projetor de imagens multimídia.

<sup>34</sup> Com 8 anos de existência a Visualfarm é uma empresa brasileira pioneira na criação e desenvolvimento de soluções visuais inovadoras para eventos, festas, shows, convenções, espetáculos multimídias, projeções mapeadas e novas mídias para a publicidade. Contando com uma equipe formada por designers, animadores, engenheiros de projeção, produtores, a empresa atua tanto na área artística como na criação de conteúdos para marketing de guerrilha. Mais informações em: <http://visualfarm.com.br>



Figura 9 - Projeção no Pátio do Colégio (Virada Cultural 2010)  
Produtora Visualfarm - fachada do Pátio do Colégio (prédio histórico de São Paulo)<sup>35</sup>.

Ressalto inicialmente esta produção, destacando um dos suportes que foram usados com ênfase para a projeção mapeada: as arquiteturas em espaço público. Na projeção executada no Pátio do Colégio (figura 9) observa-se que o prédio foi completamente mapeado por meio de softwares que releem e mapeiam a perspectiva, técnica muito utilizada nas pinturas. Só que no caso da projeção, o suporte arquitetônico já viabiliza as profundidades e relevos deixando para o programa de mapeamento executar as divisões das áreas resultando em imagens que se agregam a arquitetura, de tal modo que o olhar compreende a proposta cinética imediatamente. Sobre isso, Muanis (2011) observa que

O prédio sendo pensado como tela, a própria animação reproduz fielmente as dimensões e o projeto arquitetônico deste, ajustando-se perfeitamente a ele. Assim, a projeção proporciona uma experiência metalinguística, em que o espectador constrói uma relação entre o conteúdo e os movimentos da animação, com a própria edificação. Ou seja, a arquitetura do prédio não é reprimida pelo conteúdo das imagens sobrepostas, mas, ao contrário, a projeção reforça e faz uso das linhas arquitetônicas para criar sua simulação de tridimensionalidade e robustece seu efeito espetacular.

Muitas dessas produções feitas em edifícios possuem o atributo de “espetacular”, sensação esta vista também nas produções fantasmagóricas já citadas. A efemeridade é um dos pontos que contribui para que sejam vistas por essa perspectiva. Além disso, a tecnologia e suas inovações ainda são apresentadas com certos mistérios, ou seja, a primeira impressão do público é que ele está vendo

<sup>35</sup> Fonte: In: [//www.medul.la/textos/projecao\\_mapeada.pdf](http://www.medul.la/textos/projecao_mapeada.pdf)



ferramentas pouco acessíveis e com alto grau de complexidade. A ausência de conhecimento técnico sobre a obra não impede a apreciação poética, pelo contrário, muitas vezes esse “desconhecido” alimenta a imaginação do espectador.

Trago também um segundo exemplo de projeção mapeada feita sobre um edifício por um grupo alemão denominado Urbanscreen<sup>36</sup>. Estes artistas desenvolvem obras notórias na área de projeções mapeadas, principalmente por compor essas poéticas em grandes espaços urbanos. A obra “*Facades in elegant evening gowns*”<sup>37</sup> é um exemplo de composição híbrida feita pelo Urbanscreen. É uma obra executada a partir de misturas e materiais diferentes como slides de acetato aliados a projeção mapeada. O diferencial nesta composição foi o uso de outros suportes que admitiram a mistura de outras técnicas. Na figura 10 observa-se o slide sendo pintado ao mesmo tempo que a luz o atravessa e leva a imagem ao edifício.



Figura 10 - Slides da Obra “*Facades in elegant evening gowns*”. Urbanscreen. 2010

Já na figura 11 vê-se a projeção das pinturas feitas no slide sendo apresentadas por meio da projeção mapeada na estrutura do prédio. Assim, a projeção mapeada permite que o expectador veja pinturas sendo executadas, mas apresentadas na superfície por meio de luz. O decorrer desse processo é viabilizado por ideias que

---

<sup>36</sup> Urbanscreen é um grupo residente na Alemanha com membros de diversas formações. Fundado em 2005, é considerado um dos pioneiros no uso de projeção mapeada na arquitetura. Seus trabalhos envolvem campos diferentes como arquitetura, música, cenografia, bem como atividades visuais, como gráficos em movimento e 3D. Informações sobre a formação e obras do coletivo disponíveis em: <http://www.urbanscreen.com/>

<sup>37</sup> Produção e composição da obra disponível em <http://www.urbanscreen.com/usc/29>

visam mesclar materiais de diferentes contextos, mas que dialogam e se completam em prol da poética.



Figura 11 – Projeção final: pintura em slide projetada sobre um edifício  
Obra “Facades in elegant evening gowns”. Urbanscreen. 2010

Além dessa produção, o Urbanscreen possuem outras inúmeras produções que retratam o encontro entre arte e tecnologia. A maioria desses processos envolve uma alta disposição de recursos financeiros, de equipamentos e espaço. Além disso, o artista se torna o pintor, o engenheiro, o projetista, o idealizador, dentre outras funções. Esses fatores aparentemente limitadores levam o artista a pensar em obras que utilize dessa mesma técnica a partir de outro viés: depois de poetizar o espaço urbano, a projeção mapeada foi permeada por outros espaços e suportes. Mesmo que em uma proporção ainda pequena, vê-se a projeção mapeada adentrando a espaços historicamente consagrados como os museus, por exemplo. As galerias e instituições também recebem essas composições tecnológicas e pautam o encontro entre arte e tecnologia. O trabalho do artista Marcio H. Mota<sup>38</sup> é um exemplo de projeção mapeada mostrada em um outro circuito: no cubo branco<sup>39</sup>. Esses espaços possuem a tradição de mostras de arte que apresentam produções artísticas desenvolvidas por meio de técnicas mais clássicas como a pintura e a escultura. A abertura para os novos meios tem sido crescente, principalmente com as misturas propostas pela arte contemporânea. A obra do artista Marcio Mota é veiculada em galerias e museus e apresenta a projeção mapeada sobre uma escultura de gesso.

---

<sup>38</sup> Márcio H. Mota é artista multimídia e pesquisador de cinema expandido. Sua produção artística permeia a vídeo arte e a projeção mapeada. Obras do artista disponível em: <http://vimeo.com/78590807>

<sup>39</sup> Nomenclatura dada pelo autor Brian O'Dohery (2002) ao problematizar e apresentar os espaços expositivos que normalmente são apresentados como caixa branca a suas respectivas exposições.

Denominada Menina, a obra (figura 12) parte de um diálogo dessa boneca com o público, assim o artista apresenta as duas linguagens – a escultura com a projeção – denominando o processo como videoescultura.



Figura 12 - Menina. Projeção mapeada sobre boneca de gesso. Marcio H. Mota. 2013<sup>40</sup>

São muitos os exemplos de obras pensadas a partir da perspectiva de desdobramento de linguagens e experimentação. Deste modo, os suportes variam e as possibilidades de produção tornam-se infinitas. A projeção mapeada agora perpassa outras linguagens por meio desta variação de suporte. Um exemplo é a projeção no corpo, denominada também como *bodymapping*<sup>41</sup> que dialoga com linguagens como a dança e a performance. Essas variações são possíveis porque existem aparatos e softwares com inúmeras ferramentas que permitem um leque de criações. Alguns softwares como o Resolume Avenue<sup>42</sup>, o After effects<sup>43</sup> e o Madmapper<sup>44</sup> são usados por VJs, performers, artistas de vídeo, designers, programadores e equipes que fazem da tecnologia uma aliada para criação. Esses programas têm como característica desempenhar múltiplas funções sem perda de qualidade da imagem. As grandes produções que envolvem esses aparatos tecnológicos normalmente são voltadas para a criação comercial direcionada ao marketing de grandes empresas. Isso se dá devido ao alto custo desses materiais contrapondo a efemeridade da produção final. A grandeza dessas produções resulta em um poder de encantamento sobre o público, situação essa, muito bem vinda a

<sup>40</sup> Obras do artista disponível em vídeo: <http://vimeo.com/78590807>

<sup>41</sup> Interatividade e projeções corporais são vistas no trabalho do artista Klaus Obermaier e equipe. Com trabalhos que aliam tecnologias, dança e performance o artista desenvolve trabalhos que perpassam pelo cinetismo do espaço e a interatividade com o corpo. Obras disponíveis em: [http://www.exile.at/ko/klaus\\_bio.html](http://www.exile.at/ko/klaus_bio.html)

<sup>42</sup> Informações sobre a estrutura e uso do software em: <http://resolume.com/>

<sup>43</sup> Informações sobre a estrutura e uso do software em: <http://www.adobe.com/br/products/aftereffects.html>

<sup>44</sup> Informações sobre a estrutura e uso do software em: <http://www.madmapper.com/>

fins comerciais. Outro quesito é a necessidade de recursos humanos para se operar esses equipamentos, ou seja, a obra passa do singular para a pluralidade autoral. O artista idealizador da obra passa a contar com o técnico, o engenheiro, o arquiteto, o produtor, dentre outros profissionais vistos e requisitados para o campo. O alto custo ainda é a maior barreira para a disseminação da projeção mapeada, entretanto esse mesmo item é o estímulo para muitos artistas e programadores procurarem alternativas viáveis e de baixo custo para tais produções. A coletividade e troca de informações entre os mais diversos grupos proporcionam a criação de suportes e softwares com a mesma finalidade e qualidade. Muitas vezes, isso apresenta ao museu, a galeria, aos ambientes acadêmicos e aos mais diversos espaços novas produções viabilizadas por softwares desenvolvidos por grandes empresas e também pelos próprios artistas.

Quando se trata de Arte e Tecnologia (principalmente nas obras viabilizadas por softwares) o conhecimento sobre o código e suas finalidades torna-se uma ferramenta importante. Ao comparar os softwares mais populares como o Resolume, por exemplo, percebo que a acessibilidade proporcionada pelo software phdGIL – software utilizado no desenvolvimento das experimentações aqui propostas – viabilizou com destreza a construção destas obras. Este fator foi possível devido a colaboração de outros profissionais neste processo.

A construção do software, a concepção das imagens, a execução da pintura, as trocas de informação a respeito das tecnologias aqui apresentadas, tornaram esse processo criativo um experimento possível. A seguir, exponho algumas informações sobre o software de projeção mapeada utilizado: o phdGIL e suas respectivas ferramentas.

## 2.3 PhdGIL: Software de projeção mapeada

Quanto aos suportes e técnicas, utilizo a pintura aquarela café e o software de projeção mapeada<sup>45</sup> phdGIL. Este software é uma ferramenta específica de projeção mapeada desenvolvido por Paulo Henrique Dias Costa<sup>46</sup>. Desenvolvido em CPP (também chamado de C++) com código aberto. Sobre isso Costa (2010) discorre que

A partir das experimentações com diversas tecnologias disponíveis na internet, escolhemos um framework de desenvolvimento baseado em linguagem C++, que possibilita uma interface com inúmeras bibliotecas de funções tais como: OpenGL (renderização de imagens); OpenAL (síntese de áudio imersivo); OpenCV (tratamento de imagens e visão computacional); além de inúmeros algoritmos disponibilizados por seus desenvolvedores de forma irrestrita, livre e gratuita. Essas tecnologias associadas são usadas para preencher o espaço físico através de bits computacionais convertidos em efeitos estéticos [...] (COSTA, 2010).

