



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO COMUNICAÇÃO, CULTURA E AMAZÔNIA
MESTRADO ACADÊMICO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

JEAN LUCAS TEIXEIRA BREMGARTNER

ARTISTAS VISUAIS E *VÍDEO MAPPING*: narrativas audiovisuais produzindo sentidos
na Amazônia paraense

BELÉM – PARÁ

2021

JEAN LUCAS TEIXEIRA BREMGARTNER

ARTISTAS VISUAIS E VÍDEO MAPPING: narrativas audiovisuais produzindo sentidos
na Amazônia paraense

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia – PPGCOM, do Instituto de Letras e Comunicação – ILC, da Universidade Federal do Pará – UFPA, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação.

Linha de Pesquisa: Comunicação, Cultura e Socialidades na Amazônia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Vânia Maria Torres Costa.

BELÉM – PARÁ

2021

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

B836a Brengartner, Jean Lucas Teixeira.
Artistas visuais e vídeo mapping: : narrativas audiovisuais
produzindo sentidos na Amazônia paraense / Jean Lucas Teixeira
Brengartner. — 2021.
123 f. : il. color.

Orientador(a): Prof^ª. Dra. Vânia Maria Torres Costa
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará,
Instituto de Letras e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em
Comunicação, Belém, 2021.

1. Vídeo mapping. 2. Audiovisual. 3. Artista visual; . 4.
Narrativa. 5. Amazônia paraense. I. Título.

CDD 658.45

JEAN LUCAS TEIXEIRA BREMGARTNER

**ARTISTAS VISUAIS E *VÍDEO MAPPING*: narrativas audiovisuais produzindo sentidos
na Amazônia paraense**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação
Comunicação, Cultura e Amazônia – PPGCOM, do
Instituto de Letras e Comunicação – ILC, da
Universidade Federal do Pará – UFPA, como parte dos
requisitos necessários para a obtenção do título de Mestre
em Ciências da Comunicação.

Linha de Pesquisa: Comunicação, Cultura e Socialidades
na Amazônia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Vânia Maria Torres Costa.

Data da aprovação: ____ / ____ / ____.

Conceito: _____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof.^a Dr.^a Vânia Maria Torres Costa – orientadora (PPGCOM – UFPA)

Prof.^a Dr.^a Marina Ramos Neves de Castro – examinadora interna (PPGCOM – UFPA)

Prof.^o Dr. José Afonso Medeiros Souza – examinador externo (PPGARTES – UFPA)

AGRADECIMENTOS

Neste momento de encerramento de mais um ciclo, gostaria de agradecer ao PPGCOM – Programa de pós-graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia, por ter confiado em mim desde a seleção, e me dado a oportunidade de aprender tudo o que aprendi até aqui. Agradeço a todos e a cada professor que fizeram parte desta jornada incrível, em especial, aos que pude conhecer, Marina Castro, Rosaly Brito, Rosane Steinbrenner, Fábio Castro e Luiz Cezar.

Meu agradecimento especial, à minha orientadora, Vânia Torres, por toda contribuição, pela paciência, pelos ensinamentos, pela parceria e pela dedicação com a qual me guiou durante cada momento deste percurso tão intenso.

Agradeço, também, ao professor José Afonso Medeiros Souza, por ter aceito o convite de participar da minha banca e, com tanta humildade ter guiado suas contribuições que foram, sem dúvidas, fundamentais para que este trabalho tomasse a forma que tomou até aqui.

Gratidão professora Jaqueline Costa, pela infinita paciência, cordialidade e acolhimento com o qual lidou comigo, por todas as madrugadas, sábados e domingos de parceria que me dedicou.

Agradeço aos quatro artistas que foram essenciais para que este trabalho saísse de um projeto e se tornasse uma dissertação, gratidão: Roberta Carvalho, Vj Lobo, Kambô e Kauê Lima, por terem topado fazer essa viagem artística visual junto comigo pela nossa Amazônia paraense.

Agradeço imensamente a minha parceira de vida, Thuanne Ferreira, por todo e tanto apoio que me dedica, por cada abraço de conforto, por cada mão estendida, pela infinita compreensão e pelas palavras de estímulo que sempre me direciona, por acreditar em mim, no meu potencial e por nunca duvidar da minha força e capacidade, o que certamente contribuiu para que eu chegasse até aqui, acreditando que ainda posso muito mais. Lhe amo muito e tanto!

Agradeço, ainda, a Ivanete Frazão por ter sido como uma mãe para mim e a Jéssica Ferreira, que também são parte da minha família, por torcerem por mim e acreditarem que sou capaz. Essa conquista é nossa!

Gratidão aos meus filhos Gregório e Giulia por guardarem o meu amor e por tanta energia filtrada, agradeço também a minha sobrinha Sarah por todo carinho e companhia.

Agradeço a minha família, em especial meus pais, Alberto Bremgartner, meu pai, por me aceitar, investir em mim, me acolher e me proteger; a minha mãe Ana Teixeira Bremgartner por incentivar minha educação, acreditar na minha capacidade e torcer tanto por mim; aos meus irmãos Natália Teixeira, por ser uma fonte de inspiração, Vinícius Bremgartner, por ser uma parte gigante de mim que me dá forças a sempre buscar ser alguém melhor, e, aos meus irmãos

Liliane, Alberto e Elayne Bremgartner, por todo acolhimento e carinho que sempre demonstram por mim.

Agradeço a todos os tios, tias, primos, primas e avós que, mesmo distantes, torceram por mim de algum modo.

Aos meus amigos de infância e adolescência, Eric Oliveira, Nataly Martins, Rony Chagas e Sarah Vasconcelos, que de certo modo, foram responsáveis por grande parte da minha construção e evolução enquanto ser humano. Agradeço a todos e a cada um por acreditarem e torcerem pelas minhas vitórias, minhas conquistas também são de vocês. É por nós!

Agradeço os meus grandes parceiros de mestrado Ana Karoline Barbosa, Ana Tostes, Clarissa Rayol e Igor Blendon Costeira que tornaram essa longa jornada um pouco mais leve e divertida, compartilhando inúmeras angústias e também muitas alegrias.

Agradeço em geral a todas as pessoas, companheiros, colegas, amigos e a cada um que fez parte dessa minha trajetória. Agradeço ao meu irmão Brulce que mesmo do outro lado do oceano segue sendo alguém com quem posso contar e ter apoio. Agradeço aos meus parceiros de Forma Multimedia, Gustavo e Arthur.

Sem dúvidas, o que faz a conquista ser grande não é o final dela, e sim o caminho trilhado até lá. Saio infinitamente melhor do que entrei. Que venha o próximo desafio! Por fim, porém, não menos importante, agradeço a mim e a tantos que bravamente resistiram a este mestrado e a pesquisa neste país como um todo, por termos sido fortes e corajosos durante esses 1.095 dias, 36 meses e 3 infinitos anos que se seguiram ao longo desta trajetória, por suportarmos tantas adversidades, por vencermos uma pandemia mundial, por batalharmos, por enfrentarmos as adversidades da saúde física e mental, por levantarmos a cada queda e mesmo já sem expectativas, não termos desistido.

Ser mestre em Ciências da Comunicação é um sonho desde 2017, e hoje, 4 anos depois, consigo realizar. Gostaria muito que cada pessoa que ler este trabalho, nunca duvide de si mesmo, nunca duvide da sua capacidade, saiba que apesar de muitas pessoas serem essenciais na nossa vida, somente nós podemos realizar nossos próprios sonhos. E, caso você consiga chegar lá, não esqueça de dar forças para quem ainda não conseguiu, então, não desista! Como já dizia Emicida: “[...] Levanta essa cabeça, Enxuga essas lágrimas, certo?, Respira fundo e volta pro ringue, Cê vai sair dessa prisão, Cê vai atrás desse diploma, Com a fúria da beleza do Sol, entendeu? Faz isso por nós, Faz essa por nós, TE VEJO NO PÓDIO!”.

“Para vincular-se, é preciso que cada um perca a si mesmo, que lhe falte o absoluto domínio da subjetividade e da identidade em função da abertura para o outro”
(Muniz Sodré, 2007).

RESUMO

Nesta pesquisa, procuramos compreender o uso e o conceito de *video mapping* para além da sua dimensão técnica, posto que ele pode ser considerado uma nova forma de expressão e interação contemporânea. Paralelamente a isto, nos concentramos na análise das produções e das experiências de quatro artistas visuais locais, que tem como principais características serem oriundos da Amazônia paraense e se expressarem por meio da tecnologia da artemídia. Para isso, foram realizadas entrevistas com cada um deles para que pudéssemos observar como eles entendem suas vivências, como se veem enquanto amazônidas e como suas produções são facilitadoras (ou não) de uma conexão entre arte e comunicação, através da interação gerada entre o artista e a arte por meio das projeções criadas. Neste processo, adentramos no universo do audiovisual buscando entendimento sobre como se dá a conexão entre arte, artista e tecnologia, como ocorre o uso de narrativas neste contexto, e quais narrativas são essas construídas. Como procedimento metodológico, utilizamos entrevistas com artistas visuais a fim de conhecer suas criações e produções de sentidos. Destacamos que o audiovisual que tratamos aqui, o *video mapping*, é um audiovisual expandido para além das telas do circuito cinematográfico, sendo este uma ferramenta de arte e comunicação que gera conexão com/entre as pessoas, fortalecendo o ambiente cultural, em constante movimento por meio das imagens.

Palavras-chave: *video mapping*; audiovisual; artista visual; narrativa; Amazônia paraense.

ABSTRACT

In this research, we seek to understand the use and concept of video mapping beyond its technical dimension, as it can be considered a new form of expression and contemporary interaction. At the same time, we focus on the analysis of the productions and experiences of four local visual artists, whose main characteristics are that they come from the Amazon region of Pará and express themselves through media art technology. For this, interviews were conducted with each of them so that we could observe how they understand their experiences, how they see themselves as Amazonians and how their productions facilitate (or not) a connection between art and communication, through the interaction generated between the artist and art through the created projections. In this process, we entered the audiovisual universe seeking understanding about how the connection between art, artist and technology occurs, how the use of narratives occurs in this context, and which narratives are constructed. As a methodological procedure, we used interviews with visual artists in order to get to know their creations and productions of meanings. We emphasize that the audiovisual we deal with here, video mapping, is an audiovisual expanded beyond the screens of the cinematographic circuit, which is an art and communication tool that generates connection with/among people, strengthening the cultural environment, in constant movement for the middle of the images.

Keywords: Video mapping; audio-visual; visual artist; narrative; Pará Amazon.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Imagem da Basílica de Nossa Senhora de Nazaré sendo projetada durante intervenção artística.....	17
Figura 2 – <i>Video mapping</i> realizado pelo artista Kauê Lima na fachada do Teatro da Paz, durante a programação do Círio 2020.....	30
Figura 3 – Caaporã - instalação com <i>video mapping</i> – Kambô.....	31
Figura 4 – Imagem projeção Symbiosis, realizada nas margens dos rios de comunidades ribeirinhas amazônicas no Pará, especificamente da Ilha do Combu e Murutucu.....	40
Figura 5 – Imagem de pessoas assistindo à projeção do projeto <i>Symbiosis</i>	42
Figura 6 – Obra de Carol Santana para o Festival Amazônia Mapping.....	46
Figura 7 – Sequência gráfica de abertura do vídeo.....	47
Figura 8 – Sequência de imagens do vídeo mostrando rios entre árvores.....	48
Figura 9 – Sequência de imagens do vídeo mostrando prédios e espaços da cidade.....	50
Figura 10 – Sequência de imagens do vídeo com entrevistados e prédios sendo projetados ao fundo.....	52
Figura 11 – Fachada do Museu do Estado do Pará (MEP) recebendo a intervenção artística do Vj Lobo no projeto Preamar Cabano.....	56
Figura 12 – Fachada da Basílica Santuário Nossa Senhora de Nazaré recebendo a intervenção artística do Vj Lobo no projeto Círio de Nazaré Cores, Sons e Sensações..	57
Figura 13 – Fachada da igreja de Santo Alexandre recebendo a intervenção artística do Vj Lobo no projeto Natal em Cores, Sons e Sensações.....	57
Figura 14 – Projeção de Kauê Lima feita para emissora SBT durante o Círio de Nazaré 2019.....	60
Figura 15 – Projeção de Kambô feita para o Festival Mov Amazônia 2021. Evento realizado totalmente de forma virtual, aonde os artistas expuseram em prédio e foi transmitido através do YouTube em live.....	52
Figura 16 – Imagem do Projeto Symbiosis, 2007.....	65

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 – VÍDEO MAPPING: AUDIOVISUAL ENTRE NARRATIVA E CULTURA	13
1.1 Vídeo mapping: a tecnologia enquanto narrativa e comunicação	13
1.2 A linguagem audiovisual entre arte e cultura	20
CAPÍTULO 2 – ARTEMÍDIA E AUDIOVISUAL EXPANDIDO	29
2.1 Percurso metodológico, dos estudos da comunicação aos artistas visuais	29
2.2 O vídeo mapping como ferramenta de Artemídia	35
2.3 Audiovisual expandido, o que não coube nas telas	40
CAPÍTULO 3 – OS ARTISTAS E SUAS VOZES: QUE AMAZÔNIAS SE PRODUZ?	44
3.1 O Festival Amazônia Mapping em vídeo narrado pelos próprios artistas	44
3.3 Com a palavra os artistas do vídeo mapping	53
3.3.1 Arte e inquietação	53
3.3.2 Tecnologia e criatividade	55
3.3.3 A interação com o público, como acontece e como os artistas lidam	60
3.3.4 Produzindo arte visual na/sobre/ a partir da Amazônia	64
CONCLUSÃO	68
REFERÊNCIAS	72
APÊNDICE I – ROTEIRO DE PERGUNTAS	75
APÊNDICE II – TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS	77

INTRODUÇÃO

O objeto de estudo desta pesquisa se concentrou na produção audiovisual e na sua relação com a comunicação, tendo como foco principal a ferramenta de *vídeo mapping* enquanto arte visual e manifestação artística, que possibilita conexões comunicativas entre arte, artista e público. Sendo assim, o *vídeo mapping* é um tipo de projeção mapeada que ocorre por meio de criações gráficas projetadas em superfícies diversas, se adequando e se moldando ao espaço, ao lugar ou ao objeto a receber as imagens. Dito isto, por meio de *softwares*, as projeções são executadas por profissionais especializados, conhecidos como Vjs¹ ou artistas visuais especializados na técnica, responsáveis por colocar em prática as narrativas construídas por meio do audiovisual, dentro de um contexto cultural, que neste caso é a Amazônia paraense.

A pesquisa problematiza o modo de pensar, relacionalmente, o audiovisual a partir dos produtores audiovisuais e artistas visuais amazônidas que produzem conteúdo dentro do seu lugar de origem, construindo narrativas diversas e percebendo a conversão da cultura, visualmente, por meio da arte, que se relaciona com os artistas, as projeções, o contexto, a tecnologia e as artes visuais, fazendo com que todas essas conexões (outras), tenham diversas possibilidades de concepções relacionais e praxiológicas. Neste sentido, nos questionamos e buscamos entendimento a respeito de quais processos de conexão (ou não) ocorrem com base nas experiências de artistas visuais pertencentes à Amazônia paraense, sendo o audiovisual/*vídeo mapping* uma ferramenta de arte contemporânea que se comunica a partir de um contexto cultural, assumindo uma função de ferramenta de artemídia, por meio desses artistas da Amazônia paraense?

Relacionamos a comunicação com os campos de estudos das artes visuais, dos estudos da arte como mídia e da tecnologia como mediadora desses processos, relacionando com os artistas e suas produções, comunicação e cultura. Nosso objetivo foi compreender os processos comunicativos e interacionais que produzem sentidos por meio de narrativas e construções sobre sujeitos na Amazônia paraense (visualidades e cultura), nas interações audiovisuais (enquanto instrumento de artemídia) a partir do *vídeo mapping* e das vivências relatadas pelos artistas visuais por meio de entrevistas.

Utilizamos a pesquisa bibliográfica para participarmos dos diálogos com os autores que ampararam teoricamente a pesquisa empírica. Temos como conceitos principais os seguintes: *Video Mapping*, Mota (2014); *Narrativas*, Motta (2013); *Audiovisual*, Coutinho (2006) e

¹ Sigla para *Video Jockey*.

Santaella (2016); Imagem, Joly (1994); Culturas, Cuche (2002) e Geertz (2008); Conversão Semiótica, Loureiro (2007); Audiovisual expandido, Bambozzi e Portugal (2019); Artemídia, Arantes (2005) e Machado (2010); Amazônia, Costa (2011); e Metodologia de análise das pesquisas, Minayo (2007).

A partir desses autores, analisamos a comunicação por meio da interação (sendo o audiovisual/*video mapping* essa tecnologia/ferramenta de interação), que é vista pela pesquisa como facilitadora da construção de subjetividades e intersubjetividades (sendo as obras, artistas, e projetos audiovisuais em questão, os mediadores desta relação ou a própria relação em si). As imagens produzidas por esses artistas, suas artes e trabalhos são observados enquanto produtores de sentidos e comunicação na construção do comum, ou seja, acreditamos na dimensão da comunicação como prática, por meio da imagem, feita em comum, feita com o outro, comunicação enquanto afetação, presente na experiência do eu com o outro (alteridade), por mais que isso ocorra de maneira não presencial ou com contato físico.

Em relação aos procedimentos metodológicos utilizados para analisar as entrevistas, nos concentramos no uso de pesquisa qualitativa, por trabalharmos com um olhar e abordagem voltados para a realidade de sujeitos, e elementos retirados dessas realidades e vivências. Percebemos as diferenças e até mesmo divergências de pensamentos de cada sujeito, sendo a abordagem de pesquisa empírica vinda de Braga (2011) e analisando as entrevistas com base na metodologia de Minayo (2007).

Os capítulos, que serão dispostos a seguir, se concentram no entendimento do que se trata a ferramenta *video mapping* ou projeção mapeada e como se produz. Compreendendo de que modo a arte possui capacidade de interação por meio de projeções, tornando possível a construção de uma conexão interativa. Para tanto, buscamos entendimento sobre o avanço da tecnologia que possibilitou essa conexão com a arte, bem como a compreensão de como ela se desenvolve.

Abordamos o conceito de linguagem audiovisual, em diálogo com questões simbólicas e significações que acontecem e são produzidas entre arte e cultura, utilizando a arte que se faz enquanto comunicação, como comunica e porque comunica. Conceituaremos cultura, entendendo como é possível a arte se manifestar enquanto processo comunicativo inserido em uma cultura.

Conhecemos o audiovisual expandido, aquele que não coube nas telas, que sai das produções cinematográficas e parte para as projeções mapeadas, também saindo das galerias e indo em direção ao diálogo com as ruas enquanto campo de socialização. Trata-se de uma

tecnologia, que une imagem e som em contato com superfícies e pessoas produzindo sentidos e interações, seja por meio físico ou digital.

Partimos então para o questionamento de “Que Amazônias são estas retratadas e/ou construções são tecidas pelos artistas visuais locais? Buscando entendimento de como estas “Amazônias” são produzidas narrativamente com e a partir de “seus” próprios sujeitos, como modo de desconstruir narrativas historicamente colonialistas produzidas acerca dos sujeitos que aqui vivem. Buscamos entender como se dão as interações por intermédio dos sujeitos entrevistados e suas vivências, como eles lidam com a arte enquanto comunicação entre eles e os outros, a partir de seu lugar, que ou quais narrativas são produzidas.

Realizamos entrevistas com os artistas visuais Roberta Carvalho, Kambô Art, Kauê Lima e Vj Lobo, trazendo à reflexão seus trabalhos, como se reconhecem enquanto artistas inseridos em uma cultura/território e qual as relações que são tecidas entre arte, artista, superfícies, público, outros. Pautando as obras produzidas pelos artistas, buscando expor de que maneira, na prática, se desenvolvem suas produções, técnicas, conceitos, antes e durante a pandemia do Coronavírus, que atravessou esta pesquisa a partir de março de 2020, buscando investigar como eles se reinventaram neste período de confinamento e interdições públicas. Deste modo, acreditamos ser importante o foco no circuito de comunicação que é tecido no contexto de produções artísticas e articulações de artistas visuais e produtores audiovisuais da Amazônia paraense.

Nesse processo dividimos, metodologicamente, o trabalho em três capítulos: No capítulo 1, tratamos a respeito da ferramenta do *vídeo mapping* em si, explicando como acontece e se produz a técnica da projeção mapeada, entendendo esta tecnologia audiovisual como uma narrativa e meio de comunicação, como uma manifestação de arte contemporânea inserida em determinado ambiente cultural; No capítulo 2, nos dedicamos aos estudos do audiovisual, entendendo o *vídeo mapping* como uma ferramenta de artemídia e as expressões visuais/projeções, enquanto audiovisual expandido, o que não coube nas telas; no Capítulo 3, nos concentramos nas análises das entrevistas, entendendo e conhecendo os artistas visuais entrevistados e suas vivências a partir de seu lugar, como se reconhecem, o que pensam e de que modo se expressam. No final, a partir das reflexões contidas no *corpus* do trabalho, apresentamos nossa percepção de como se embasa a estruturação das narrativas expressas pelos artistas paraenses através do *vídeo mapping*.

CAPÍTULO 1 – *VÍDEO MAPPING*: AUDIOVISUAL ENTRE NARRATIVA E CULTURA

Neste capítulo, apresentamos a ferramenta audiovisual chamada de *video mapping* ou projeção mapeada. Introduzimos seu conceito, refletimos sobre como se produz enquanto arte e como a possibilidade de interação durante as projeções propõe a construção de uma conexão entre artistas visuais e público. Buscamos, assim, compreender a linguagem audiovisual, a narrativa e a relação entre comunicação, arte e cultura.

Para isso, é necessário, também, problematizar o avanço da tecnologia, que possibilitou essa conexão com a arte, bem como, entender de que maneira o *video mapping* se desenvolve, sendo essa ferramenta audiovisual uma manifestação de arte contemporânea. Adentramos, pois, em uma abordagem de audiovisual enquanto narrativa, que é traçada, pensada e que acontece por meio da arte, que se faz e produz intencionalidades por meio de processos comunicativos e culturais.

1.1 *Video mapping*: a tecnologia enquanto narrativa e comunicação

O *video mapping* ou projeção mapeada é utilizado como um recurso visual que se desenvolve por meio de um ou vários dispositivos projetores de imagens que possuem médio e longo alcance. A potência desses projetores é medida em lúmens, chamados também de fluxo luminoso, que são a quantidade de luz emitida por uma fonte luminosa, e, para que estas projeções possam ter uma potência consideravelmente boa para executar com eficiência um *video mapping*, chegam a ter de 5.000 a 20.000 lúmens.

Esses projetores têm a função de lançar imagens que se adequam a determinado objeto, superfície ou local, sendo eles irregulares ou planos, mapeando e delimitando o espaço onde ocorrerá esta projeção com o auxílio de diferentes *softwares*, dependendo da necessidade e objetivo de quem irá manipular a ferramenta, mas em geral, ele basicamente produz uma ilusão de ótica em 2D e 3D.

Tecnicamente falando, através destes programas são criadas “máscaras”, que de forma técnica e prática, se trata de um recurso, um artifício de programas de edição, que permitem pegar uma camada (imagem) e adaptar a uma superfície outra (também de imagem) fazendo assim com que ela se encaixe, ou seja, uma imagem se encaixe em outra, que uma se adapte nas formas da outra, e que por fim, irão se encaixar na área a ser mapeada, sendo muitas vezes necessário que haja um estudo prévio deste local, superfície ou cenário, como também, pode

haver casos em que a superfície que irá receber a projeção tenha sido construída especificamente com esta finalidade, como em eventos ou shows, onde profissionais constroem estruturas para receber as projeções. É importante ressaltar, que, atualmente, esses cenários ou lugares que recebem as projeções podem ser tantos reais/físicos ou produzidos por meio de realidade aumentada. Assim, ressaltamos as possibilidades existentes entre o físico da superfície e a tecnologia da projeção, onde entendemos que o físico se refere aquilo que é palpável e estático, por exemplo, o prédio que está recebendo a projeção, enquanto a tecnologia é variável, posto que são inúmeras as possibilidades de projeções.

Há, também, profissionais especializados que trabalham com esse tipo de conteúdo, os chamados *Video Jockey* (VJ), profissional dedicado a práticas artísticas relacionadas a performances visuais em tempo real. Estes profissionais podem ser artistas visuais, que realizam seu trabalho de forma livre, em eventos, expondo suas criações, como também podem atuar de forma comercial, criando algo sob encomenda de empresas, para eventos específicos, artistas e shows. Vale ressaltar, que na maioria das vezes há uma grande equipe envolvida em todo o processo, são diversos profissionais de áudio, vídeo, tecnologia, produtores culturais, produtores audiovisuais, que atuam desde a pré-produção, mapeamento, montagem, criação gráfica, até a execução da projeção em si.

Apesar de parecer um processo simples, é necessário muita atenção e dedicação de quem irá executar, para que a projeção saia a mais exata e realista possível, ou seja, para que a projeção se encaixe de maneira precisa na superfície projetada, assim produzindo e gerando uma noção bem próxima da realidade, pois na maioria das vezes é essa a intenção. Outro aspecto que deve, igualmente, ser observado é o ambiente. Pois, quanto mais escuro possível melhor será a ilusão de ótica junto ao público. Desse modo, quanto mais preciso for o estudo prévio, mais chances do *mapping* ter um bom resultado tecnicamente e visualmente.