Um dos principais fatores da escolha pelo PhdGIL, é que este software possui interface de fácil acesso para construção das projeções. Neste estudo, em concordância com os autores Steven Johnson (2001) e Rocha (2010) interface é considerado um mecanismo de entrada e saída dos sistemas computacionais. Johnson explica que “a interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra” (2001, p.17).

A composição e caminhos escolhidos para a interface deste software foi de suma importância para o processo de aprendizagem e execução das obras pretendidas. Tendo em vista a ausência de práticas prévias sobre as diversas interfaces e softwares para projeção mapeada, percebi que precisava de maior tempo para compreensão e apreensão de ferramentas nos softwares destinados a esse fim – a saber, o já citado Resolume Avenue. Às vezes o excesso de opções e funções dos programas não é sinônimo de facilidade. Muitas delas não são democráticas e requer do usuário práticas avançadas. No caso do software phdGIL, a interface

---

<sup>45</sup> Software de projeção mapeada phdGil, disponível em: <http://phdias.wordpress.com/2013/04/03/phdgil-mapping-software/>

<sup>46</sup> Artista tecnólogo doutorando do PPG - Artes da UFBA. Trabalha com novas mídias direcionadas principalmente a cena teatral. Mesclando arte e tecnologia, Paulo Henrique Costa é autor de obras como: Catopê Quântico e Bambu Oco. Vídeos e informações sobre as obras em <http://phdias.wordpress.com/author/phdiascosta/>

possui acessibilidade rápida e conseqüentemente resposta rápida por parte da máquina. Rocha (2010) diz que frente à interface “nos deixamos levar pelo pensamento de que é na interface que eu me encontro com o sistema. Cria-se a ilusão”. Isso é possível quando o encontro entre usuário e interface se abre e se constrói uma relação de aprendiz e ferramenta, mas cabe observar que esse processo pode ser mais rápido e satisfatório quando a interface é proposta de forma clara.

Assim considero de grande valia a parceria de outros profissionais que apresentam suas produções e suas respectivas áreas com destreza. Como Paulo Bernardino (2010) comenta

Os artistas que trabalham com arte e tecnologia necessitam de assessoria de engenheiros e técnicos [...] vemos aparecer a efetivação do trabalho em parceria, que mais se adequava, pelas suas inerências, ao universo das competências tecnológicas, pelo fato de os artistas, de um modo geral, não dominarem suficientemente a tecnologia (hardware e software), situação que se torna um problema relativo, uma vez que acaba, por outro lado, por proporcionar contribuições de outras sensibilidades, o que converge/auxilia na caracterização da experiência na arte contemporânea (BERNARDINO, 2010).

Essas ocorrências que surgem durante o processo de criação com tecnologias realçam as características de uma arte que se propõe com infinitas possibilidades de desdobramentos, mas que também exige, muitas vezes, o mesmo percentual de conhecimento do artista. Em diálogos com Paulo Henrique Dias (criador do software phdGIL), ele ressalta que o uso de softwares já prontos muitas vezes limita a liberdade imaginativa do artista. Apesar de pronto para uso, um código fechado e uma programação desconhecida podem ser limitadores. Por outro lado, o ato de fazer seu próprio software o proporciona a liberdade de escolhas de caminhos e suas construções podem ser alteradas à medida que as necessidades vão surgindo. Logo, o conhecimento técnico aliado à criatividade resulta em produções que podem ser “editadas” pelo próprio artista. No caso do software phdGIL, a objetividade e clareza da interface é um desses resultados que me proporcionam não só o acesso rápido mas, liberdade no processo de criação.

A seguir, (figura 13) detalhamentos da interface do software phdGIL<sup>47</sup>:

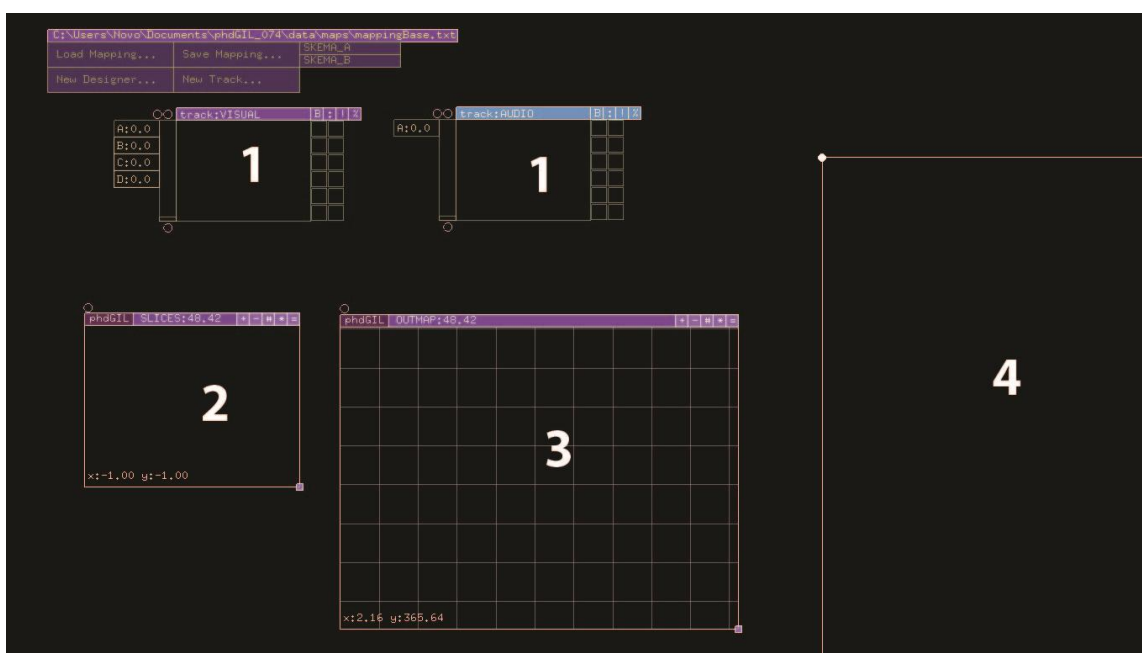


Figura 13 - Interface do software phdGil

1. Área de entrada: onde escolho os arquivos, que serão projetados. O número 1 a esquerda é a entrada onde anexo arquivos relacionados à imagem. O número 1 a direita, anexo arquivos relacionados a sons. Nesta área de entrada observa se a direita uma mini lista com a descrição A: 0.0, B:0.0 e assim por diante. Nesse local, à medida que arquivos são anexados, vão aparecendo nesta lista respectivamente: A, B, C, D, E.
2. Área de mapeamento. Na área 2, é possível posicionar qual parte da imagem que será vista no objeto, é onde vejo a imagem completa anexada na área 1 e posiciono os pontos de mapeamento onde desejo. Nesta área, estão disponíveis recursos como o ajustador de vértices, camuflagem e mostra de ligações entre as fatias, apagador de fatias indesejadas, dentre outros.
3. Já a área 3 é onde movimento e posiciono os pontos que estarão sobre a peça mapeada. À medida que movimento os pontos e defino os seus respectivos lugares, vejo os resultados na área de saída (área 4) e no objeto.
4. A área 4 é o projetor visto na interface, logo, temos a área 4 duas vezes: na tela do computador, pra melhor acompanhamento dos posicionamentos finais,

<sup>47</sup> O código fonte deste software está disponível em <https://github.com/phdcosta>. O vídeo com instruções de uso e funcionamento do software estão disponíveis em: <http://phdias.wordpress.com/author/phdiascosta/>

e as projeções direto no objeto. Após o mapeamento do objeto, as ligações internas (figura 14) entre as fatias são camufladas pelas opções *show/hide warp map*. Essa mesma opção é usada para esconder e mostrar as ligações entre a área 2 e a 3.

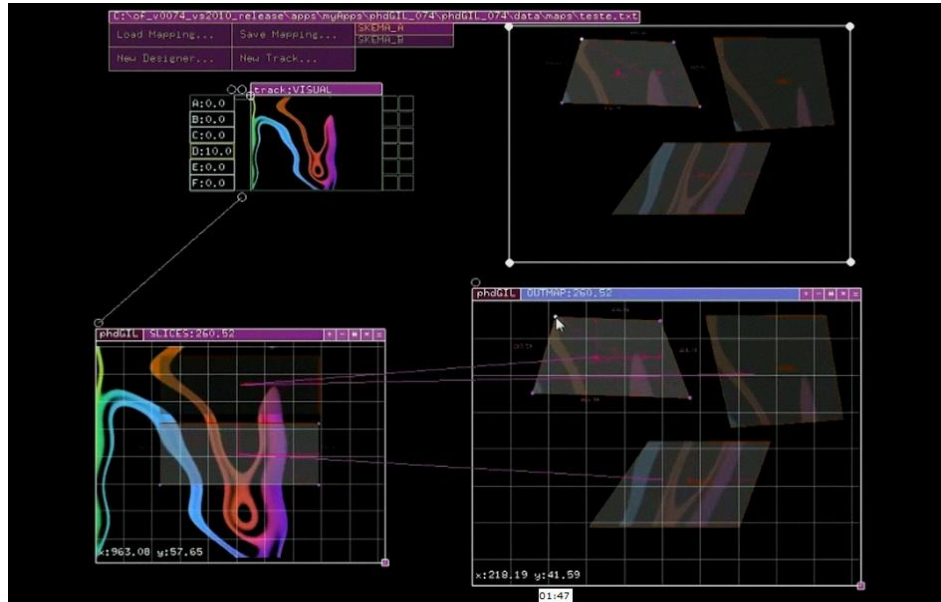


Figura 14 - Processo de mapeamento: ligações das fatias

Na imagem abaixo (figura 15), vê se a interface com um mapeamento finalizado, após a retirada das ligações das fatias. O quadro na parte superior à direita é a visão da projeção sobre o objeto, por isso a possibilidade de mudança de ângulo, atendendo assim a tridimensionalidade da área projetada.

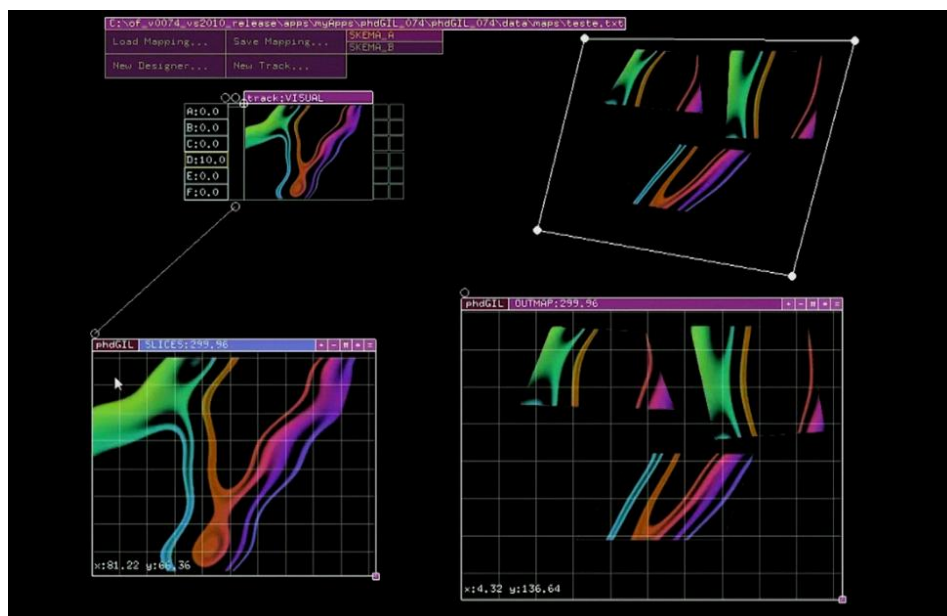


Figura 15 – Interface phdGIL com mapeamento finalizado



## 2.4. Pintura Híbrida como processo criativo

As obras propostas para esta pesquisa foram executadas a partir de ideias que privilegiam o processo, a poética da experimentação. A poética aqui pode ser entendida e considerada a luz do conceito de Cattani (2007) como tudo que constitui a obra em si mesma, a partir do momento de sua formação. É a obra em sua fisicalidade própria, com suas formas, materiais, técnicas, suportes, ou seja, todos os elementos utilizados pelo artista na sua constituição. Em busca por apreender a materialidade destes meios, o artista familiariza-se pouco a pouco com as potencialidades instrumentais próprias do arsenal tecnológico, que o permitem conduzir, com espírito lúdico, a um resultado não intencional (Plaza e Tavares, 1998).