Sobre esta ferramenta, Márcio Hofmann Mota detalha em sua dissertação, “*Vídeo mapping/projeção mapeada: espaços e imaginários deslocáveis*”, que a:

Projeção mapeada ou *vídeo mapping* é o termo empregado para designar o campo de técnicas voltadas para o desenvolvimento de relações e agenciamentos específicos entre a forma e o conteúdo audiovisual projetado com o espaço (superfície de projeção), e seus contextos situacionais específicos (MOTA, 2014, p.52).

A conexão que há entre imagem projetada e superfície; imagem e artista e imagem e público, é essencial para nossa pesquisa, porém, como aponta a literatura, esta não é uma relação engessada. Em outras palavras, o contexto que permeia essas relações não costuma ser

previsível ou aleatório, geralmente, como veremos no capítulo 3, os artistas procuram conexões comunicacionais com o meio, gerando vínculos, ou não, no sentido de que, por se tratar de arte, é complexo especificar que tipo de vínculos ocorrem, ou afirmar que esses vínculos ocorrem. Se houver um planejamento prévio, falando do ponto de vista artístico e técnico, é comum que a imagem a ser projetada busque ter conexão com o local que irá receber a projeção (MOTA, 2014).

Já do ponto de vista técnico, são diversas questões envolvidas, o que possibilita com que o *vídeo mapping* permita um horizonte amplo de experimentações:

Assim, **temos no horizonte da projeção mapeada um campo interdisciplinar que favorece a experimentação complexa das características de uma projeção luminosa, na qual conceitos ligados à pintura** (perspectiva, ponto de vista), **escultura** (volumetria), **instalação** (espacialidade, imersão), **performance** (live image) e **cinema** (imagem em movimento) **se intercalam no processo que favorece a criação de dispositivos audiovisuais** que transmutam, misturam e rompem as fronteiras entre materialidades físicas (suportes topológicos), materialidade luminosa (luz projetada e suas propriedades comportamentais) e imaterialidades (imagens projetadas) (MOTTA, 2014, p.55 – Grifo nosso).

Consideramos importante o elo entre essas materialidades e imaterialidades, pois, é justamente aí que está a sensibilidade do processo, já que a projeção acaba tendo características técnicas que dão vida a seu suporte, por isso, é interessante levarmos em conta essas conexões. Exploremos então este ponto de maneira prática: o que seria este “dar vida” ao suporte, ou o suporte “dar vida” à projeção de forma imagética?

Para isso, precisamos explicar e/ou compreender que esta “vida” se dá, é no sentido de animação, de animar e modificar uma superfície que anteriormente estava estática, imóvel, e que ao ser projetada, ganha vida, ainda, por intermédio da tecnologia que é entendida por Álvaro Vieira Pinto (2003, p. 220) como “um conjunto de todas as técnicas de que dispõe uma determinada sociedade, em qualquer fase histórica de seu desenvolvimento [...]”. Este método, pressupõe, ainda, conforme explana o autor, que o homem projeta o seu ser não por especulações metafísicas, mas também por meio do trabalho que este realiza, promovendo assim uma transformação de realidades materiais e criando condições de vida (PINTO, 2003).

Assim, entendemos nesta pesquisa que a materialidade aqui dita, aponta para o que se é algo palpável, algo que pode ser percebido no *vídeo mapping* no decorrer do processo artístico, ou seja, da produção, quando visualizamos o toque que leva ao enquadramento dos espaços para a projeção, já que isto se constitui na matéria. Logo, a imaterialidade é observada no sentir, quando as projeções se afastam do aparato tecnológico e passam a ser sentidas nas obras expostas em telas não convencionais e atingem o público (MOTA, 2014).

Inferimos, pois, que esta técnica, como aponta a literatura, já vem sendo experimentada há bastante tempo, desde os primórdios estudos da luz, da cor, com Platão, Aristóteles, Leonardo da Vinci, e, posteriormente, na criação do próprio cinema, que por consequência tem base no surgimento da fotografia, com estudos da física quântica, que se aprofundam em relação às atividades da luz, passando por movimentos artísticos como a *Op Art*². Assim, o *vídeo mapping*, apesar de ser “um termo relativamente novo, [...] Trata-se de uma técnica que reconstrói o espaço real, através da adição de um espaço virtual” (BAMBOZZI; PORTUGAL, 2019, p. 35).

A respeito dessa assertiva, chamamos atenção para a questão da reconstrução do espaço real por meio de determinada tecnologia, cuja representatividade é vista, de maneira subjetiva, na Alegoria da caverna, de Platão.

[...]. Agora imagine a nossa natureza, segundo o grau de educação que ela recebeu ou não, de acordo com o quadro que vou fazer. Imagine, pois, homens que vivem em uma morada subterrânea em forma de caverna. A entrada se abre para a luz em toda a largura da fachada. Os homens estão no interior desde a infância, acorrentados pelas pernas e pelo pescoço, de modo que não podem mudar de lugar nem voltar a cabeça para ver algo que não esteja diante deles. **A luz lhes vem de um fogo que queima por trás deles, ao longe, no alto. Entre os prisioneiros e o fogo, há um caminho que sobe. Imagine que esse caminho é cortado por um pequeno muro, semelhante ao tapume que os exibidores de marionetes dispõem entre eles e o público, acima do qual manobram as marionetes e apresentam o espetáculo** (PLATÃO, 2000, p. 12 – Grifo nosso).

O trecho acima nos ajuda a compreender, por exemplo, segundo Vieira Pinto (2003), como a projeção de imagens pode ser concebida através de uma técnica capaz de criar modelos que refletem o conteúdo num processo da realidade, tal qual ocorre com o *vídeo mapping*. Nesse sentido, com a ajuda da tecnologia é criada uma série de efeitos gráficos e artes visuais que irão ser projetadas nesta superfície, de modo a fazer com que por meio de uma ilusão de ótica, os elementos ganhem movimento. A intervenção do artista, neste momento, possibilita um estreitamento das nossas relações com a arte e com a narrativa entre o homem e a tecnologia, conforme é possível conferir na figura 1, a seguir.

² Op Art é um movimento artístico, criado em 1964, também chamado de Arte Óptica, ou *optical art*, em inglês, cujas obras são baseadas em ilusões de ótica, um recurso visual que confunde a visão humana, fazendo ver formas diferentes dependendo do ângulo em que se vê a imagem em questão. Para maiores informações, conferir a obra: A arte no século XXI: a humanização das tecnologias, organizada por Diana Domingues.

Figura 1 – Imagem da Basílica de Nossa Senhora de Nazaré sendo projetada durante intervenção artística



Fonte: Foto Divulgação site G1 Pará³

Como claramente é possível notar, esta ferramenta se diferencia de outras que estão inseridas na produção audiovisual, como um curta metragem, por exemplo, justamente por essa característica de ocupação (sejam eles físicos ou digitais), de interação e das infinitas possibilidades que ela proporciona, e apesar de ser atual, é preciso ressaltar que esta técnica é antiga, pois tem base na criação do cinema, que por consequência tem base no surgimento da fotografia.

No século XX, segundo Augusto Belendéz (2009), o conceito da holografia, criado em 1947 pelo engenheiro elétrico Dennis Gabor, é compreendido como uma técnica de registro de padrões de interferência de luz, que podem gerar e/ou apresentar imagens em três dimensões (3D). Com o passar dos anos, esta tecnologia foi se aprimorando, e assim, possibilitando inúmeras aplicações científicas em diversas áreas de pesquisa pura ou aplicada, como é o caso do campo audiovisual (BELENDÉZ, 2009). Desse modo, compreendemos que os hologramas, assim como as projeções mapeadas, permitem a observação de narrativas criadas a partir dos objetos que lhe deram origem, diferentemente da fotografia que nos permite registrar, apenas, as diferentes intensidades de luz proveniente do objeto observado (BELENDÉZ, 2009).

Indo neste sentido, então, perguntamos: é possível uma ferramenta audiovisual que foge de certo modo, dos padrões tradicionais de produção que já conhecemos, como o cinema, por

³Disponível em: <<https://g1.globo.com/pa/para/noticia/2020/12/22/igrejas-historicas-de-belem-recebem-videomapping-que-conta-a-jornada-no-nascimento-de-jesus.ghtml>>. Acesso: mar. 2021.

exemplo, construir uma narrativa? Bom, através desta ferramenta artística visual contemporânea, geralmente ocorrem apresentações, debates, performances e oficinas, e manifestações de artistas, então, de modo geral, são essas as provocações que o *vídeo mapping* propõe por meio da utilização dessa tecnologia, tencionando através das artes visuais.

Para iniciarmos nossa reflexão, vamos entender a respeito do conceito de narrativa com a seguinte reflexão de Luiz Gonzaga Motta:

[...] o enunciado narrativo é uma **estratégia enunciativa** que visa atrair, envolver e convencer o interlocutor, trazê-lo para o jogo da co construção compartilhada de sentidos (ainda que muitas vezes essa cooperação possa ser conflituosa) (MOTTA, 2013, p. 11, grifo do autor).

Outrossim, é possível perceber nas trajetórias que geralmente se fazem nas narrativas, a tentativa de mostrar e traçar um caminho de significados e significações. Neste caso, em específico, por meio do vídeo, acreditamos ser possível transmitir objetivos e apresentar temas, mesmo que a intencionalidade seja uma, diferente do modo como as pessoas recebem essas projeções, e é justamente este ponto o interessante da relação, o estímulo interativo entre as pessoas, um processo que não temos como prever. Se ao produzir determinado vídeo o artista planeja, pensa em um tema, segue uma linha de raciocínio que seja, já está sendo ali montada uma narrativa, por mais que ela tenha uma intencionalidade específica ou não, ordenar, sequenciar, organizar, para aí sim expor, é uma prática de interação social por si só, vejamos:

Psicólogos culturais, cujo centro de interesse é a construção de significados, **demonstraram que a estrutura narrativa está presente na práxis da interação social antes mesmo da aquisição da linguagem** (...) Nossa experiência do eu, e dos demais, não se constitui de momentos discretos justapostos, mas de uma série de seqüências. Compreendemos uma ação situando-a no contexto temporal de acontecimentos precedentes e consequentes (MOTTA, 2013 p. 29 – Grifo nosso).

Considera-se, então, o *vídeo mapping* como uma forma de comunicação que se organiza por meio da construção de uma narrativa. Ainda seguindo o pensamento de Luiz Gonzaga Motta, a respeito de como se desenvolve a narrativa, visualiza-se que ela busca “[...]compreender um pouco mais o ser humano na sua complexidade, entender o mundo humano, demarcar nossas identidades, o que somos, como nos constituímos é o trabalho simbólico das análises das narrativas” (MOTTA, 2013, p. 30). Há uma ordenação dos fatos proposta pelos artistas, composta por edição das imagens e dos sons, pretendendo, minimamente, uma coerência e uma intencionalidade, ainda que dentro da complexidade da obra e individualidade de cada artista e suas diversidades de técnicas. Assim,

[...] precisamos estudar as narrativas para compreender como os homens criam representações e apresentações do mundo. Representar é colocar algo no lugar do outro, criar um símbolo que é tomado como o próprio outro [...]. **Podemos estudar as narrativas, portanto, para compreender como instituímos representativamente o mundo e nele performaticamente atuamos** (MOTTA, 2013, p. 32 – grifo nosso).

A partir desta fala entendemos que as narrativas, enquanto construtoras de sentidos, são construídas pela necessidade intrínseca de mediar as relações humanas, as experiências e, conseqüentemente, as representações do mundo (MOTTA, 2013). No entanto, é importante pontuar, que, os artistas muitas vezes acabam transpassando em suas manifestações, algum traço muito particular de si, mesmo sem acontecer de forma intencional.

Consubstancialmente, o audiovisual pode promover e produzir comunicação, por meio do *video mapping*. A partir de características de realidade aumentada, provoca ainda mais a percepção do público, em um espaço que torna sua manifestação um momento único, um tempo aqui/agora a ser desfrutado e também registrado ou compartilhado em redes sociais, por meio da Internet, o que já nos possibilita entender outros meios de produzir conteúdo, uma produção a partir de outro conteúdo narrativo. Conteúdos estes, como por exemplo, *lives* realizadas no Instagram, em eventos que são registrados e postados no YouTube ou em plataformas que podem ser compartilhadas através de links no Facebook e no WhatsApp, ampliando assim sua divulgação.

Para refletir a respeito de tecnologias e temporalidades, dialogamos com Muniz Sodré:

Acontece que as tecnologias avançadas da comunicação e a velocidade de circulação das informações produzem uma outra temporalidade, que se vem chamando de «tempo real». De fato, num mundo posto em rede técnica, modifica-se profundamente a experiência habitual do tempo: virtualmente conectado a todos os outros, cada indivíduo pode ser alcançado sem demora, nem período marcado, por qualquer um. Isto é precisamente o «tempo real», ou seja, a abolição dos prazos, assim como dos tempos mortos (a reciclagem do ócio pelo sistema de informação) pelos dispositivos técnicos integrados em nossa ambiência cotidiana (SODRÉ, 2007, p. 19).