À medida que a mistura das técnicas, dos conceitos e aparatos acontecem, as possibilidades poéticas tomam forma e são aproveitadas, e a construção se torna um movimento de descoberta. Parafraseando Millet, Tavares (1998) descreve o ato de criar “como uma construção, sendo sempre um processo dinâmico, e não o edifício acabado, na condição de sempre poder vir a ser”.

Deste modo, esse processo dinâmico e não linear, proporciona aberturas para outras linguagens e seus respectivos desdobramentos. A tendência é aliar-se a um processo de curiosidade e a um jogo exploratório de descoberta. Quando o processo é posto em evidência e busca-se a experimentação contínua, o artista é liberado da obrigação de um “produto”, de uma obra finalizada a todo custo.

A técnica escolhida para pintura é a aquarela café, uma aquarela com um único pigmento: o café solúvel em água. A escolha pelo café se dá em uma fase de curiosidade por experimentações. Experimentar a aquarela café é ao mesmo tempo – dicotomicamente – um ato de espontaneidade e controle sobre a superfície. A espontaneidade se dá nos tons quando alterados com o acréscimo da água sobre a própria superfície pintada ou até mesmo nos “desacertos” – quando a aguada de café ultrapassa a linha e altera o desenho.

Considero uma referência o trabalho da artista Roberta Cangussu<sup>48</sup> considerando-o um exemplo de transitoriedade entre o desenho e a pintura (figura 16). Segundo a artista, a espontaneidade praticada com essas linguagens, permite que “na criação com a aquarela fluida, a água segue seu próprio rumo, deixando uma grande margem para os acasos.” Esse processo espontâneo aceita que as duas linguagens fiquem visíveis: a aquarela sobre as linhas do desenho, ora ultrapassando-o, ora respeitando-o sem compromissos.



Figura 16 - Seu corpo é um campo de batalha. Roberta Cangussu.  
Aquarela e grafite sobre papel. 21x29,5 cm. 1999<sup>49</sup>

Essas ocorrências (na maioria das vezes) são responsáveis por uma pintura mais leve, com menos regras e técnicas impostas. A saber, a técnica não é menos importante para tais criações, mas, neste caso, a ausência de hierarquia no processo criativo permite que a obra seja vista como um todo: a técnica, o pigmento e suas variações, a poética, as errâncias, dentre outros.

Outro ponto é a densidade do pigmento: sua transparência faz com que as aplicações, as camadas e as texturas sejam diferentes do processo com tintas densas, por exemplo, a acrílica. A luminosidade por sua vez, normalmente dada pela tinta branca, agora passa a ser oferecida pela superfície. A secagem e a limpeza do excesso de líquido também são fatores que auxiliam no processo pictórico. Detalhes

<sup>48</sup> Roberta Cangussu é artista/ pesquisadora em audiovisual e desenvolve obras que permeiam pela arte contemporânea com concentração em body art e poéticas processuais.

<sup>49</sup> Imagem cedida pela artista. Obras disponíveis em: [http://www.flickr.com/photos/roberta\\_cangussu/](http://www.flickr.com/photos/roberta_cangussu/)

como estes fizeram da aquarela café a técnica de partida inicial para experimentos em diversas superfícies e a curiosidade em pesquisar outros pigmentos aquareláveis, como o vinho por exemplo. Os pincéis, material comum à pintura, são manejados juntamente com esponjas, papéis toalhas e algodão. Com a inserção de tecnologias no processo, a gama de materiais aumentam e proporcionam mais experimentos.

A maioria das imagens pintadas foi escolhida intuitivamente: à medida que observava lugares, imagens, situações, algumas imagens insistem com meus olhos, me fizeram pensar em como ficariam quando apreendidas pela pintura. Essa insistência fez com que a experimento, muitas vezes, eu os modificasse, adicionando ou extraindo algum elemento. Agonio logo quando demoro sobre uma pintura, e com a intenção de “não enjoar”, algumas vezes a deixo sem finalizações previstas, e por causa disso, muitas vezes meu olhar procura por complementos. Assim, cada vez que a observo, há algo novo pra eu pensar “como seria se ...”.

O resultado é uma obra que mesmo “finalizada” propõe novos desdobramentos. A apresentação da obra significa aqui, uma pausa. Este estado é sinônimo de uma poética que pode tornar-se e perpassar por outras linguagens, caso seja continuada, posta em atividade poética, outra vez aberta.

Ressalto também a influência dos lugares onde vivi durante esses processos artísticos. O contato intenso com linguagens tradicionais na academia em Minas Gerais reverberou em minhas escolhas. A proximidade com materiais e pigmentos naturais, muito comuns na região, me proporcionaram experimentos diversos, inclusive as mesclagens com materiais industrializados. Conhecer estudos a respeito de Arte e Tecnologia fizeram as duas vertentes – técnicas artesanais e tecnologias contemporâneas – se encontrarem poeticamente nesses trabalhos. Esse encontro ganha relevância a partir do momento em que mudo para Brasília (DF) e passo a pesquisar especificamente as influências e poéticas entre Arte e Tecnologia. Esta soma de contextos e culturas diferentes proporcionaram mudanças de perspectiva para os dois lados, que agora passam a ser um devido suas misturas. A aquarela associada a projeção mapeada viabiliza novas formas de pensar e conceber a poética, e conseqüentemente modifica o olhar que tenho sobre as mesmas.

## 2.5 Obra I. **Pause pro café.** 2013

Os materiais usados no processo criativo provocaram algumas questões e incidiram algumas ideias sobre o uso dos mesmos. Antes, pincéis, telas e pigmentos eram basicamente o necessário para composição. Agora, a tecnologia, entre eles, o computador, compartilha do mesmo lugar que os materiais tradicionais. Essas adições me fizeram pensar o quanto seria viável utilizar outros materiais, que pertencem ao círculo destas produções. A partir disso, a xícara adentra a obra como um convite de pausa para o uso do café, seja no seu modo comum como bebida ou na poética por meio da pintura. Tenho a pausa como momento de apreciação, de observação, de encantamento e observo que nesses quesitos, o café é um motivo para pausa e naturalmente um ponto de ligação.

Assim sendo componho essa obra com um totem feito por telas e xícaras intercaladas, com 25 peças (tamanhos variados: 20 a 50 cm<sup>2</sup>) de telas, sobrepostas, chegando a 1,60m de altura. Essas telas são colocadas com as xícaras (10 unidades) irregularmente. As telas rotacionadas (figura 17) geram perspectivas variadas, onde são feitas as pinturas e as projeções mapeadas. As xícaras são suportes que armazenam a matéria prima para a pintura e na obra também recebem projeções. São pintadas partes de rostos nas laterais da tela, remetendo ao olfato, paladar, visão.

O Totem é considerado um objeto sagrado, um artefato clássico nas artes. Um dos componentes do totem neste experimento é a pintura. Venerada por narrar e registrar inúmeros momentos da história da Arte chegou a ser considerada como morta<sup>50</sup>, ao aderir às inúmeras possibilidades, materiais e conceitos que adentraram o mundo da arte. A tela por sua vez – um dos ícones do Ateliê do Artista – é um suporte que atravessou diversos movimentos artísticos, servindo a pintura e outras vertentes.

---

<sup>50</sup> Discurso visto em:

CRIMP, Douglas. *Sobre as Ruínas do Museu*. São Paulo. Martins Fontes. 2005.



Figura 17 – Telas rotacionadas

O uso das telas neste experimento parte de uma ideia de explorar as possibilidades que se tem, usando-a, fora do seu contexto habitual: paredes e molduras. A mudança de lugar (transferência da parede para o chão), os objetos e a tecnologia desregulariam o estado tradicional da tela. A saída de seu campo já impetrado propõe condições vulneráveis, aberturas e possibilidades de permear e ser permeada por outras linguagens, técnicas e conceitos. O “não lugar” se torna um campo minado, quando o dimensional é posto frente ao tridimensional. As potências passam da imagem representada para o material, para seu avesso, para o piso, além do encontro com outras linguagens – neste caso, as projeções mapeadas. O material da tela – a madeira coberta com tecido – recebe uma camada densa de tinta branca e com peso e uniformidade, torna-se base para a leveza das manchas aquareladas de café. A tela é o objeto nu, descoberto para as possíveis opções que o vestirá: manchas de café, cor- luz, água, pigmento.

A superfície agora articula matéria, luz, planos ilusórios, signos diferentes, cor. Com isso, a estrutura é flexibilizada e é aberta para receber uma outra vertente. As oposições marcadas pelos meios técnicos se aliam na mesma superfície. Não se trata mais de produzir apenas pinturas, mas de embaralhá-las a outros meios, usar

suas linhas tênues e aberturas em prol de experimentações, ampliar seu espaço de experimentações poéticas.

As artes tradicionais se encontram com as novas tecnologias, e não se anulam, mas se potencializam. A projeção mapeada é o convite à pintura a sair da parede, um lugar tradicional impetrado pelo caráter decorativo e funcional. A projeção convida a tela a mostrar mais que sua parte frontal: mas também o seu avesso, suas quinas, seu acabamento. O clássico e o contemporâneo se encontram e potencializam um ao outro. A projeção mapeada traz para a tela a pintura a café por meio de outra linguagem, enquanto o pigmento contracena com a luz, a pintura se confunde com a fotografia projetada.

Quanto às projeções nas xícaras: se observarmos o café nesse recipiente – dependendo de sua transparência – vemos nossa imagem refletida na bebida. Remetendo a essa possibilidade, o fundo das xícaras ganha movimento com *shaders* e filtros da projeção. Nesse vídeo, a imagem principal é o olho, um dos sentidos aqui tratados, a visão. Os sentidos, como dito, são íntimos, trabalham em prol de sensações. Neste caso, o café com suas características peculiares, reúne os sentidos e propõe sensações intimistas ao degustador. O cerne da obra perpassa por esse sentido: juntar as sensações corriqueiras (não menos ricas como, por exemplo, uma pausa para o café) com as sensações obtidas ao degustar arte, propondo assim, a travessias dos sentidos e ligações de momentos. A obra tratada como híbrida, é exatamente o meio, a fronteira onde ocorre a pausa para que aconteça o elo: cotidiano + arte + sensações = apreciação. Essa apreciação é o momento em que valores são atribuídos ao simples, às peculiaridades e minúcias que os sentidos nos proporcionam. E assim, o círculo é percorrido: ações cotidianas são lembradas pela arte que por sua vez é o meio pela qual essas sensações são (re) vividas, (re) ativadas. A maneira circular da proposta é uma via que permite experiências diversas, com isso a ordem dessas ligações fica a cargo do público.

### **2.5.1 Processos: seleções, execução e desdobramentos**

No cotidiano, entre idas e vindas dos olhos, comecei a selecionar imagens que pulsavam e tinham relevância para meus sentidos. Situações que deixam o olfato, a visão e o paladar atíçados. Com o uso do café como pigmento, o olfato e o paladar seriam imediatamente ressaltados. Então comecei a selecionar materiais que fazem parte dessas pausas cotidianas.

Depois de pensar na abertura que a tela daria ao ser exposta no chão, pensei em apresentá-las com esses materiais. A simplicidade e valor da xícara a eleger não só como suporte para o pigmento, mas assim como a tela, ela é matéria-prima para o processo.

Definido os materiais, selecionei faces que ganhariam perspectiva nas laterais das telas. Normalmente esses rostos são imagens que aprecio, atraída pela expressão ou por particularidades como, por exemplo, o brilho da visão, ou ausência da mesma ao enfatizar a boca com luz e sombra. Costumo fazer recortes visuais sobre esses rostos e algumas vezes edito-os adicionando a imagem outro ponto de luz, eliminando linhas ou “limpando expressões”.

Ao pintar as faces, processo uma edição pictórica através do café. Por ser um pigmento natural, o café é misturado à água com facilidade, e esse fator é o mesmo que dá liberdade de mudanças na pintura. Esse tipo de aquarela a base de água, possui caráter experimental na tela, ou seja, permite alterações mesmo depois de sua secagem: posso rever os traços que faço, lavando a superfície, adicionando tons ou editando a imagem. Os tons são alterados com a própria água (figura 18): à medida que adiciono água ao café, a aquarela clareia. Quanto menos água, mais carregado e escuro ficará o tom na paleta, com maior brilho e viscosidade. A ausência de água na paleta de tons deixa o pigmento mais viscoso, permitindo que algumas áreas da pintura ganhe volume, o que é incomum a aquarela executada no papel, sua superfície habitual.

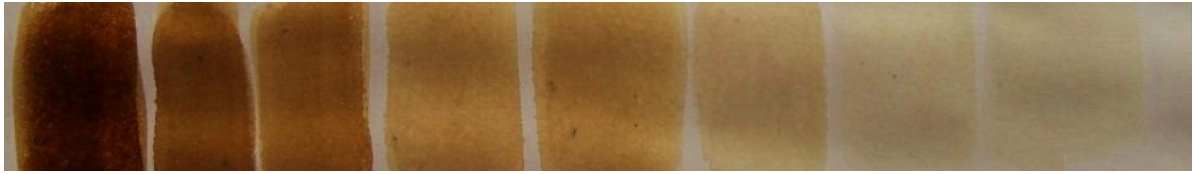


Figura 18 - Tons de aquarela café com adição de água →

Pintar as laterais das telas foi o primeiro desafio dessa poética (figura 19). O comum é executar sobre uma mesa ou sobre o tradicional cavalete (com uma inclinação), evitando que o pigmento escorra. Algumas vezes o café escorre e marca a tela expondo linhas interessantes ao desenho ou então acumula em uma área e forma gotas pesadas, acentuando a cor. Mas logo são dissipadas pela secagem, deixando apenas o volume visual.

Após a pintura das telas, as xícaras usadas são transferidas da mesa para a obra e intercalando as telas com as xícaras a obra começa a ser montada. As xícaras que saíram da mesa doam o espaço para o Datashow, fios e computador, entre outros. O software que mapeará a área desejada no totem traz uma pausa para o pincel pigmentado de café. As pinturas feitas com os materiais tradicionais, agora é numerizada pela fotografia. Seleciono as fotos das pinturas que serão usadas no software de projeção mapeada.



Figura 19 - (detalhe) Pintura antes da rotação das telas



Figura 20 - Projeções

Ressalto neste momento, resumidamente o “processo de migração” executado sobre essa imagem, até a versão mapeada. Dentre muitas, uma imagem digital é escolhida e através da aquarela é executada na tela com pigmentos, pincéis, dentre



outros. Após a execução da pintura, fotografo-a e novamente envio ao computador. A imagem inicial é abandonada, mas agora reaparece com outras características, entre elas, mudanças na forma, no tamanho e na cor. Para Plaza (1998) a fotografia, muitas vezes, está no centro do processo criativo digital: de imagem em suporte duro, passa a ser imagem imaterial nas memórias do computador, onde é trucada e interferida pelo artista e posteriormente recuperada como um híbrido. Essa flexibilidade de ações dentro do mesmo processo é viável graças a esse propósito de misturas.

Voltando a execução do software, dou início ao processo de mapeamento. As laterais das telas ganham luz e imagens (figuras 20, 21, 22). A pintura na tela é intercalada com a fotografia projetada, onde, ambas iluminadas pela luz, trazem a ideia de ser uma projeção e ao mesmo tempo, pintura (figura 23).



Figura 21 - Projeções (visão 2)

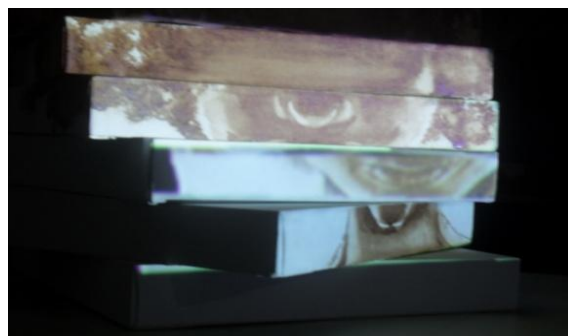


Figura 22 – Projeções (Visão 3)

As variações de cores e de sombras são inúmeras, isso traz ao processo alguns erros que são corrigidos com o (re) posicionamento de telas ou com a mudança de perspectiva da projeção. Nesse experimento, algumas evoluções são pausadas por determinadas reações, ou seja, à medida que o processo caminha, reativamente outras ideias aparecem, desviando ou não a rota proposta inicial.



Figura 23 - Projeções (visão 4)

Esse processo fez emergir outras ideias. O uso dos materiais, suas respectivas trocas e experimentações em outros espaços trouxeram questões que acabaram delineando novas obras. Mediante esse processo artístico que envolve a aquarela e a projeção, diversos suportes adentraram a produção – o acetato, por exemplo, e de certa forma recombinações proporcionaram outros olhares sobre as ferramentas. A seguir, os desdobramentos feitos a partir das ações desta obra aqui apresentada

## Seção 3 | Obras em Desdobramento

Expondo o processo criativo, esta seção apresenta os desdobramentos entre aquarela café e projeção mapeada. Nesta escrita abordam-se as seleções, os materiais, a execução e alguns conceitos que nortearam as ideias das obras *Qrcode de dedo* e *Efêmeros*.

### 3.1 Obra II. Qrcode de dedo. 2013.

Pensando sobre Arte, refiz determinados questionamentos, inclusive alguns que impulsionaram a pesquisa como: quais as características de uma pintura mesclada com tecnologias? Como se dá o encontro entre linguagens tradicionais e tecnologias contemporâneas? Dentre essas problemáticas, algumas tiveram relevância para o início desta produção poética. Mesmo que muitas vezes turvas, sem uma clareza imediata, as obras desenvolvidas foram impulsionadas quando me deparava com questões corriqueiras que ligavam as ideias entre pintura e tecnologia.

Em um desses momentos conheci o Qrcode e, a partir disso, as questões aumentaram em função de uma nova obra. As questões iniciais partiam da perspectiva do impacto e mudanças que a tecnologia traria a pintura. Dentre essas dúvidas, passei a refletir a respeito do caminho inverso: Como seria a “tecnologia pintada”? O Qrcode pintado com café poderia manter o código? Questões como essas deram início aos experimentos desta obra intitulada Qrcode de dedo<sup>51</sup>.

Criado em 2004 no Japão, o Qrcode<sup>52</sup> é um código de barras bidimensional que pode ser decodificado usando celulares ou computadores<sup>53</sup>. Sua função era facilitar a identificação das partes de carros nas fábricas e também o processo de logística como um todo. Os tecnólogos o consideram como uma evolução dos códigos de barras tradicionais, ordenando as informações em uma matriz de duas dimensões que contém informações pré-estabelecidas como textos, páginas de internet,

---

<sup>51</sup> Vídeo da Obra disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=d6rNzN8K7c8>

<sup>52</sup> Do inglês Quick Response Code que significa código de resposta rápida.

<sup>53</sup> Desde que os celulares e computadores tenham uma câmera e o aplicativo para leitura e decodificação deste código. São inúmeros aplicativos disponíveis para escaneamento dos mesmos. Por exemplo, o leitor de Qrcode Quickmark, disponível em: <http://www.quickmark.com.tw/En/basic/index.asp>

mensagens ou números de telefone (figura 24). Com isso, eles são capazes de armazenar até 100 vezes mais dados e caracteres do que os tradicionais códigos de barras de apenas um 1D (figura 25).



Figura 24 – Código de barras tradicional



Figura 25 - Código Qrcode

Atualmente, o Qrcode é usado como marketing em revistas, panfletos, outdoors e outros. As revistas, por exemplo, publicam códigos QR para que seus leitores acessem a promoções ou a algo relacionado à matéria ali exposta. No Brasil, as mídias impressas também utilizam este meio como atrativo para o público. Usando códigos QR personalizados é possível promover uma marca ou produto de forma criativa e interativa, chamando a atenção dos consumidores.

Quanto à licença deste, o uso de códigos QR é livre de qualquer pedido de autorização<sup>54</sup>. Mas mesmo com a democratização de aparelhos e aplicativos que permitem o acesso a essa tecnologia, em muitos países o uso ainda é baixo<sup>55</sup>. Em contrapartida, o fato de ser um código de domínio público permite que seja usado de diferentes modos e nas mais diversas áreas. O seu uso nas artes, por exemplo, é visto nas obras do artista designer Patrick Donnelly com a obra “*QRartes defense arc n°2*” (figura 26) exposta em Paris, em uma mostra exclusiva para processos artísticos com uso de QR codes. Agregando cor e linguagens como a gravura, o artista transita nas artes modificando a composição estética do qr code. É possível perceber em suas obras a sinuosidade das linhas que alteram a rigidez do código sem eliminar a possibilidade de decodificação.

---

<sup>54</sup> Os direitos de patente pertencem a Denso Wave<sup>54</sup>, mas a empresa optou não usá-los. A Denso Wave é uma empresa japonesa considerada uma das maiores fabricantes do mundo de sistemas tecnológicos de captura de dados móveis. Para mais informações, visite o site da DENSO ADC em [www.denso-adc.com](http://www.denso-adc.com) e/ou <http://www.qrcode.com>.