Diante deste entendimento, percebemos que no mundo moderno, onde as conexões e as significações são provocadoras de modificações, o *video mapping* configura-se como uma estratégia sensível capaz de promover sensações incontroláveis, já que no decorrer das suas exibições as experimentações configuram-se numa velocidade expressiva e de dimensão emotiva, a arte que ali está presente, apesar de projetada, está em um tempo real.

É neste sentido que entendemos a importância da comunicação em diálogo com a arte, mas também questionamos o quanto o uso da tecnologia gera uma espécie de ressignificação e transformação no modo como as pessoas podem se relacionar com e por meio do audiovisual,

haja vista que a interação entre o objeto e o observador se dá quase que instantaneamente, especialmente, pela novidade da arte e da aproximação com a vivência tecnológica, responsáveis, ainda, pelo ineditismo da maneira como a obra de arte está sendo exposta, e mais, em conjunto, por meio de uma comunicação interativa. Esta última é uma via de mão dupla, posto que esta decisão não está “nas mãos” dele, ela simplesmente irá acontecer, seja de modo esperado planejado ou não, como podemos entender:

A consciência da conversação, para um indivíduo engajado numa interação, ultrapassa a ideia de uma consciência de si mesmo, ou das próprias atitudes: refere-se mais exatamente à consciência do significado dessas atitudes afetando o outro, ou das modificações que elas sofrem sendo afetadas pelo outro [...] esses gestos, que evocam sentidos e são estímulos que devem provocar uma resposta do organismo ao qual eles se dirigem, têm uma outra particularidade: a consciência da significação faz com que eles afetem não apenas o outro ao qual se dirigem, mas igualmente aquele que o produz. Os gestos significantes, responsáveis pelo ajustamento móvel das condutas, atuam e orientam a atitude daquele que o faz com vistas a atuar na atitude do outro. O estímulo, na comunicação humana, é um estímulo para o outro, mas também para aquele que o emitiu, e provoca uma resposta dos dois organismos (FRANÇA, 2008, p. 78).

Neste contexto, a afetação se torna dupla, tripla, quádrupla. É curioso notar o papel da arte quando a entendemos enquanto comunicação, e por intermédio de uma tecnologia, as conexões são inúmeras possíveis, tanto para quem produz, como para quem assiste. Seria esta uma nova forma de fazer arte? Sim! Dentre tantas, claro! Pois tanto a arte como a comunicação evoluem e mudam dia após dia, abrindo um leque infinito de possibilidades nessa relação entre elas.

1.2 A linguagem audiovisual entre arte e cultura

Acompanha-se, com a evolução da humanidade e o advento das tecnologias modernas, segundo Dominique de Bardonnette (1997), que a arte deixou, progressivamente, o espaço secreto do templo (das igrejas), dos museus, das galerias e do colecionador, para atingir os muros de prédios, de paredes nada convencionais, que representam a arte livre, num espaço cotidiano. Assim, quando a arte não abriga mais um olhar privado e possibilita visões espaciais inéditas, o artista redefine a linguagem espacial daquele lugar e dá para aquele espaço uma localização nômade, lúdica e dispersa do tradicional (BARDONNÉCHE, 1997). E, é neste contexto que o audiovisual, composto por um conjunto de elementos que ao se unirem, contam e constroem uma narrativa, como: textos, imagens, sons, animações, entre outros, estabelece uma linguagem híbrida, que comunica, emociona e provoca sensações diversas.

Logo, pode-se concluir, conforme Daisy de Alvarado (1997, p. 2001), que “a arte se vincula a um tipo de valor por sua vez ligado a um trabalho e suas técnicas, sendo resultante de atividades mentais e operativas” e coopera, conseqüentemente, para um olhar moderno acerca do espaço-tempo. Nesse sentido, percebe-se que a linguagem audiovisual e cinematográfica contribui para este processo. Isto porque, historicamente, desde seu surgimento, temos os irmãos Lumière, passando pelo primeiro filme falado, em 1927; o cinema colorido, em 1935; a chegada da televisão ao Brasil, em 1950; até o surgimento das primeiras possibilidades de câmeras “portáteis”, entre as décadas de 50 e 60.

A respeito disso, considera-se este “último” avanço como um marco na produção audiovisual moderna mundial, pois foi a partir deste momento, que as pessoas puderam ter um maior acesso à ferramenta e a produzirem seus próprios conteúdos, dando assim, à filmagem, um formato mais intimamente comunicacional, tanto para quem produz, como para quem consome esse tipo linguagem. Quando falamos em nível de Brasil, por exemplo:

Até a década de 1960, as produções de imagem em movimento eram executadas por volumosos e pesados equipamentos, mais comumente filmada em 35mm e, em menor escala, 16 mm e 8 mm e sua utilização em âmbito doméstico era muito limitada. O surgimento do vídeo seria responsável por grandes transformações nessa conjuntura [...] O vídeo, uma tecnologia da imagem em movimento, que podia ser acessada a preços bem razoáveis, trazia o combustível necessário para a criação de formas intrigantes, incompatíveis com quaisquer formatos convencionais (SANTAELLA, 2016, p. 22).

Observa-se, então, que foram estas evoluções tecnológicas que começaram a proporcionar diversas possibilidades no campo do audiovisual brasileiro, quando, mesmo que de forma amadora, as pessoas começaram a experimentar maneiras de utilizar esta ferramenta para se expressar. É neste momento, portanto, com tantas mudanças tecnológicas de equipamentos e maior acessibilidade, que se percebe uma conexão possível entre a tecnologia com o universo das artes.

Os artistas passam, então, a encontrar no audiovisual mais um meio de se expressar e de se manifestar. A relação comunicacional começa a ser uma possibilidade e, do ponto de vista conceitual, é por meio desta nova interface de criação dos sentidos que se efetiva a produção da obra e não a sua recepção, tudo por meio da junção de áudio e vídeo, como explana Santaella (2016):

Trata-se da apropriação e do diálogo do cinema com o universo das artes visuais. Esta aproximação se configura tanto no que diz respeito a questões institucionais, quanto estético-teóricas. Tanto o cinema quanto a arte contemporânea têm experimentado

esta invasão territorial de outrem, demonstrando a suposta ausência de fronteiras que se afirmou na cultura global como um todo (SANTAELLA, 2016, p. 22).

Esta ruptura de fronteiras foi um movimento importante para essa conexão cinema/artes visuais, como o que ocorreu em alguns momentos até chegar a migrar o cinema para as galerias, mas é importante destacarmos que tratamos aqui de um processo ainda mais expansivo, que é essa fuga das galerias para as ruas (enquanto ainda era possível tomar as ruas, em um contexto anterior à pandemia da Covid-19, a partir de 2020), e também a conversão das artes visuais para o meio *online*.

Voltando para as questões audiovisuais em específico, é interessante observarmos como a evolução também ocorre na sua execução. Temos movimentos de câmera e seleção de cenas propositalmente produzidas para “tocar” de alguma forma, e carregam consigo significados e significações que prendem nossa atenção, podendo causar nostalgia, provocar emoções e uma série de outras sensações, haja vista que “a linguagem audiovisual é carregada, com maior ou menor intensidade, de sedução” (COUTINHO, 2006, p.7). Assim, dependendo da maneira como essa linguagem é construída, os resultados podem ser diversos. Porém, de modo geral, costumam ser sedutoras, quando no contexto do cinema, tudo ocorre de maneira proposital, toda narrativa e trama tem um objetivo, nada ali é por acaso.

Nesse sentido, é possível dizer que o audiovisual possui uma característica de dupla ou até tripla afetação, por atingir a sensibilidade de nossos sentidos, com áudio, vídeo e texto. Nossa visão e audição, por exemplo, são extremamente sensíveis a estímulos, o “ouvir” e “ver” são sensações inseridas em nossas vidas cotidianamente, algo tão natural do ser humano que é feito, de forma automática, sem perceber:

Cada sentido parece funcionar por meios e capacidades próprias. Sob esse ponto de vista, acredita-se que os sentidos são atomizados, constituindo-se em aparelhos, o ocular e o auditivo, por exemplo, sentidos considerados mais nobres, provavelmente porque se ligam diretamente com o cérebro [...]. Nenhum sentido goza do mesmo tipo de intimidade que o olho mantém com o cérebro a ponto de podermos afirmar que o olho é uma parte do cérebro em interface direta com o mundo externo. Também o ouvido poderia assim ser considerado, pois ambos são orifícios que ligam o mundo exterior ao cérebro (SANTAELLA, 2016, p. 199).

Quando esses sentidos trabalham juntos, ou quando é produzido um conteúdo na intencionalidade de estimulá-los, há uma ampliação de conexão, compreensão, percepção e de mensagens. Destarte, ao pontuarmos meios sistemáticos de se comunicar, seja ele texto, imagens ou sons, estamos falando de linguagem, algo que também faz parte de nosso íntimo,

posto que somos seres de linguagem, nos comunicamos através e por meio dela, uma união de signos diversos que nos fazem transmitir ideias, pensamentos, emoções, etc.

Grande parte do uso que fazemos da linguagem, essa que usamos para expressar por meio da fala e de uma língua, no nosso caso o português, é para relatar fatos, contar histórias, narrar desde os acontecimentos mais corriqueiros – hoje eu vi Maria chegar – aos mais complexos: discursos e conferências muito elaboradas (COUTINHO, 2006, p. 17).

A linguagem midiática está tão inserida em nosso dia a dia que podemos dizer, conforme explana Coutinho (2006, p.20), que “a linguagem audiovisual nos é familiar, corriqueira, comum”, pois a nossa percepção é, cotidianamente, visualmente construída. Somos bombardeados de informação visual a todo momento e, de certo modo, até sem perceber. Outrossim, ao falarmos sobre essas questões de imagens e visualidades que nos atingem costumeiramente, traçamos uma conexão com a construção do ser social, este que se constrói no “estar junto”, no estar no mundo, no viver a cultura, no compartilhar de sensações e momentos.

Constituímo-nos como pessoas por meio do que ouvimos e vemos ao longo da vida, do que lembramos e, igualmente do que esquecemos. As linguagens realizam-se devido a esse processo de esquecer e lembrar, os quais são elementos constitutivos da nossa memória pessoal e coletiva. **Nossa memória é povoada das muitas histórias, personagens e situações que vivemos, daquelas que nos são contadas de boca em boca** e, principalmente, para efeito das reflexões deste texto, **das histórias que assistimos no cinema e na televisão** (COUTINHO, 2006, p. 23 – grifo nosso).

Percebe-se, pois, que o audiovisual possui uma característica muito sensível em relação a como se dão as conexões por meio dele. Podemos entender, a partir da fala do autor, que diante dessas evoluções técnicas, o audiovisual, no caso do *video mapping*, que as imagens servem como um veículo enunciativo híbrido em prol de um consumo, de uma leitura, que acaba fazendo vínculos com nossas memórias, com o que vimos e vivenciamos ao longo da vida, é uma experiência sensorial, e isto ficará mais perceptível quando falarmos sobre os artistas e suas obras. Complementando, Coutinho (2006, p.22) expõe que a linguagem audiovisual tem a capacidade de nos aproximar. Penso que ainda não compreendemos muito bem esse fenômeno de aproximação, mas de alguma forma ele acontece”. As nossas referências de mundo, desse modo, são feitas de aproximações construídas ao longo da vida, por meio de vivências, experiências, práticas visuais e auditivas e se fixam ou não em nossa memória. Este ponto, o da criação e/ou aproximação de histórias, possibilitam as narrativas que são contadas e que chegam até nós, já que elas são vividas e construídas em comum, nas relações, nas trocas,

nas intersubjetividades, nos compartilhamentos (COUTINHO, 2006).

A despeito da intersubjetividade, como bem leciona Rene Huyghe (1998), na obra *O poder da imagem*, em algum momento de nossas vidas nos deparamos com a constante necessidade de encontrar e/ou dar significado para algo, assim como influenciar e ser influenciado por outras pessoas, estilos, perspectivas. Isto, por sua vez, envolve questões subjetivas que são propiciadas e/ou formuladas por meio de um processo que reúne experiências e representações. Logo, compreendemos que a intersubjetividade permite a partilha de sentidos, experiência e conhecimento entre os sujeitos – a exemplo do *video mapping*.