<sup>55</sup> Informações sobre o uso do qr code em: [http://www.liber.ufpe.br/enegi/anais/GT\\_4\\_Artigo\\_1.pdf](http://www.liber.ufpe.br/enegi/anais/GT_4_Artigo_1.pdf)

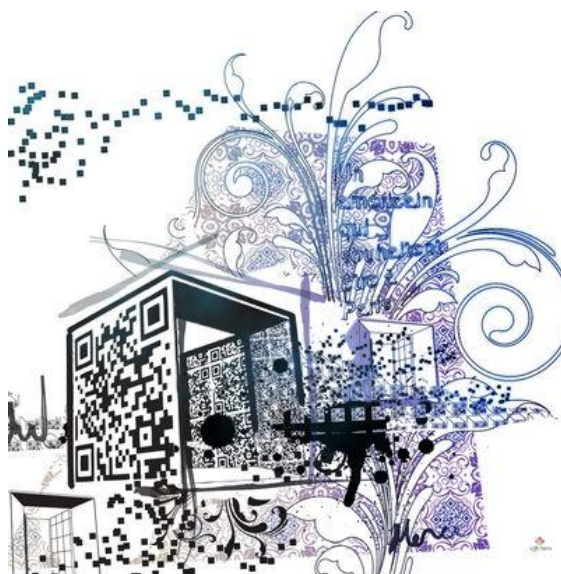


Figura 26 - QRartes defense arc n°2. Patrick Donnelly

A seguir, outras produções do Patrick Donnelly (figura 27).



Figura 27 - Patrick Donnelly. Gravuras. Série: “Loi de conservation de la masse”

Outro participante da exposição de obras com QR codes - no Palais des Arts de Vannes em Paris<sup>56</sup> - foi o artista Jean-Michel Roblin. Fascinado pela caligrafia árabe, ele constrói suas obras embutindo a poética nos códigos por meio desse alfabeto.

<sup>56</sup> Mais informações a respeito desta Exposição e seus respectivos participantes:  
<http://www.qrdresscode.com/20-categorie-11464889.html> e/ou  
<http://www.youtube.com/watch?v=2eBbPT7k8s8#t=57>

As possibilidades de processos artísticos com esses códigos são diversas. Essas produções perpassam o design, a tecnologia e técnicas específicas de pigmentação do trabalho como, por exemplo, a gravura. Outra condição encontrada nesses processos é a possibilidade de, na maioria das vezes, manter a mensagem no código, mesmo que as formas sofram alteração de textura, cor ou pigmento. Aqui se confirma o caminho de mão dupla citado no início deste texto: a materialidade do pigmento pintando o código e a tecnologia introduzida na pintura por meio do código. Ambos se potencializam na obra em prol da poética.

### **3.1.1 Processos: seleções, execução e desdobramentos**

Pensando pelo viés e encontro da pintura com o código, começo a selecionar os materiais: tanto os suportes quanto os códigos digitais. Deste modo, a composição desta obra se dá por meio de molduras, telas, acetato (lâminas transparentes), QR codes e projeção mapeada. Perpassando por esses materiais exponho aqui, sua composição material e seus respectivos conceitos abordados neste processo de criação.

Iniciando pelas molduras, este aparato (assim como a tela) é um clássico na história da arte e com ênfase na história da pintura por ser responsável pelo “acabamento” da obra. Os artistas emolduram-nas no intuito de deixá-las completas, como se fossem concluídas após a adesão deste molde.

Para acompanhar a durabilidade das pinturas, as molduras muitas vezes, de diversas formas e larguras são de materiais mais densos e, conseqüentemente, aparentam peso e imponência. A sua cor também auxilia nesta condição: o dourado, por exemplo, é uma tonalidade tradicionalmente usada que remete ao ouro e seu valor. Esse material cerca a obra e se torna sinônimo de linha, de demarcação, de fim. Esta mesma ideia de fim, sinônimo de “pronta” propõe ao espectador que centralize sua atenção àquela área enquadrada, enaltecendo assim a pintura. Sobre isso, Jessé Souza e Berthold Ölze (1998) reforçam que a moldura separa a obra de arte do seu meio, demarcando espaço sobre a parede propondo para o espectador uma distância necessária para apreciação e consumo estético.

Esses atributos da moldura – tanto objetivos quanto subjetivos – a mantêm em um lugar convencional, como adereço necessário para algumas linguagens artísticas. Na pintura, ela tem seu marco com a previsível posição na parede visando à comodidade e alento no olhar do observador, fato este, legitimado principalmente pelo museu. Rui A. Macedo (2011, p.81) destaca que “a sua função é delimitar e sacralizar: o museu é como uma grande moldura que enquadra todas as suas obras. É comum vermos nos museus uma composição entre as obras e molduras, normalmente alinhadas e com temas conexos são muitas vezes padronizadas. Como já dito, isso tem a intenção de gerar comodidade ao observador e estabilidade do olhar sobre a obra.

Observando essas propriedades que envolvem a moldura, trago-a para esta obra como problemática: aqui a moldura rememora todos esses significados que foram acrescidos no decorrer dos tempos e impera entre os aparatos e técnicas que envolvem a pintura. Nesta obra elimino algumas propriedades da moldura como, por exemplo, a pigmentação e o relevo. As molduras são de estrutura básica, planas e com largura máxima de sete centímetros: é como se o volume de imponência fosse abaixado com a função de abolir hierarquias entre as linguagens e aparatos. O branco da moldura se confunde com o branco da parede e além da leveza pretendida por essa composição, o branco é a base da qual se parte as possíveis ideias para a projeção mapeada.

Outro ponto a respeito da moldura é o seu posicionamento: O’Doherty (2002) ressalta que a “estabilidade da moldura é tão imprescindível quanto um tanque de oxigênio para um mergulhador”. Esse nivelamento das obras – muito comum nas exposições clássicas e tradicionais de arte – tem a intenção de propor ao espectador uma organização, um enquadramento. Além disso, a disposição das obras é um convite a contemplar um contexto harmônico, pronto para ser visto a partir da linearidade dos olhos.

Pensando sobre essas normas que permeiam o universo artístico, optei por experimentar as molduras e as telas em posições diferentes. Posições essas que convida o público a olhar sem regras, virar o rosto, mudar a sua posição para ver o todo. Abro aqui um breve parêntese para descrever um comentário que ouvi durante a montagem: “Você mudará a posição das molduras? A inclinação desestabiliza e



inquieta meus olhos”. Vendo esta perspectiva, achei demasiadamente interessante o quanto às normas já estabelecidas pelos circuitos de Arte “educam” o olhar do público e naturalmente (muitas vezes inconscientemente ele passa a exigir certo “padrão artístico”). Então, como citado acima, a irregularidade vista nas posições das telas e molduras tem como intencionalidade a inquietação do olhar, além disso, como pode ser visto na figura 28, as sobrepos.



Figura 28 - (detalhe) Sobreposição dos suportes

Esta condição é uma analogia à própria sobreposição de linguagens e técnicas que constituem a obra, rememorando o encontro das vertentes escolhidas e hibridizadas poeticamente. Contrapondo a ideia de hierarquia (muitas vezes vista na História da Arte) aqui a sobreposição é sinônimo de proximidade e diálogo entre as ideias propostas.

A pintura aquarela por sua vez, também experimenta um lugar diferente do habitual, como já visto: a parede. Ela sede e/ou troca o lugar com a pintura luz: a aquarela café nas lâminas é tirada da parede quando postas em frente às molduras que, por sua vez recebe e abriga a pintura luz delineada pela projeção mapeada. A aquarela no acetato é um convite a olhar a pintura por outro ângulo, por outra perspectiva,



observando o movimento do material e conseqüentemente sua abertura para outras linguagens. Antes, colocada na parede, ela era rodeada por um ângulo de 180 graus, agora ela passa a ter um movimento de 360°, onde o espectador pode interferir e movimentá-la, enquanto isso, a projeção a atravessa e com o auxílio do ar que também a mobiliza, apresenta uma gama de reflexos sobre o ambiente.

Os acetatos, por sua vez, postos em frente às molduras (figura 29) apresentam certa leveza devido sua transparência e ausência de eixos estáticos. Foram pintados QR codes com café que, quando decodificados mostram orações relacionadas à obra, como, por exemplo: “poéticas híbridas” e “pequenas frações”. Além dos breves textos imbuídos nos qr codes, estes foram formados por uma leve textura visual: linhas retiradas de digital humana (figura 30). O desenho formado pelas linhas das digitais sempre despertaram curiosidade e neste caso se tornou uma boa oportunidade de relacionar a digital humana e suas particularidades com o digital inerente ao que é processado na forma de dígitos, pelo computador.

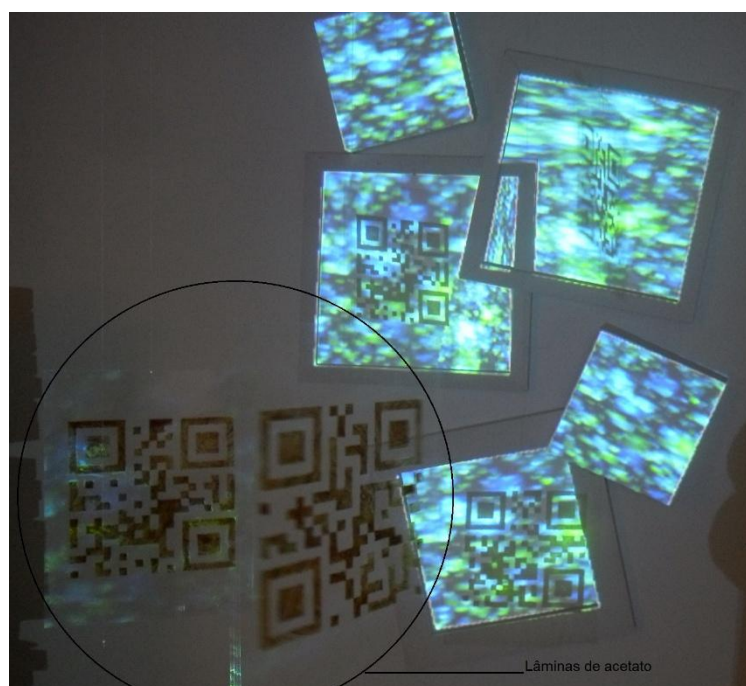


Figura 29 - Lâminas de acetato frente as projeções (distância de 1,00m entre as lâminas e a projeção)



Figura 30 - Linhas de digitais dos dedos ampliadas e pintadas a café formando o Qr code.

Esta mesma leveza da transparência é responsável por um desdobramento não premeditado na obra: os reflexos (figura 31 e 32) que perpassam a obra e todo o ambiente. O acetato está pendurado por meio de um único eixo ligado somente ao teto e esta condição permite que tanto uma corrente de ar (mesmo que mínima) ou o público altere as posições das lâminas movimentando-as e assim, estes reflexos tornam-se respostas dos movimentos das lâminas frente às telas na parede. Observa-se também que a mesma inconstância de movimentos do acetato é vista também no tamanho e no volume dos reflexos.

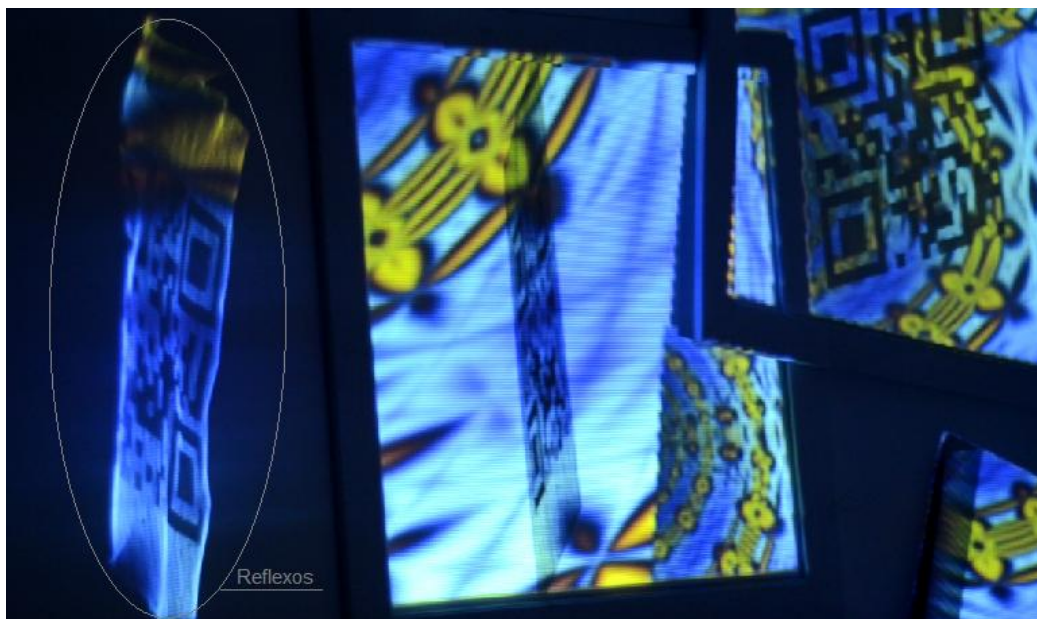


Figura 31 – Reflexos

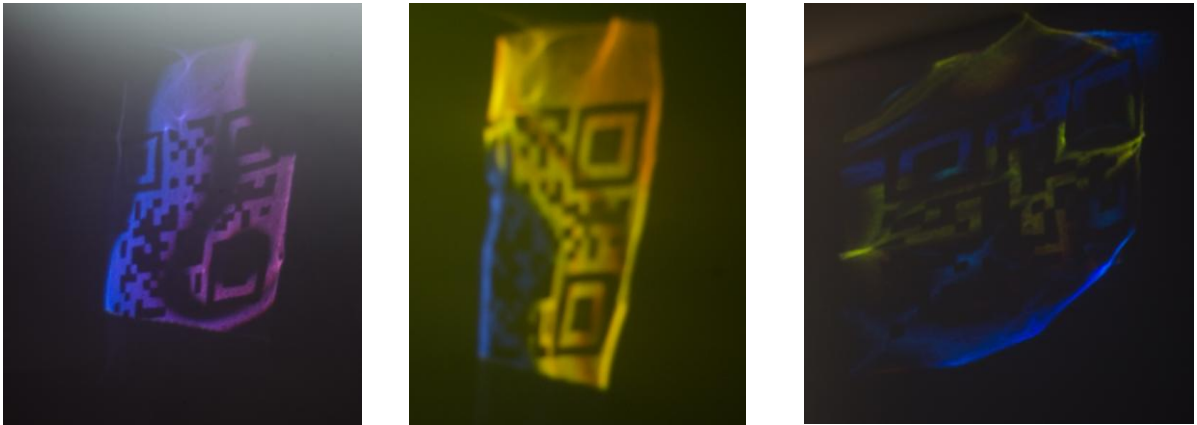


Figura 32 – Reflexos

Após essa incidência, percebi que este “efeito” se dava a partir do momento em que a projeção mapeada cruzava a lâmina pintada. Apesar das cores da projeção mapeada, as lâminas que não possuíam pintura, não tinham a mesma volumetria nos reflexos. Neste ponto, vejo como as linguagens combinadas se potencializam à medida que são totalmente expostas umas às outras, ou seja, resultados e surpresas surgem à medida que o grau de ligação entre elas aumentam. Se expuser somente os suportes tenho um resultado, mas se exponho a linguagem e seus artifícios – neste caso a aquarela café – tenho outros. Talvez com outras técnicas os resultados translúcidos não seriam possíveis.

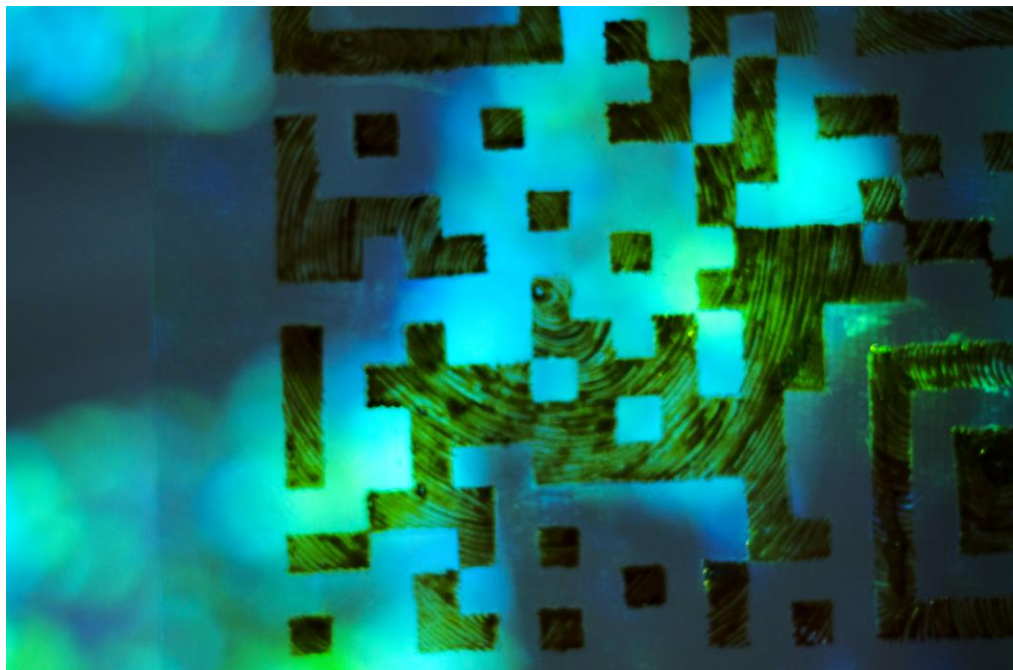


Figura 33 - Detalhe transparência do pigmento sobre o acetato

A liquidez da aquarela teve importância porque apesar da cor intensa e escura que se extrai do café, ao aplicá-lo na lâmina ele acompanha a transparência da mesma (figura 33), ou seja, a combinação da técnica aquarela com a lâmina e o café a base de água faz com que o potencial translúcido destes se manifeste ao adicionar as projeções.

Em alguns momentos o reflexo se apresenta com cores em algumas partes e essas linhas coloridas ficam sinuosas. Esta mesma sinuosidade se movimenta na parede e muda as cores evidenciando a efemeridade do reflexo. A coletânea de reflexos de vários tamanhos, cores, linha e profundidade diferentes se torna infinita. A perspectiva no desenho dessa errância torna-se possível no encontro das cores da projeção e do cinetismo das lâminas. Vejo novamente as linguagens e os materiais potencializados uns pelos outros.

Essa potencialização é responsável por instigar possíveis desdobramentos da obra. Um mesmo trabalho pode ser desenvolvido e transformado em outras obras. As muitas possibilidades de criação a partir do acetato e da projeção mapeada tornou possível o advento de outras ideias como: recortes fotográficos seguido de colagem digital, apropriação e/ou até mesmo interferências de aquarela café sobre a fotografia seguida de projeção mapeada sobre as mesmas. Outra opção foi uma instalação com pinturas de figura humana nas lâminas e seus efeitos sobre a tela com projeção mapeada. O amadurecer dessa última ideia se deu a partir do momento em que pensei sobre a efemeridade dos reflexos associada à figura feminina, logo a escolha pelo nome **efêmeros**. A figura feminina tem de certo modo importância em meu processo pictórico, principalmente por proporcionar na mesma imagem, significados que traduzem leveza e efemeridade, mas também traços fortes e particulares da figura feminina. A seguir, os desdobramentos e processos desta ideia.



### 3.2 Obra III. Efêmeros. 2013.

A transparência e a visibilidade de camadas sobre camadas no acetato fez com que os traços da figura humana fossem ressaltados e escolhidos novamente para este experimento. As expressões e peculiaridades são ressaltadas pelo pigmento e suas manchas. Um dos atributos do encontro entre a transparência da lâmina e a aquarela café é justamente a possibilidade de não se preocupar demasiadamente com as regras e limites das camadas.

Essa flexibilidade resulta em traços mais livres que me fazem repensar sobre o que são considerados erros vs. a condição de liberdade no processo artístico. A pintura acadêmica<sup>57</sup>, de certa forma possui regras e técnicas específicas para o processo pictórico. Por isso, muitas das escolhas, como, por exemplo, o ritmo das pinceladas ou a escolha da densidade da tinta são consideradas fora do “padrão” estabelecido, e assim, vistos como erros. A liberdade e surpresas vistas na pintura por meio destes “supostos erros”, me fazem considerá-los parte da obra e condição para o trabalho. O mesmo acontece com questões relacionadas a determinadas técnicas vs. os desvios das mesmas em prol da poética do artista. No caso da aquarela, um dos quesitos da técnica é a espera pela secagem de uma camada para receber a outra e assim sucessivamente. Ao experimentar o uso de camadas sem o tempo de secagem, percebi que os resultados finais eram distintos e isso proporcionava “um gosto maior” pela obra. A escolha por algumas mudanças da técnica básica da aquarela também provocou algumas perguntas como: “mas isso é aquarela ou tinta? Porque há junção de manchas em algumas camadas?” Com essas breves alterações de percurso, a obra gera questões sobre o que definimos e elegemos como válido ou não para os mais diversos tipos de técnicas artísticas.

A partir destes temas e questões, as faces são pintadas de aquarelas feitas com café (figura 34), executadas em lâminas (acetato transparente). A lâmina em sua transparência retrata as nossas aberturas, nossa capacidade diária de atravessar e ser atravessado pelo outro, pelo aprendizado, pelo corriqueiro e/ou pela efemeridade. Nessa mesma película transparente, nota-se sua potência, ao dar lugar a dois tipos de pintura: a pintura pigmento e a pintura luz. Na mesma lâmina

---

<sup>57</sup> A pintura acadêmica tem como exigência o equilíbrio e a recriação de uma beleza ideal na obra. Além disso, segue os padrões de beleza da Academia de Belas artes que prezava por pinturas com um alto grau de realismo e técnica, imitando assim os clássicos, principalmente os renascentistas.

habita os traços pigmentados pela aquarela café e a projeção que a atravessa em direção à tela.



Figura 34 – Aquarela Café sobre Lâminas. Darli Nuza. 30 x 21 cm. 2013

O processo com as lâminas e os pincéis é pausado, cedendo lugar a projeção. As telas são colocadas na parede de maneira irregular e em frente – cerca de 1m - as lâminas suspensas. Com o programa de mapeamento – phGIL – são feitas as projeções mapeadas nas telas. As lâminas se movimentam frente às telas e deixam sombras das aquarelas sobre elas (figura 35). Na tela há um encontro: as projeções de nuances de cores com as faces que aparecem e somem de acordo com a mudança das cores da projeção e do movimento da lâmina. Nessas alternâncias de cores projetadas, e no “vai e vem” das imagens, delinea-se a efemeridade das faces sobre a tela (figura 36). A imagem da aquarela na tela ao fundo é transformada em uma segunda pintura sobre a projeção mapeada, além disso, o movimento da lâmina provoca visualmente o aparecimento da perspectiva da figura.