A comunicação então é realizada por meio das múltiplas linguagens, neste caso, a linguagem artística e a tecnológica exercem um papel mediador na relação homem e sociedade. Admite-se isso, a partir de Gioseffi (1997, p.50), haja vista que para o autor “a comunicação é a marca dessa socialidade porque pressupõe a troca e a complementaridade que se distendem num jogo de reversibilidade, do qual nascem significados culturais, valores, multiplicidade e diferenças”. Neste sentido, percebemos o quanto as trocas de experiências e interpretações por meio das visualidades são significativas, bem como o reconhecimento por meio da imagem. Mas o que seria teoricamente imagem?:

Compreendemos que **ela designa algo que, embora não remetendo sempre para o visível, toma de empréstimo alguns traços ao visual e, em todo o caso, depende da produção de um sujeito: imaginária ou concreta, a imagem passa por alguém, que a produz ou a reconhece**. Quer isto dizer que a natureza não nos propõe imagens e que estas são forçosamente culturais? Uma das mais antigas definições de imagem, dada por Platão, esclarece-nos: Chamo imagens, em primeiro lugar às sombras; em seguida, aos reflexos nas águas ou à superfície dos corpos opacos, polidos e brilhantes e todas as representações deste gênero. Imagem, portanto, no espelho e tudo aquilo que utiliza o mesmo processo de representação; apercebemo-nos de que a imagem seria já um objeto segundo, em relação a uma outra que ela representaria de acordo com algumas leis particulares (JOLY, 1994, p. 13-14 - Grifo nosso).

A produção imagética se dá por meio de significados diversos. Ela está no viver, no cotidiano, na medida em que temos contato com algo (seja audiovisual, fotografia, arte gráfica, etc.) e esse algo, de certo modo, amplia a visão para sentidos que ainda não havíamos questionado. Faz refletir, ou gera inquietação, desperta potencialidades que anteriormente estavam adormecidas, e ao compartilhar com outras pessoas, neste caso, por meio do audiovisual, essa nova potencialidade se amplia ainda mais, possivelmente, provocando muitas outras.

A comunicação, assim, é um processo de interação entre as pessoas e pode ocorrer por meio da conexão e da utilização de vários recursos e produtos como, a arte e a tecnologia audiovisual:

De fato, é na arte audiovisual que se podem encontrar preferencialmente condições profundas de absorção porque avançam na exploração das fronteiras da percepção humano-máquina, visando alcançar a liberação do eu que advém da enação em um mundo intermodal. Toda a história humana de produção de meios materiais de registro e de criação de linguagens a eles atada, tanto nas artes quanto fora delas, revela uma tensão entre a autonomia dos sentidos e a busca de sua integração [...]. É indiscutível a tendência cada vez mais presente nas artes de promover e acentuar as alianças mais íntimas entre som e imagem, na conjunção de todos os sentidos, inclusive da propriocepção (SANTAELLA, 2016, p. 206 – Grifo nosso).

No caso desta pesquisa, em contribuição a esta reflexão, acredita-se que há uma busca pela integração dos sentidos e por isso, outro ponto que precisa ser abordado, é como a cultura se faz presente e permeia todo este contexto. Sendo importante ressaltar e propor um olhar para a cultura não como uma unidade, mas sim enquanto ambiente de relação, de conexão e de interação. Algo não estanque, que está, portanto, em constante movimentação.

Dito isso, em meio a tantos conceitos, a cultura, assim como a arte, está distante de se tratar de uma unidade (importante diferenciar unidade, como algo único). Desse modo, ao falar do sentido etimológico da palavra, informa-se que ela veio do latim, *culturae*, e entre os significados, destaca-se algo “complexo aos padrões de comportamento, das crenças, das instituições, das manifestações artísticas, intelectuais, entre outras” (AURÉLIO, 2019, p. 213).

Para Denys Cuche, a cultura foi inserida no vocabulário cotidiano, em meados do século XVIII, na França, onde a palavra estava “quase sempre seguida de um complemento: fala-se da "cultura das artes", da "cultura das letras", da "cultura das ciências", como se fosse preciso que a coisa cultivada estivesse explicitada” (CUCHE, 2002, p. 20). Nesta época, completa o autor, era frequente que os franceses preferiram utilizar a palavra cultura para se referir a algo civilizado em oposição ao iletrado ou à cultura popular.

Em contrapartida, para os alemães, esta civilidade embutida como sinônimo de cultura não era vista como uma benesse. Isto porque, à época, para esta sociedade, se algo é civilizado (como a corte nobre francesa da época se considerava, através da reprodução de seus costumes), provavelmente, haveria pouca cultura, já que seus costumes “civilizados” eram vistos como algo fútil pelos intelectuais da época, que agiam em oposição à corte, tendo a ideia de cultura como um meio de se valorizar e legitimar (CUCHE, 2002).

Este embate, adverte Cuche (2002), nos acompanhou por longos anos ao decorrer da história, e ainda se reflete nos dias atuais, onde ainda vemos pessoas associarem cultura a algo rebuscado, erudito ou dito culto, que “tem cultura” ou “possui cultura”. Porém, é importante salientar que é complexo tentar designar a cultura dando-lhe apenas um sentido devido sua

multiplicidade. Sendo assim, o que nos cabe é buscar entendimento e reflexões com e por meio dela, a interpretando.

Clifford Geertz (2008, p. 4) vê a cultura “como uma ciência interpretativa, à procura do significado”, ou seja, ao analisarmos determinada cultura, um caminho interessante a se fazer é interpretarmos por meio de seus significados, significados que ela mesma constrói, contudo:

[...] deve atentar-se para o comportamento, e com exatidão, pois é através do fluxo do comportamento — mais precisamente, da ação social — que as formas culturais encontram articulação. Elas encontram-se também, certamente, em várias espécies de artefatos e vários estados de consciência. Todavia, nestes casos o significado emerge do papel que desempenham [...]. Quaisquer que sejam, ou onde quer que estejam esses sistemas de símbolos "em seus próprios termos", ganhamos acesso empírico a eles inspecionando os acontecimentos e não arrumando entidades abstratas em padrões unificados (GEERTZ, 2008, p. 12-13 – Grifo nosso).

A partir disso, ao voltarmos nosso olhar mais profundamente para os fluxos de comportamento e aos sistemas de símbolos (conjunto de símbolos e significados) que compõem determinada cultura, a análise deixa de ser superficial, ou meramente folclórica. Sobretudo, porque ao compreender que o significado de cada elemento depende do contexto no qual está inserido, não se pode isolar elementos para decifrá-los, mesmo que por vezes seja importante para o entendimento. Entende-se, pois, que não podemos deixar de lado o contexto, já que ele proporciona que o nosso entendimento se aproxime, como diz Geertz (2008, p.13), de “uma boa interpretação de qualquer coisa –um poema, uma pessoa, uma estória, um ritual, uma instituição, uma sociedade – leva-nos ao cerne do que nos propomos interpretar”.

Destarte, quanto mais a fundo podermos chegar, maior a chance de uma boa interpretação. No entanto, não se deve entender esta compreensão como uma interpretação definitiva, pois, a análise cultural é sempre incompleta:

A análise cultural é intrinsecamente incompleta e, o que é pior, quanto mais profunda, menos completa. É uma ciência estranha, cujas afirmativas mais marcantes são as que têm a base mais trêmula, na qual chegar a qualquer lugar com um assunto enfocado é intensificar a suspeita, a sua própria e a dos outros, de que você não o está encarando de maneira correta. [...] O fato é que comprometer-se com um conceito semiótico de cultura e uma abordagem interpretativa do seu estudo é comprometer-se com uma visão da afirmativa etnográfica como "essencialmente contestável" (GEERTZ, 2008, p. 20 – Grifo nosso).

Vimos, também, neste estudo, a cultura como um ambiente de vivências, de trocas e de relações. E, é nesse contexto de proximidade com a cultura dita “amazônica”, que este trabalho se debruça. Sendo assim, ao falarmos aqui de “Amazônias” faz-se referências a sua imensidão, sendo um território que ocupa e se conecta com diversos povos e tem uma infinidade de

características distintas. Logo, entendemos que o ser e o pertencer do artista que compõem uma parte deste vasto território é apenas uma parcela de um todo-

O pensamento sobre as relações entre o homem e seu território passa por frequente e histórica mudança e exploração em vários sentidos, pois desperta uma reflexão em relação a como estes territórios sofreram e sofrem com diásporas e deslocamentos constantes, herança de uma colonização que se enraíza e ao mesmo tempo provoca um distanciamento da sua gênese (a contracultura). Neste sentido, é que buscamos entender o que acontece quando artistas da região, imersos ou não nesse território, produzem arte a partir das suas vivências.

Antes de prosseguir, é imperioso demonstrar que "a narrativa é um modo de expressão universal, que atravessa o jornalismo, o cinema, a telenovela, a fotografia, a publicidade, o conteúdo das novas mídias etc." (MOTTA, 2013, p. 9). Assim, o audiovisual, enquanto prática artística mesclada com toda esta pluralidade cultural e mediada por artifícios tecnológicos, pode ser visto como uma narrativa que busca, entre outras coisas, a transição por contextos históricos, ou sentidos despertados, a partir da mudança no modo como as significações são sentidas, já que "o homem vive a remoldar de significações a vida, a fazer emergir sentidos no mundo em um processo de criação e reordenação continuada de símbolos intercorrente com a cultura" (LOUREIRO, 2007, p. 11). Seriam essas constantes reordenações de significações, portanto, responsáveis pela narrativa dos artistas.

É neste sentido que as artes visuais, por meio da tecnologia, e em conexão com as pessoas, acabam sendo geradoras e impulsionadoras desses processos de conversão, principalmente, pela técnica que aqui abordamos e sua possibilidade de readaptação da realidade.

Pode-se perceber que **não é a simbolização que cria a realidade objetiva, mas é a realidade que estimula e aciona o processo simbolizador, pelo qual essa própria realidade é, também, mudada**, apreendida, compreendida e integrada em um sistema comunicacional. Recriada, portanto (LOUREIRO, 2007, p. 13 – Grifo nosso).

Inferimos, assim, que é isto o que ocorre no *vídeo mapping*. Altera-se a realidade da superfície mapeada, por meio do estímulo que aciona a criação para mesclar uma superfície com a de uma projeção. Esta, aciona o dito processo simbolizador, sendo este o próprio sistema comunicacional gerado em contato com quem assiste à "exposição" recriando o sentido tanto da superfície mapeada, quanto das projeções,

[...]. **Essa capacidade humana de elaboração e reelaboração de símbolos a partir da realidade do mundo permite que algo percebido simbolicamente sob uma**

determinada função passe a ser recebido de uma outra forma e por um novo estímulo, evidenciando uma outra função, se for modificada sua inserção cultural, uma vez que as funções são qualidades percebidas/atribuídas aos objetos. A sua recepção sob uma outra configuração simbólica, culturalmente legitimada, converte o objeto no outro de si mesmo. É sob o impulso da comunicação constelacional da cultura que envolve e estrutura a coletividade que a simbolização, tendo sua formulação no indivíduo, torna-se compreensão coletiva, por meio de uma tessitura de subjetividades socialmente multiplicadas e objetivadas culturalmente. É particular porque marca uma relação do indivíduo com sua realidade. E, ao mesmo tempo, é coletiva porque acontece, ou pode acontecer, em todos os indivíduos interligados pela mesma teia cultural (LOUREIRO, 2007, p. 15 – Grifo nosso).

Nesse sentido, a cultura, assim como nós mesmos, está em constante transformação justamente por esses fatores, por ser construída tanto em si mesmo, como em comum, e deste modo nos conectamos nesta teia. Está aí a importância da arte acessível para as pessoas, geradora e possibilitadora de vínculos e de alteração da percepção individual, mas também coletiva, que comunica e age como fios conectores de trocas, sendo o *video mapping* esse provocador de sentidos, posto que os artistas, ao levarem a arte a todas as pessoas de um determinado lugar, sobretudo, àquelas que não entrariam em uma galeria, possibilitam a liberdade da forma.

CAPÍTULO 2 – ARTEMÍDIA E AUDIOVISUAL EXPANDIDO

Para além da arte cinematográfica, há uma produção audiovisual que não coube nas telas, um audiovisual expandido, que une imagem e som em contato com superfícies e pessoas produzindo sentidos e interações, seja por meio físico ou digital. Trata-se do audiovisual enquanto artemídia, reconhecendo no *video mapping* uma ferramenta técnica, atravessada pela arte, pela tecnologia e pela comunicação. Dito isto, encontrando no audiovisual uma possibilidade de ser campo de socialização, indaga-se de que modo o mesmo assume essa função de ferramenta de artemídia, que comunica na ou sobre a Amazônia? Vamos entender o percurso metodológico feito a partir da comunicação até chegar nas expressões dos artistas visuais, avançando pela artemídia e o audiovisual expandido.

2.1 Percurso metodológico, dos estudos da comunicação aos artistas visuais

De início, destacamos que esta investigação sofreu diversas alterações até chegar neste momento. A princípio, a intenção era investigar o Festival Amazônia Mapping, evento que ocorreu, em Belém do Pará, desde 2013, tendo ocorrido até o momento 4 (quarto) edições (2013, 2016, 2017 e 2020), tendo a edição de 2020 a princípio suspensa, mas depois ocorrida totalmente em formato virtual por conta da pandemia da Covid-19. A edição de 2021 está confirmada, com previsão para acontecer nos dias 10 e 11 de dezembro de 2021, desta vez, em formato híbrido, também com uma novidade, a de abrir seleção para artistas fazerem suas exposições:

O Amazônia Mapping prepara sua quinta edição com novidade: pela primeira vez, a programação abre convocatória para artistas visuais que queiram integrar a programação de um dos maiores festivais de arte e tecnologia do país. Este ano, o FAM será híbrido: com uma macro projeção no centro histórico de Belém, além de shows e mappings na ilha virtual do festival, acessível ao público de qualquer lugar do mundo (G1 PARÁ, 2021)⁴.

Em linhas gerais, este Festival é voltado para o uso do *video mapping* e para a exposição de obras de artistas diversos, que utilizam a tecnologia do audiovisual expandido em interação com o público, seja de forma presencial, seja de forma virtual.

Com base nisso, realizamos uma pesquisa bibliográfica para entender o que já vinha sendo pesquisado dentro deste recorte. Deste modo, em um primeiro momento, foi possível

⁴ Disponível em: <<https://g1.globo.com/pa/para/noticia/2021/10/09/festival-amazonia-mapping-2021-abre-edital-para-artistas-de-todo-o-brasil.ghtml>>. Acesso: out. de 2021.

observar que em sua grande maioria o *video mapping* está relacionado às áreas que envolvem as artes, justamente pela sua característica de ferramenta que expõe conteúdo artístico e sua adaptação a superfícies diversas de exposição. Encontramos também publicações na área da comunicação, ao ser associada com a produção de conteúdo audiovisual, construindo, pois, uma ponte entre as áreas do cinema e do audiovisual.

Contudo, após perceber as limitações físicas das abordagens utilizadas, as indicações da Pré-Qualificação, realizada em abril do ano passado (2020), e principalmente tendo sérias limitações devido ao cenário pandêmico, a pesquisa teve que se re-adequar completamente ao novo cenário – levando em conta que o Festival *Video Mapping* de 2020 foi suspenso e adiado, até então presencialmente, para o ano de 2021, mas acabou ocorrendo em 2020 (nos dias 24 a 28 de novembro de 2020) em um formato completamente virtual e online.

Pretendíamos a princípio, realizar diversas observações das exposições e manifestações artísticas exatamente no momento da exposição das obras dos artistas, no intuito de analisar como se daria e se construiria essas relações com o público local participante, utilizando de registros fotográficos e audiovisuais, porém, a partir de reformulações, foi necessário se readequar, focando especificamente na história e construção de 4 (quatro) artistas selecionados, no intuito de observar o *video mapping* e entendê-lo como uma possível forma de conexão e de comunicação para esses artistas e produtores audiovisuais, como pode ser observado na técnica utilizada na figura 2:

Figura 2 – *Video Mapping* realizado pelo artista Kauê Lima na fachada do Teatro da Paz, durante a programação do Círio 2020



Fonte: Página do Behance de Kauê Lima ⁵

⁵ Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/108377407/Theatro-da-Paz-Cirio-2020>>. Acesso: out. de 2021.

Através da inserção desta figura, é preciso ressaltar que este olhar mais atento e mais específico foi fundamental e responsável por mudar o foco do trabalho, que saiu do Festival Amazônia Mapping e se concentrou nos artistas produtores do conteúdo e suas obras, levando em conta, principalmente, onde está sendo produzido este conteúdo, ou seja, o lugar de fala do artista, e com quem ou o que ele dialoga, com vistas a entender os usos que faz do *vídeo mapping*, enquanto audiovisual e ferramenta de comunicação. Com base neste entendimento, observamos as características da tecnologia do *vídeo mapping* sendo utilizadas na figura 3:

Figura 3 – Caaporã - instalação com vídeo mapping – Kambô



Fonte: Entrevista/Reportagem do gshow.globo.com⁶

Com esta imagem, podemos pontuar que procuramos, com base nos autores pesquisados, o entendimento de como estas produções são facilitadoras de uma conexão entre a arte e a comunicação, oriundas, sobretudo, da interação gerada por meio das projeções, que possibilitam uma comunicação interativa entre o artista, a arte e o observador (COSTA, 2015). Sendo assim, foi necessário adentrar no universo do audiovisual para buscar a compreensão sobre como se dá a conexão da arte, do artista e da tecnologia; como ocorre o uso de narrativas neste contexto e quais narrativas são construídas a partir disso. Isto, por sua vez, exige que o pesquisador observe que “a construção das significações é parte da rede simbólica que constitui

⁶ Disponível em: < <https://gshow.globo.com/TV-Liberal/sons-do-para/noticia/artista-visual-kambo-ilustra-as-telas-do-sons-do-para-tribos-e-apresenta-o-seu-extraordinario-moderno-e-colorido-olhar-quanto-a-diversidade-amazonica.ghtml>>. Acesso: out. de 2021.

a vida e as coisas, que torna uma e outra passíveis de percepção e representação – ou seja, de sofrer a atribuição de sentido racional ou emocional, e, portanto, de serem comunicadas” (COSTA, 2015, p. 25).

Indo neste sentido, utilizamos como referencial teórico autores e conceitos sempre em diálogo, buscando uma abordagem praxiológica, posto que, de acordo com Antônio Carlos Gil (2019), esta metodologia tenta explicar a estrutura lógica da ação humana, haja vista que o foco deste estudo se detém nas análises dos processos de interação e narrativos que são produzidos pelos artistas entrevistados. Os procedimentos metodológicos adotados para esta pesquisa foram de pesquisa bibliográfica, em diálogo com autores que amparem teoricamente a mesma, bem como de pesquisa empírica, por trabalharmos com sujeitos reais, e elementos recortados de uma realidade existente e em constante mudança, sendo a pesquisa empírica:

[...] a pesquisa que solicita uma efetiva observação de algum ângulo da realidade, apresentando perguntas sobre aspectos de uma determinada situação ou “objeto” e procurando respostas diretamente através de investigação sistematizada de elementos concretos que compõem o objeto escolhido e construído (BRAGA, 2011, p. 5).

Nessa perspectiva, seguindo os postulados de Minayo (2007), este estudo se concentrou em compreender como estes processos ocorrem com base nas experiências das realidades empíricas dos artistas visuais inseridos no contexto da Amazônia paraense. Logo, a pesquisa é predominantemente qualitativa, por analisar os processos de interação por meio do audiovisual, e observar como eles interagiram tanto entre si, bem como com a arte e com a tecnologia dentro do contexto de processos e manifestações artísticas. Sobre esse tipo de pesquisa, Gomes argumenta que a análise qualitativa:

[...] não precisa abranger a totalidade das falas e expressões dos interlocutores porque, em geral, a dimensão sociocultural das opiniões e representações de um grupo que tem as mesmas características costuma ter muitos pontos em comum ao mesmo tempo que apresentam singularidades próprias da biografia de cada interlocutor (GOMES, 2007, p. 79)

Para o trabalho de campo, criamos um roteiro de perguntas (apêndice I), com o objetivo de conhecer os artistas e explorar esse conjunto de opiniões e de representações sociais que se manifestam por meio da arte e da tecnologia na Amazônia paraense. Para isso, o contato inicial com estas pessoas se deu por meio de *WhatsApp*, *Instagram* e *e-mail*, devido ao contexto de pandemia. Pontuamos, ainda, que apesar desse “distanciamento” estes momentos possibilitaram um estreitamento e uma construção de sentido importante entre o material

empírico e o teórico e vice e versa, pois, observamos uma completude entre as diferentes falas (MINAYO, 2007).

Antes de aplicar este roteiro, foram escolhidos 4 (quatro) artistas visuais, dispostos na tabela 1 a seguir. A seleção dos artistas se deu de forma específica, pesquisando os trabalhos de cada um a fundo e selecionando aqueles que tivessem como principais características o fato de serem artistas visuais amazônidas, trabalharem em certo grau com *video mapping* e tecnologias audiovisuais. Pesquisamos até encontrar algo que também, em uma primeira concepção, tivesse em comum trabalhar visualidades na intencionalidade de romper fronteiras do tradicional uso de artefatos e expressões artísticas, recriando espaços e formas de se expressar, instigando olhares e mesclando seus trabalhos com o contexto amazônico, por meio desta ferramenta do *video mapping*.

Quadro 1 – Descrição dos Entrevistados

Nome	Descrição
Fabrício Costa (VJ Lobo)	Formado em Cenografia pela Universidade Federal do Pará, músico, produtor cultural, performer, artista visual e VJing, há 20 anos no mercado, já trabalhou com grandes nomes da música como: Mônica Salmaso, Trio Manaí, Vitor Ramil, Boca Livre, Fafá de Belém, entre outros. Há 8 anos atua como VJing criando e recriando formas inusitadas de cenografia virtual por meio da técnica artística de vídeo mapping. Em 2014, 2015 e 2017 foi convidado pela construtora Leal Moreira para expor seus trabalhos no projeto Casa Cor Pará. Descreve seu trabalho como uma mistura de texturas das florestas e das águas, trazendo para a iluminação cênica intervenções visuais por meio da técnica de <i>video mapping</i> , levando ao público as sensações do universo amazônico, colocando em cada luz, vídeo, imagens e sons um pedaço da cultura amazônica.
Kambô Art	Artista visual que mistura a cultura tradicional com a tecnologia. Ele trabalha com desenhos e pinturas que mexem com cores vivas e arte digital. Em seu trabalho, ele apresenta uma imersão pelas diferentes regiões amazônicas com auxílio da tecnologia. O artista trabalha também com fotografias e pinturas em interação com tecnologias contemporâneas como vídeo mapping e realidade aumentada, buscando criar um ambiente de imersão, rompendo fronteiras entre essas diferentes técnicas.
	Artista visual a favor da luz em movimento. Graduado no curso de bacharelado em Sistemas de Informação pelo Centro Universitário do Pará (CESUPA), estudou e trabalhou com vídeo mapping e vjing em São Paulo, hoje mora em Belém ministrando oficinas e realizando

Kauê Lima	projeções em eventos sociais, corporativos e culturais. O artista é muito observador, trabalha texturas em suas projeções, imagens que podem virar um cenário virtual e espaços que podem ser ocupados.
Roberta Carvalho	Artista visual nascida em Belém do Pará, estudou artes visuais na Universidade Federal do Pará (UFPA) e hoje desenvolve trabalhos na área de imagem, intervenção urbana e videoarte. Já participou de várias exposições, coletivas e individuais, no Brasil, na França, na Espanha e na Martinica. Roberta exercita a poesia visual enquanto uma possibilidade de construção do texto, e partir daí, parte para o campo da imagem, entrando no terreno da imagem a partir do vídeo e da fotografia, fazendo disso um exercício poético e artístico do seu dia a dia.

Fonte: Informações concedidas em entrevistas

Dos 4 (quatro) artísticas selecionados, já conhecíamos a artista Roberta Carvalho desde antes do Festival Amazônia Mapping, ainda na época em que ela desenvolvia e experimentava o “Symbiosis”, o artista visual Kambô, conhecíamos há alguns anos também, mas principalmente após sua participação no Festival Amazônia Mapping de 2017, após sua atuação em exposições ocorridas em Santarém. O artista Kauê Lima é conhecido por suas manifestações geralmente relacionadas ao Círio e ao uso do *vídeo mapping* em eventos comerciais e em famosos cartões postais da cidade de Belém, como o Teatro da Paz. Com relação ao Vj Lobo, nos conhecemos mais recentemente, após sua presença principalmente em eventos culturais e suas experimentações com forte presença em seus trabalhos aliando cores e sons.

Foram selecionadas algumas produções dos artistas, a partir de seus arquivos ou outros, para analisá-las enquanto narrativas seguindo os passos de Motta (2011), e também enquanto Minayo (2007). Após este reconhecimento, superficial e introdutório, acerca dos artistas que colaboraram para esta pesquisa e, novamente, guiados pelas orientações de Minayo (2007), este trabalho buscou, à luz da objetividade, durante as entrevistas⁷ (parte delas presenciais, parte delas *online*) identificar a produção do artista, se há uma atenção com quem consome esse tipo de arte (o público) e, a importância do local e do conteúdo a serem exibidos, buscando compreender, como dito no início, de que forma esses processos podem interagir e/ou interagem com o espaço amazônica.

⁷ Para a realização destas entrevistas foi utilizado, quando presenciais, uma câmera filmadora e quando online, o aplicativo Zoom, e-mail e a plataforma Google Meet. Após esta etapa as falas foram transcritas para assim serem visualizadas e analisadas.