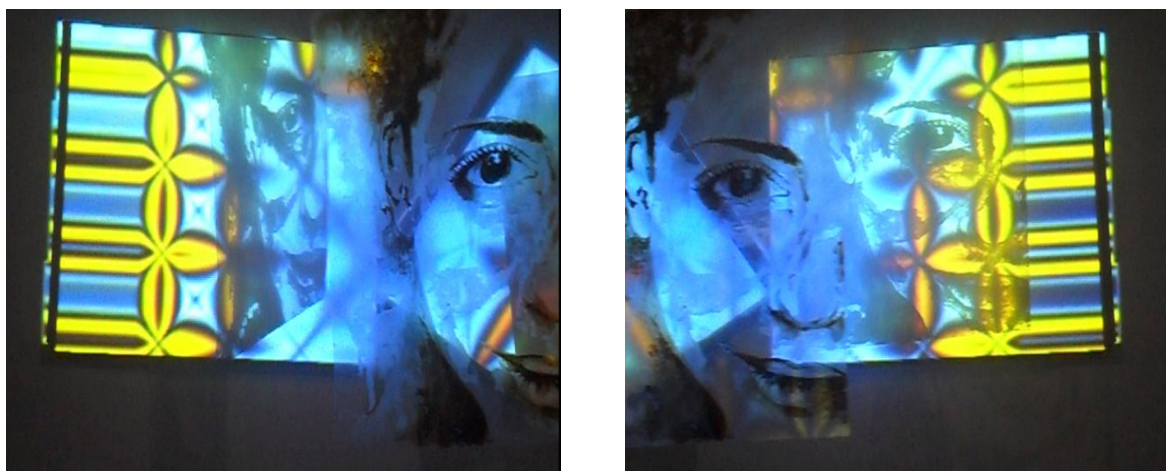


Figura 35 – Lâminas (à frente) com projeções na tela (ao fundo).

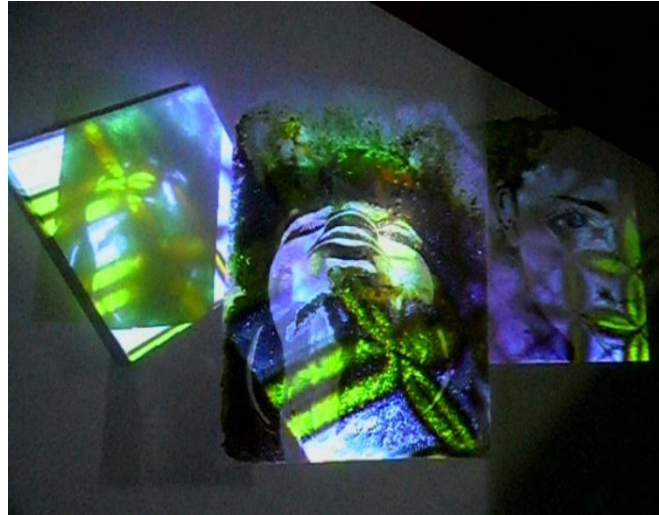


Figura 36 – Vista lateral

Durante esse ensaio, o encontro das lâminas com a projeção também resultou em uma variável. Esse é um dos pontos culminantes da experimentação: ser surpreendido por poéticas não premeditadas, que surgem e “esquivam” a produção do caminho proposto. Cattani (2007) aponta que uma das características do processo poético é justamente, “os seus múltiplos sentidos e significados que envolvem a obra, as quais escapam, em parte, à intenção e até mesmo ao controle de seu criador”.

Essa variável se deu pelo movimento das lâminas suspensas que geraram reflexos translúcidos. Esses reflexos se agitam nas paredes, alteram as cores e formas ao mesmo tempo em que atravessam a instalação e fazem movimentos de 360° no ambiente (figura 37).



Figura 37 – Errância

Os imprevistos da poética acentuam os desdobramentos possíveis que ainda podem surgir. A cada lâmina adicionada à obra, aparecem novas figuras como essa (figura 37), que embebem o ambiente com imagens que além dos movimentos, reproduzem cores e reflexos abstratos. A errância poetizada pela sutileza, e vice-versa. Percebo aqui - já falado outrora - o “escapular” na arte, durante o processo de criação. Quanto mais circular o processo, mais possibilidades de desdobramentos. Essas sutilezas, que chamo de membranas, sai da instalação e perpassa todo ambiente, fazendo o giro de 360°. Esse processo de andança da membrana não é linear, às vezes elas passam pelas telas e levam as imagens das pinturas que em poucos segundos se desfiguram e dissolvem, mas, em seguida, voltam em outra parte da parede, fazendo “zig-zag” distorcem ou diminuem, outras às vezes, rotacionam e aumentam.

### **3.2.1 Processos: seleções, execução e desdobramentos**

Nesta obra selecionei novamente a lâmina como material experimental para esse processo por ser um material que não possui aderência imediata ao pigmento como os papéis, mas que compensa com um fator: a transparência. No caso da aquarela, o papel substitui a cor branca ou os pontos de luz. No caso da lâmina, os lugares transparentes que não foram pintados, exercem esta finalidade. Essa mesma transparência é que permite variações de cores dependendo do seu posicionamento frente a outros suportes, neste caso, as projeções. Assim, além do café a transparência também adere a essas mudanças de cor e luz. À medida que as cores projetadas mudam a pintura também sofre mudanças: a lâmina pode ser uma superfície azulada e depois esverdear-se, ou seja, a cor do pigmento na pintura é visivelmente alterada (figura 38).



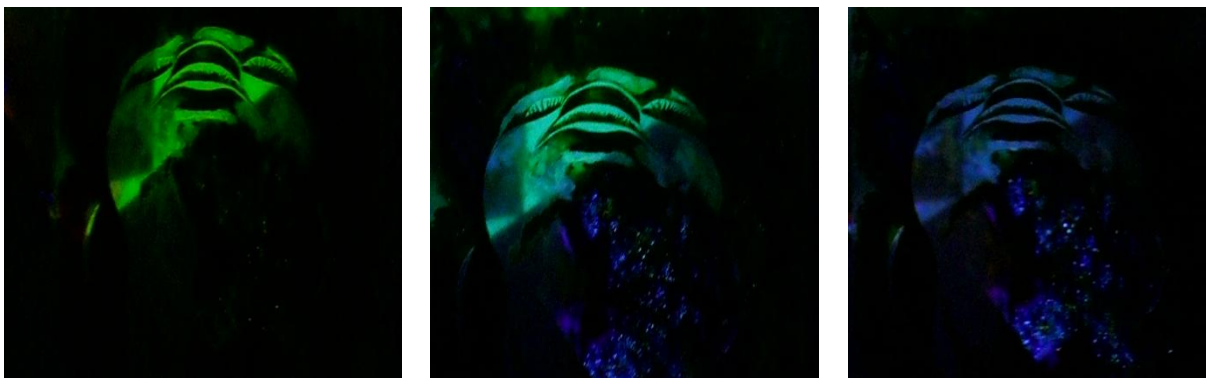


Figura 38 - Passagem de cores sobre a pintura na lâmina

As faces escolhidas para esse processo é continuação de uma seleção feita para um experimento anterior – *Pause pro café* – pensando na ideia do efêmero a partir destas. A efemeridade das cores projetadas sobre a pintura diversificou a proposta deste experimento. As nuances, o brilho sobre o café, a perspectiva por meio do movimento da lâmina proporcionaram um processo fotográfico da obra, ou seja, as inúmeras fotografias deste momento acabaram tornando-se um viés da produção. As nuances tornou-se uma paleta de cores enquanto o brilho – que pode ser visto na parte inferior da figura 34 – gerava uma breve visibilidade ao café e o fundo alternava-se entre visto e invisto à medida que as projeções mudavam sua composição.

Nesta obra duas concepções aparentemente separadas – hibridismo e mestiçagem – tornam-se latentes na mesma obra. Cattani (2007) argumenta que a mestiçagem é uma forma de mistura que respeita as particularidades dos elementos e ambos não perdem suas especificidades. Como já citado, a autora também ressalta que o hibridismo não visa à integridade e permanência dos elementos díspares (como visto em mestiçagem) e sim a fusão completa dos mesmos. Primeiro, observando a obra e seus desdobramentos, percebi que ao enquadrá-la por meio da fotografia, não conseguia separar as duas vertentes contidas na obra: a projeção na lâmina e a pintura. Ao observar a tela ao fundo, resulta-se também a mesma conclusão: a pintura parece ser da mesma procedência que a projeção mapeada. Segundo, quando passo entre as lâminas e vejo a obra como um todo, consigo ver os instrumentos e conseqüentemente as particularidades das vertentes propostas. Assim, a possibilidade de transformar e estender a obra com outras linguagens permitiu-me a visibilidade de alguns conceitos – didaticamente distintos – por meio da experimentação.

## Considerações Finais

São inúmeros exemplos e experimentações que estão se formando diante das possibilidades propostas entre pintura e projeção mapeada. Pensar em projeção mapeada é rapidamente interligar uma pintura que abstém de seus pigmentos e traduz-se em luzes com efeitos e cores, formas, linhas, profundidade, traçados antes (em materiais sólidos e que agora se fluem imagneticamente) em efemeridade. Mas e quando essa pintura luz é mesclada com a pintura pigmento? Quais as características que agora norteiam os processos com projeção mapeada e aquarela café?

Essas questões foram ponto de partida para observar e desenvolver poéticas que tinham como princípio a hibridização entre Arte e Tecnologia. Por se tratar de apenas duas vertentes, esse recorte – aparentemente conciso – apresenta uma abundância de possibilidades que cercam essas linguagens. A aquarela café, com suas características, é posta diante de outros suportes, como o acetato, por exemplo, e proporciona para a projeção mapeada outras rotas poéticas, e vice-versa. Trabalhar com Pintura Híbrida é fazer uso de umas das condições da Arte: a experimentação. É apreendê-la por meio de seus conceitos, técnicas e possibilidades. Praticar isso por meio das novas mídias é escolher ser surpreendido pela própria poética.

Ao mesmo tempo em que disponho de duas vertentes – aparentemente opostas – alcanço suas similaridades por meio do processo criativo. A interface do software de projeção mapeada dispõe de uma paleta de entradas onde os arquivos escolhidos são mostrados. Essas entradas assemelham-se e são sinônimos da gama de tons que a paleta de pimento me proporciona. Assim, o pigmento luz da projeção e pigmento café se potencializam gerando a pintura híbrida. A tela, antes detentora das tintas e pigmentos passa a receber o pigmento luz, enquanto a pintura café é exposta à sua frente nas lâminas invertendo a perspectiva. Com isso, ocorrem as trocas de espaços, mudanças de lugares rotineiros tanto para os suportes quanto para o artista.

Na maioria dos meus processos de pintura, tenho como base a linearidade: traços de lápis, pinceladas seguidas de pinceladas, parte por parte, até a concretização da

tela/pintura como um todo. Essa concepção sofreu ruptura a partir do momento que o processo tornou-se híbrido. Muitos dos suportes mudaram de lugar, como, por exemplo, telas e lâminas que ganharam a pausa para projeções durante o processo, além de outros materiais, como o café que pode ser “limpado” do suporte durante o mapeamento das projeções. Aqui, ressalto a linearidade sendo substituída pela circularidade: os materiais escolhidos a partir de novos conceitos de produção conversam circularmente e um processo torna-se dependente do outro. Devido aos seus detalhamentos, esse caráter experimental pode ser algumas vezes, mais complexo, mas é concomitantemente mais interessante e rico pela sua liberdade.