2.2 O *vídeo mapping* como ferramenta de Artemídia

É notório o quanto o *vídeo mapping* tem característica de mídia, que pode ser gerador e disseminador de múltiplas reflexões e apropriações, como já anteriormente colocado, através da arte, de debates, de intercâmbios e de formação de pessoas. Esse conceito de artemídia é referente a como a arte se comporta atualmente, dentro deste espaço que é cada vez mais público. Análogo a isto, apesar desta discussão não ser tão recente, não se pode deixar de ressaltar que é um debate crescente a respeito de como esta arte atua como ferramenta crítica, levando em conta questionamentos sobre o que essa arte informa, o que essa arte comunica e aonde ela quer chegar.

De tal modo, como assinala Priscila Arantes, diz-se que, o momento das obras de arte não é mais o mesmo: “o momento da obra de arte na atualidade, no entanto, já não diz mais respeito somente à era da reprodutibilidade técnica, mas à era digital, a este momento histórico permeado pela revolução da informática e de sua confluência com os meios de comunicação” (ARANTES, 2005), ou seja, as tecnologias atuais estão sendo utilizadas como um meio de comunicação. Sendo assim, o que seria então uma artemídia em seu conceito?

O vocábulo “ARTEMÍDIA”, forma aportuguesada do inglês “media arts”, tem se generalizado nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. Stricto sensu, o termo compreende, portanto, as experiências de diálogo e colaboração de massa. Mas, por extensão, abrange também quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica (MACHADO, 2010, p.7)

Neste sentido, é interessante observarmos esta crescente particularidade de cunho comunicacional que as artes têm desenvolvido, de modo que os artistas passaram a utilizá-la para transmitir mensagens. Esta peculiaridade não vem de hoje, tendo registros de surgimento entre os anos 70 e 90, no Brasil. A respeito desse período, marcado pela ditadura militar, com toda sua repressão e censura, destaca-se que as artes seguirão driblando este cenário de difícil atuação, tendo começado a alavancar seus experimentos e sua proximidade com a tecnologia, fortalecendo, pois, sua relação com a comunicação.

No final dos anos 1970 assistiu-se ao início da abertura política no Brasil, marcado pela mobilização da sociedade civil e pelo revigoramento da produção artística nacional. É dentro deste contexto que encontramos as primeiras experimentações em arte-comunicação no país. Tal como as práticas artísticas internacionais, desenvolvidas em projetos como *Satellite Arts Projects: a space with no geographical boundaries* (1977), de Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, e *La Plissure du Texte: a planetary fairy tale*, um recital coletivo realizado por meio de videotexto organizado

por Roy Ascott, uma série de artistas brasileiros se lançou em uma pesquisa que tinha como proposta romper com uma visão estanque e objetual da obra de arte, desenvolvendo uma prática mais processual e explorando os aspectos de ubiqüidade, imaterialidade e simultaneidade da prática artística. Por outro lado, a idéia de romper com o sistema de galerias e circuitos tradicionais de exposições, bem como a proposta de desenvolver uma arte mais dialógica e participativa, coadunou-se com o novo espírito de abertura política no Brasil (ARANTES, 2005, p.57).

Com esses avanços, ao longo do tempo, a aproximação da arte com a tecnologia e por consequência com a área da comunicação, acaba sendo fundamental para gerar uma aproximação maior com o público, através da interatividade, fugindo um pouco daquela arte mais intelectualizada das galerias de arte, e partindo para o momento de tornar a arte mais acessível, mais “palpável” e “tangível”, unindo-se com a tecnologia que vai sendo disponibilizada pelos meios de produção e ao que todas as suas possibilidades permitem, ampliando os horizontes artísticos, como expressa Machado (2010, p.10). “Se toda arte é feita com os meios de seu tempo, as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidade e saberes do homem no início do terceiro milênio”.

Percebemos aí, o início de toda a revolução que permitiria, nos tempos atuais, a idealização de festivais, eventos e projetos com temáticas focadas especificamente em *video mapping*, conseguindo aproximar as pessoas, o público, da arte e da tecnologia que a envolve, gerando de certo modo uma acessibilidade:

À medida que o computador vai se tornando mais acessível, principalmente a partir dos anos 1980/90, as possibilidades de experimentações artísticas com os recursos computacionais começam a se ampliar. Questionar as distâncias espaciotemporais, criar ambientes que ampliam o campo perceptivo do interator, criar espaços específicos de cooperação, onde os usuários experimentam, compartilham, transformam e intensificam maneiras de sentir e ver o mundo, trabalhar com questões da área da biologia e vida artificial têm sido, desde então, a tônica das experimentações em mídias digitais (ARANTES, 2005, p.57).

Dentro deste ambiente cada vez mais facilitador e estimulante a experimentações artísticas, seguimos até a contemporaneidade, onde, constantemente, nos vemos rodeados por uma cultura que se perpetua cada vez mais por meio da tecnologia. Esta, como já mencionado, vive em constante evolução, de modo a nos aproximar uns dos outros através de meios e redes digitais, culturas visuais e das mídias *online*.

Com este entendimento, aceita-se que artemídia oferece situações sensíveis e reais, haja visto que a arte, criada com o auxílio da tecnologia, assume essa relação direta com o observador, fazendo que o homem se veja, a partir dessa exploração dos espaços, como parte da narrativa comunicacional, já que as pessoas, em geral, passam, também, a participar deste

movimento, como agentes ativos, e não mais como apenas receptores. Assim, a cultura, por meio do ambiente digital, se abre a novas sensibilidades e processos culturais, o mesmo acontece com o audiovisual enquanto mídia:

Como a mídia audiovisual tornou-se um novo e poderoso campo de socialização, trata-se da elaboração e transmissão de valores e padrões de comportamento, padrões de gosto e estilos de vida que perturbam e desmantelam formas antigas e resistentes de intermediação e autoridade. que moldou, até pouco tempo atrás, o estatuto de poder da família e da escola. Mas, muito mais intensamente, a tecnologia digital não nos remete hoje à novidade dos dispositivos, mas aos novos modos de percepção e linguagem, às novas sensibilidades e escritas. Radicalizando a experiência de descolagem produzida pela modernidade, a tecnologia digital desloca o conhecimento modificando o status cognitivo e institucional das condições do conhecimento, e levando a um forte enfraquecimento dos limites entre razão e imaginação, conhecimento e informação, natureza e artifício, arte e ciência, conhecimento especializado e experiência profana (MARTÍN-BARBERO, 2015, p. 26-27, tradução nossa).

Por meio da tecnologia é possível deslocar esse conhecimento, compartilhando, pois instigam o conhecimento e tornamos ele acessível. Enquanto compartilhamos conteúdos uns com os outros, também tomamos um pouco do outro para nós e deixamos um pouco de nós no outro. É algo que ocorre por meio da interação em distintos processos de intersubjetividades e por meio destas conexões, é possível ir construindo o nosso “eu” em comum, construindo assim um tipo de comunidade de conhecimento:

É o conceito de comunidade (e não qualquer entidade «comunitarista») quem nos diz que ser é estar-junto, é ser-com. A preposição deixa ver o afastamento ou a diferenciação que, entretanto, nos relaciona ou vincula aos outros, entendidos não como sujeitos constituídos, mas como uma exterioridade, para a qual se abre originariamente o si mesmo. Para vincular-se, é preciso que cada um perca a si mesmo, que lhe falte o absoluto domínio da subjetividade e da identidade em função da abertura para o outro (SODRÉ, 2007, p. 21).

Deste modo, entendemos que é preciso, contudo, que estejamos abertos a experimentar com o outro, experimentar o outro, em conjunto, em comum, que a gente possa se perder, para poder se encontrar, com o outro e no outro. Essas trocas, então, acabam se tornando algo que parte de um princípio, mas acaba alcançando outros, não apenas se “restringindo” na arte em si, mas indo além, e a arte se apropria desses meios:

Mas a apropriação que a arte faz do aparato tecnológico que lhe é contemporâneo difere significativamente daquela feita por outros setores da sociedade, como a indústria de bens de consumo. Em geral, aparelhos, instrumentos e máquinas semióticas não são projetados para a produção de arte, pelo menos não no sentido secular desse termo, tal como ele se constituiu no mundo moderno a partir mais ou menos do século XV. Máquinas semióticas são, na maioria dos casos, concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial, de automatização dos

procedimentos para a produção em larga escala, mas nunca para a produção de objetos singulares, singelos e “sublimes” (MACHADO, 2010, p.10).

Percebemos que devido às temáticas abordadas, elementos e estéticas utilizadas para dar forma visual ao *vídeo mapping*, acabam rompendo qualquer tipo de barreira tecnológica que possa existir e utilizando a tecnologia a favor desta relação. Neste contexto, mesmo com limitações, os artistas acabam sempre se reinventando, pois, a arte, quando interativa, proporciona uma conexão comunicativa muito maior entre ferramentas, artistas, conteúdo, local e público.

[...] então não se pode mais, em nenhum desses exemplos, dizer que os artistas estão operando dentro das possibilidades programadas e previsíveis dos meios invocados. Eles estão, na verdade, ultrapassando os limites das máquinas semióticas e reinventando radicalmente os seus programas e suas finalidades. O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou programa que ele utiliza, é manejá-los no sentido contrário ao de sua produtividade programada (MACHADO, 2010, p. 14),

Se a tecnologia oferece algumas possibilidades, porque não ir além? A mente artística permite experimentações e não limitações, por isso, enfatiza-se que as comunidades sociais possibilitam deixar todo o conteúdo produzido disponível e salvo de modo remoto. Prova disso, é que ao longo desta pesquisa, por exemplo, encontramos grande parte do material analisado *online*, como o vídeo de melhores momentos da 3ª edição do Festival Amazônia Mapping, localizado no site do evento, que, por sua vez, nos levou até os artistas, suas obras e seus perfis pessoais, que nos levaram a outros trabalhos disponíveis no canal do YouTube. Isto comprova, como expõe Machado (2010, p.14-15) que a modernidade não nos permite “[...] se deixar escravizar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, as obras realmente fundadoras na verdade reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia.”

Esse acesso digital permite que os artistas deixem registrados seus trabalhos em plataformas que não só armazenam suas obras, como permitem a visibilidade sem fronteiras. Esse acesso facilitador, por sua vez, é algo que as tecnologias digitais nos possibilitam e criam um espaço onde as artes e suas técnicas se reinventam:

As técnicas, os artificios, os dispositivos de que se utiliza o artista para conceber, construir e exibir seus trabalhos não são apenas ferramentas inertes, nem mediações inocentes, indiferentes aos resultados, que se poderiam substituir por quaisquer outras. Eles estão carregados de conceitos, eles têm uma história e derivam de condições produtivas bastante específicas. A artemídia, como qualquer arte fortemente determinada pela mediação técnica, coloca o artista diante do desafio permanente de, ao mesmo tempo em que se abre às formas de produzir do presente, contrapor-se

também ao determinismo tecnológico, recusar o projeto industrial já embutido nas máquinas e aparelhos, evitando assim que sua obra resulte simplesmente num endosso dos objetivos de produtividade da sociedade tecnológica [...] longe ainda de se deixar seduzir pela festa de efeitos e clichês que atualmente domina o entretenimento de massa, **o artista digno desse nome busca se apropriar das tecnologias mecânicas, audiovisuais, eletrônicas e digitais numa perspectiva inovadora, fazendo-as trabalhar em benefício de suas ideias estéticas** (MACHADO, 2010, p. 16 – Grifo nosso).

É neste caminho que em diversos casos vimos a arte e os artistas tomando uma postura crítica em relação a diversos temas, pois eles se apropriam das tecnologias para expor e para reivindicar seus lugares no mundo, abordando temas relevantes para suas vivências. Dito isso, as artes ali apresentadas, geralmente, costumam ser impactantes por si só, esteticamente falando e também pela ferramenta tecnológica em questão utilizada, principalmente, pela grandiosidade de alcance que esta permite que ela tenha. Além disso, possuem cunho crítico, já que existe uma preocupação com seu conteúdo midiático e no que ele irá gerar e repercutir, vejamos:

Ora, a artemídia é justamente o lugar onde essa questão encontra uma resposta consistente. O fato mesmo de as suas obras estarem sendo produzidas no interior dos modelos econômicos vigentes, mas na direção contrária deles, faz delas um dos mais poderosos instrumentos críticos de que dispomos hoje para pensar o modo como as sociedades contemporâneas se constituem, se reproduzem e se mantêm. Pode-se mesmo dizer que a artemídia representa hoje a metalinguagem da sociedade midiática, na medida em que se possibilita praticar, no interior da própria mídia e de seus derivados institucionais (portanto não mais nos guetos acadêmicos ou nos espaços tradicionais da arte), alternativas críticas aos modelos atuais de normatização e controle da sociedade (MACHADO, 2010, p. 17).