Outra característica é vista na classificação da obra. O uso de várias linguagens que permeiam o processo circular permite que esta produção perpassa por diversas classificações, tornando-a instável. Às vezes pode ser entendida/interpretada como um objeto escultura e/ou uma pintura- instalação. Esse grau de indeterminação são aberturas contidas na obra e que são potencialmente viáveis na geração de outros trabalhos por meio de linguagens como a fotografia, a vídeo arte, o desenho, a escultura e a instalação.

Alcançar êxito na mistura das linguagens propostas nesta pesquisa é constatar a facilidade da pintura ao (re) adaptar-se diante dos muitos aparatos contemporâneos, revogando assim, expressões como “a morte da pintura” (Clement Greenberg, 1992 e Douglas Crimp, 1993). Contrapondo a questões saudosistas de uma pintura pura, Arthur Danto (2006) ressalta a permanência da pintura e sua longevidade mesmo diante de tantas transformações. A pintura agora estaria recebendo influências a tal ponto, que, suas fronteiras, possivelmente passam a liquidez, e concomitantemente sua expansão contamina outros meios.

A fala do autor Reed (2003) também ressalta essa condição da pintura em absorver outros meios. Ele a considera impura e rebaixada e por isso pode ter uma relação igualmente rica com a tecnologia, bem como com os outros campos, performance, dança, arquitetura, escultura e instalação. Em meio à diversidade de suportes e técnicas, o encontro entre pintura e tecnologia mostra a necessidade do artista em produzir com os meios de seu tempo.

As experimentações feitas a partir da mistura de pintura e projeção mapeada ressaltaram as potencialidades que ambas as técnicas possuem e validam quando mescladas no mesmo processo criativo. Utilizar dessa tecnologia contemporânea também levantou questões sobre a viabilidade dessas obras. Primeiro, porque as algumas legitimações da linguagem tradicional é posta em xeque. Um exemplo disso pode ser visto no experimento Pause pro café quando a mudança de lugar da tela ao encontrar com a projeção traz para a obra outras linguagens e questões. As telas outrora postas na parede agora são escultura-objeto. Segundo, que a utilização de aparatos tecnológicos tem alargado o conceito do termo “artista”: agora é preciso movimentar pincéis, computadores, luzes, câmeras dentre outros. O artista tem como necessidade repensar não só sobre os conceitos que envolvem estes materiais, mas também como manuseá-los e manipular de acordo com seus propósitos artísticos. Percebe-se assim que os profissionais de diversas áreas acabam participando deste processo, como exemplo os programadores que desenvolvem softwares específicos para tais fins. Infelizmente, os altos custos dessas produções – pode se considerar – que é uma das limitações para produção de obras que envolvem arte e tecnologia e especificamente a projeção mapeada. Muitos recursos ainda não são acessíveis e demanda certo tipo de conhecimento por parte de seus manuseadores.

Contraopondo as limitações encontradas, o resultado final dessas obras injeta no artista a vontade de continuidade dessas criações. Um exemplo disso pode ser visto na obra Qr Code de dedo. O encontro de pintura e projeção geraram as errâncias e trouxeram encantamento ao ambiente por meio do cinetismo dos reflexos. Essas surpresas só foram viáveis porque a pintura foi mesclada com a tecnologia e ambas potencializaram-se. A minha proposta de criação (muitas vezes linear) é surpreendida pelos efeitos que o encontro de matérias de ordens diferentes proporciona. Minúcias como essas geram outras ideias para produção artística, ou seja, a obra oferece em suas aberturas a oportunidade de desdobrá-la em outras composições. A pintura que executo, já não é a mesma. Ao pintar com o café e agregar a projeção, o olhar muda e essas alterações resultam em outras ideias que permeiam por linguagens como a fotografia, a escultura, a colagem e/ou a combinação das mesmas. Assim, concluo que produzir arte híbrida é desafiador, no sentido de apreensão e desenvolvimento das muitas ideias que surgem durante o

processo, sobretudo a partir do momento em que se propõe a hibridização entre arte e tecnologia.

## Referências

ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna. São Paulo. Companhia das Letras.1992.

AMARAL, Aracy. A Efervescência dos Anos 80. *In: Pintura Brasil Década de 80.* Org: Instituto Cultural Itaú. São Paulo, O Instituto.1991.

BERNARDINO, Paulo. Arte e tecnologia: intersecções. *In: ARS – Publicação do PPG em Artes Visuais da USP.* V.8, nº 16. São Paulo. 2010.

Biografias de Artistas. Rugendas. Disponível em:

[http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=artistas\\_biografia&cd\\_verbete=928&cd\\_item=3&cd\\_idioma=28555](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=artistas_biografia&cd_verbete=928&cd_item=3&cd_idioma=28555)

CAMPOS, Marcelo. et.all. (org.). História da Arte: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro. Ed. UERJ. 2011.

CARTAXO, Zalinda. Pintura em distensão. Rio de Janeiro. 2006.

CANCLINI, Néstor García. Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. 4. ed. São Paulo. EDUSP. 2003.

\_\_\_\_\_. Refazendo passaportes: o pensamento visual no debate sobre multiculturalismo.

Disponível em:

[http://www.ppgav.eba.ufrj.br/wpcontent/uploads/2012/01/ae18\\_nestor\\_canclini.pdf](http://www.ppgav.eba.ufrj.br/wpcontent/uploads/2012/01/ae18_nestor_canclini.pdf)

Acesso em 02/2013.

CAUQUELIN, Anne. Arte contemporânea: uma introdução. São Paulo. Martins Fontes, 2005.

CEIA, Carlos. Hibridismo. Disponível em:

[http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com\\_mtree&task=viewlink&link\\_id=240&Itemid=2](http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=240&Itemid=2) Acesso em 01/2013

COELHO, Teixeira. Dicionário Crítico de Política Cultural. São Paulo. Ed. Iluminuras.1999.

COSTA, Paulo Henrique Dias. Cena-Corpo-Código: Imagens e Codificações do Corpo e da Cena. Dissertação apresentada a Universidade Federal da Bahia – UFBA. 2011. 108p

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Front Cover. Editora da UFRGS, 2003.

COUTO, Maria de Fátima Morethy. "A biografia e a morte do autor". *In: CAMPOS, Marcelo. et.all. (org.). História da Arte: ensaios contemporâneos.* Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2011, p. 306-309.

CRIMP, Douglas. *Sobre as Ruínas do Museu*. São Paulo. Martins Fontes. 2005.

DANTO, Arthur C. *Após o fim da Arte: a arte contemporânea e os limites da História*. São Paulo. Odysseus Editora. 2006.

DEMPSEY, Amy. *Estilos, escolas e movimentos: guia enciclopédico da arte moderna*. São Paulo. Cosac Naify. 2010.

GEOPARTITURA, Projeto. Disponível em: <http://geopartitura.net/>

GRUZINSKI, Serge. *O pensamento mestiço*. Trad. Rosa Freire D'Aguiar. São Paulo. Companhia das Letras, 2001.

História do QR code. <http://www.qrcode.com/>

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro, Ed. Jorge Zahar. 2001.

KARASINSKI, Lucas. O que significa o qrcode. <http://www.tecmundo.com.br/qrcode/>

MACEDO, Rui Alexandre Amador. *Pintura Site-Specific: Sobre a Pintura definida pelo seu posicionamento no espaço onde se instala*. Dissertação apresentada a Universidade de Lisboa - Faculdade de Belas Artes. 2011. Disponível em <http://hdl.handle.net/10451/5061>

MACHADO, Arlindo. *A ilusão espetacular: introdução a fotografia*. Editora Brasiliense. 1984.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo. Cultrix. 1969.

MEDEIROS, Maria Beatriz de (org). *Arte em pesquisa: especificidades. Ensino e aprendizagem da arte, Linguagens Visuais*. Brasília. Editora Do PPG em Arte da Universidade de Brasília. 2004. v.2.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *A dúvida de Cézanne* (Traduzido por Nelson Alfredo Aguilar). São Paulo. Abril Cultural (Col. Os Pensadores).1984.

MORAIS, Frederico. *Anos 80: A Pintura Resiste*. In: *Pintura Brasil Década de 80*. Org: Instituto Cultural Itaú. São Paulo, O Instituto.1991.

MOTA, Marcio H. *Obras*. Disponível em <http://vimeo.com/78590807>

MUANIS, Felipe. 2011. *Projeção mapeada: o real e o virtual nas edificações das grandes cidades*. Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs2.2.2/index.php?journal=revista&page=article&op=view&path%5B%5D=401>

NARLOCH, C. Das artes liberais ao hibridismo: As revoluções dos conceitos nas artes visuais. In: Nadja de Carvalho Lamas. (Org.). Arte contemporânea em questão. 1a ed. Joinville (SC): Editora da Univille, 2007. p. 29-38.

OSÓRIO, Luiz Camillo (org). Abraham Palatnik. Cosac Naify. 2004. p.102.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. Os processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais. São Paulo. Hucitec. 1998.

REED, David. In DANTO, Arthur C. Após o fim da Arte: a arte contemporânea e os limites da História. São Paulo. Odysseus Editora. 2006.

ROCHA, Cleomar. Interfaces Computacionais: Perspectivas Poéticas. In: VIS-Revista do PPG em Arte da UnB – V.9, nº 1. Brasília 2010.

SANTAELLA, Lucia. A ecologia pluralista das mídias locativas. Revista FAMECOS. Porto Alegre. Nº 37. 2008. | Também disponível em:  
<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/4795/3599>

SANTOS SARAIVA, F. R. dos. Novíssimo Dicionário-Latino Português. 12 ed. Livraria Garnier. BH. 2006.

SCHAPIRO, Meyer. Impressionismo: reflexões e percepções. (Tradução de Ana Luiza Dantas Borges). São Paulo. Cosac & Naify. 2002.

SOUZA, Jessé e ÖELZE, Berthold. Simmel e a modernidade. Brasília, UnB. 1998. p. 121-128.

Software Resolume. Disponível em: <http://resolume.com/software/>

SPROCCATI, Sandro. Guia de História de Arte. Editorial Presença, Lisboa. 1994.  
WOOD, Paul. Modernismo em disputa: a Arte desde os Anos 40. São Paulo. Cosac Naify. 1998.

VARGAS, Heron. O enfoque do hibridismo nos estudos da música popular latino Americana. (2004). Disponível em:  
[http://www.hist.puc.cl/iaspm/rio/Anais2004%20\(PDF\)/HeromVargas.pdf](http://www.hist.puc.cl/iaspm/rio/Anais2004%20(PDF)/HeromVargas.pdf)  
Acesso em: 02/2013.

VENTURELLI, Suzete. Arte – espaço, tempo, imagem. Brasília: Editora UnB, 2004.

\_\_\_\_\_ (org.). Geopartitura: Concerto Coletivo com Música. Brasília, UnB. 2013.

Vida e Arte dos Japoneses no Brasil (1988). Disponível em:  
<http://www.imigrantesjaponeses.com.br/vida%20e%20arte%20dos%20japoneses.pdf>