Portanto, utilizar a arte de forma crítica e como meio de manifestação é algo já conhecido e bem antigo, historicamente falando, mas se na atualidade possuímos artifícios tecnológicos que podem potencializar este uso, por que não os usar? É este o ponto de virada, onde a tecnologia se alia a arte, sendo um poderoso instrumento de comunicação em diversos sentidos, sejam eles filosóficos, sejam eles críticos, que está a essência de uma manifestação artística midiática, posto que a arte que conecta, que expõe e foge do circuito tradicional e a mesma que em contextos adversos se adapta, resiste, comunica.

Este momento, conseqüentemente, foi orientado pela descrição dos núcleos de sentido, que envolveu leitura aprofundada do conteúdo das entrevistas e das observações com a identificação de suas estruturas de relevância, o que permitiu a apreensão das ideias centrais e dos momentos-chave do contexto analisado (MINAYO, 2007).

Feito isto, a extração das unidades de registro das entrevistas, possibilitadas por intermédio da gravação e suas respectivas transcrições, realizadas com o auxílio do programa

de edição de texto (Word), nos permitiu recortar trechos e analisá-los com base no embasamento teórico.

2.3 Audiovisual expandido, o que não coube nas telas

Esta pesquisa possibilita compreender que dentre as novas conexões, que envolvem o ser humano e o computador, o audiovisual, incorporado a espaços e a ambientes incomuns, como as copas de árvores, cria uma cultura multidirecional (SANTAELLA, 1997).

Nesse sentido, o projeto *Symbiosis* idealizado e desenvolvido pela artista visual, paraense, Roberta Carvalho, desde 2007/2008, uma de nossas entrevistadas, é um grande exemplo desta abordagem. O projeto consiste em projeções visuais (técnica de *video mapping*), que mescladas com vídeo e fotografia, resultam em interações com copas de árvores ou vegetação em geral figura 4.

Figura 4 – Imagem projeção Symbiosis, realizada nas margens dos rios de comunidades ribeirinhas amazônicas no Pará, especificamente da Ilha do Combu e Murutucu.



Fonte: Site da artista Roberta Carvalho⁸

Observamos, pois, que esta técnica pode ocorrer para além do espaço urbano da cidade, ocupando, também, as matas e comunidades ribeirinhas. Estas projeções, por sua vez, acabam, ainda, inserindo a população local no processo, seja de forma intencional, seja de forma não

⁸ Disponível em: <<https://www.robetacarvalho.art.br/symbiosis>>. Acesso: fev. de 2020.

intencional. Posto isso, pode-se inferir que esta ação, na prática, seria uma tentativa de conexão da arte com as pessoas e seu cotidiano.

Como podemos notar, é justamente na intensidade desta relação que o impacto pode ocorrer, é um estímulo que não é apenas linear, e sim de dupla afetação. São estímulos visuais que, devido sua alta potencialidade de alcance, acabam se destacando em meio a tantos elementos que passam despercebidos aos nossos olhos, já que “nesse campo do audiovisual recentemente digitalizado são muitas as possibilidades que permitem a identificação de novas camadas de informação” (BAMBOZZI; PORTUGAL, 2019, p. 20). Então, explorar essas possibilidades sensoriais é uma maneira de se destacar pois “o audiovisual expandido compreende em si a experimentação de uma comunicação amplificada, que não seja compreendida apenas através da razão” (BAMBOZZI; PORTUGAL, 2019, p. 26), liberando nossos sentidos para além do que seria, ou se julgaria, visualmente possível.

Partindo deste ponto, assistimos a uma conectividade global de pessoas e lugares proporcionada por esta ferramenta, *video mapping*, que ao interagir com as superfícies, desperta diversas percepções, principalmente, pelas infinitas possibilidades de criação e de intervenção no meio, muitas vezes cultural e simbólico. Pela sua característica de adaptação, Roberta Carvalho acentua que a imagem acaba brincando com a luz e seus significados, pois ao mesmo tempo que é exposta, ela é momentânea e fixa.

A proposta deste projeto vai muito além da utilização da árvore como um anteparo para uma imagem, e leva ao extremo o nome que o designa, propõe-se a fazer uma simbiose com o local onde transita, geralmente beiras de rio de comunidades ribeirinhas amazônicas no Estado do Pará, da ilha do Combu, Murutucu e outras localidades. **É o corpo se adequando ao espaço da natureza, para com ela formar um só organismo, em uma delicada relação simbiótica e simbólica que suscita reflexões acerca da nossa relação de identidade com a natureza e vice-versa** (CARVALHO, 2020 – Grifo nosso)⁹.

Como podemos notar no relato da artista, a relação que a arte tece com o espaço em questão é muito mais relevante do que somente a técnica ou tecnologia utilizada na exposição do projeto, porém, não se pode anular que a técnica também é um fator intrigante neste contexto, já que, é a técnica/tecnologia que justamente possibilita acontecer a exposição nesses espaços a céu aberto. São essas características de dispositivo móvel e adaptável que percebermos através do *video mapping* figura 5, que torna possível uma conexão da comunicação com as artes, com o meio em que a arte está inserida, e, principalmente, que movimente este meio, que estimule

⁹ Disponível em: <<https://www.robetacarvalho.art.br/symbiosis>>. Acesso: fev. de 2020.

novas percepções, e principalmente que “fuja” do clássico ambiente onde tradicionalmente associamos às exposições das artes.

Figura 5 – Imagem de pessoas assistindo à projeção do projeto *Symbiosis*



Fonte: Site da artista Roberta Carvalho¹⁰

É justamente pelo viés da alteração de percepção que o *video mapping* se diferencia de outras artes que tem relação com a produção audiovisual, como o cinema por exemplo, exatamente por sua característica de ocupação, de tomar espaços, de interagir, das infinitas possibilidades que sugere. Misturando o real com o irreal, o material com o imaterial, alterando nossa maneira, e percepção, de olhar e sentir:

A cada olhar ao nosso redor, tornamo-nos conscientes não só dos objetos vistos, mas em seguida, por interferência das luzes que os iluminam. Cada diferente ângulo, cor e temperatura dessa luz pode alterar definitivamente o elemento observado, seja numa cena cotidiana, seja trabalhada de forma cênica, visual ou cinematográfica. Sem luz, a visão encontra-se impotente. Quando transformamos a fonte de luz e o modo como a utilizamos, alteramos o comportamento do que vemos e conseqüentemente nossa percepção de mundo se modifica (BAMBOZZI; PORTUGAL, 2019, p. 27).

Diante disso, admite-se que o uso computadorizado da arte tecnológica possibilita, em diversos espaços, uma nova exploração do controle de fenômenos com um fim artístico. Ademais, o apelo visual é destacado pelo fato de tomar proporções, a ponto de que não haja como passar despercebido. E, essas extensões, acabam levando o processo e a realização artística para além da fragmentação da experiência, gerando, por fim, um clima de comentário, participação e partilha do conteúdo/imagem/narrativa projetado.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.robortacarvalho.art.br/symbiosis>>. Acesso: fev. de 2020.

Em meio a todas essas possibilidades da projeção mapeada, é relevante abordar suas características de intervenção, seja ela urbana ou digital. A possibilidade de interagir com a cidade, com o meio, movimentar um espaço histórico ou se conectar com as pessoas e suas culturas, é um dos principais pontos a serem levados em conta, principalmente, em relação a movimentar as regiões amazônicas com arte e com artistas locais.

É preciso recriar e se reinventar, articulando um espaço facilitador de trocas culturais, de conexão com passado, presente e futuro, tendo a tecnologia como mediadora desses processos, tornando a arte acessível, “palpável”, e menos idealizada. A ideia é transformar essa arte no mais “consumível” possível, ter pessoas participantes, propor debates, pois aí está a comunicação, hoje, ainda mais intensa.

Reflexões críticas também são necessárias para a soma em torno das questões levantadas por muitos artistas. Várias obras de cunho crítico são muitas vezes expostas, trazem protestos ou até marcadores de gênero e raça. São estas características que acreditamos serem fortes nestas relações de explorar os sentidos, democratizar a arte para as pessoas, independente do seu muito ou pouco conhecimento de uma estética das artes, ou da história da arte, e sim focada em seu conhecimento de ser e pertencer a um lugar, muitas vezes sendo até um modo de reivindicar e estabelecer um lugar nesta cultura, seja por parte dos artistas, ou por parte da identificação do público.

Entretanto, é preciso, também, considerar as grandes mudanças que a pandemia do Coronavírus, a partir de março de 2020, provocou. Obrigatoriamente, houve uma re-adaptação na maneira como passaram a ocorrer essas conexões com a cidade, com quem a vive e a respira. Assim, precisamos pensar de que modo seria possível discutir e criar ou recriar debates em torno dos espaços que ocupamos, tanto cotidianamente, como historicamente, se agora estamos distanciados. Como fazer arte agora, sem poder ocupar as ruas, ou ocupando, mas sem aproximação?

CAPÍTULO 3 – OS ARTISTAS E SUAS VOZES: QUE AMAZÔNIAS SE PRODUZ?

Este capítulo tem como foco relatar que “Amazônias” são estas retratadas pelos artistas visuais locais e buscar o entendimento a respeito de produções audiovisuais que são propostas narrativamente com e a partir de “seus” próprios sujeitos/artistas, em um primeiro momento, a partir de um vídeo sobre o Festival Amazônia *mapping*. Após este primeiro momento, vamos observar também, a partir das entrevistas, como eles produzem sentidos, expõem suas intencionalidades por meio da artemídia. Aqui, por intermédio de nossos interlocutores, buscamos conhecer como a visualidade é construída por quem pensa, produz e sente a partir de um território específico, entendendo, deste modo, como eles lidam com a arte enquanto comunicação deles para com os outros a partir do seu lugar.

3.1 O Festival Amazônia Mapping em vídeo narrado pelos próprios artistas

Antes de adentrarmos nas entrevistas com os artistas visuais, optamos pela análise narrativa de um vídeo sobre o Festival Amazônia *Mapping* de 2017, feito pelos próprios produtores do evento. Fizemos esta observação na tentativa de perceber que ou quais sentidos eles estão produzindo?; o que querem dizer?; quais suas intencionalidades?. Esta descrição de si mesmo, como acontecimento histórico, gera um tipo de vídeo institucional, onde os coordenadores do evento falam de si para as pessoas, na tentativa de se fazer entender através do audiovisual, fazendo uma autodescrição, mostrando um propósito e as intenções a partir daquele momento.

À luz dos fatos, para Motta (2013) a apreciação da narrativa deve traduzir, via de regra, o conhecimento objetivo e subjetivo do mundo em relatos. Isto é, precisamos compreender que é a partir dos enunciados narrativos que construímos cenários e ordenamos (ou não) suas significações em uma ordem lógica e cronológica. Desta maneira, entendemos que os discursos narrativos midiáticos, segundo Motta (2013), possibilitam estratégias comunicativas que podem contribuir para o alcance de certas intenções e objetivos. Logo, como pode ser visualizado a seguir, a análise narrativa de um vídeo não ocorre de maneira aleatória, haja vista que os artistas entrevistados para este estudo, denotam que as suas intervenções se configuram a partir de um discurso na sua forma narrativa, cujo objetivo é transmitir uma mensagem ao seu destinatário (MOTTA, 2013).

O Festival Amazônia Mapping (FAM) surgiu em 2013, com a proposta de ser um festival de artes visuais, cultura e tecnologia pioneira na Amazônia paraense. Sendo o primeiro

Festival denominadamente de vídeo mapping a ocorrer no Brasil, acontece mais especificamente na região Norte do país, primeiramente em Belém, capital do estado do Pará, trazendo consigo a ideia de conectar cidade, arte e tecnologia.

O evento possui curadoria e idealização da artista visual Roberta Carvalho, conhecida internacionalmente como artista visual que trabalha com tecnologia e idealizadora do Festival Amazônia Mapping, sendo promovido pela 11:11 Arte, Cultura e Projetos¹¹. Nesse ano, 2013, o Festival ocupou as fachadas dos prédios que compõem o Complexo Feliz Lusitânia, no bairro da Cidade Velha, com projeções e shows ao vivo de vários artistas locais, na tentativa de firmar a principal proposta do Festival, que é a interação, por meio de um verdadeiro espetáculo multimídia, algo inédito até então para a região.

Na sua segunda edição, em 2016, tendo maior patrocínio devido à grande visibilidade da primeira edição, o Festival desta vez ocupou a fachada do MEP – Museu do Estado do Pará e a fachada do IHGP – Instituto Histórico e Geográfico do Pará, com programações que envolviam laboratórios de audiovisual, mesas de debate e rodas de conversa, acontecendo ao longo da semana, e pela parte da noite, em frente à Praça Dom Pedro II – Cidade Velha – Belém/PA, ocorreu a exposição de vídeo mapping, com atrações musicais e também espetáculos de dança.

Em 2017, o Festival chega na sua terceira edição, tendo sido realizado de forma simultânea em duas cidades diferentes, Belém e Santarém, esta foi a primeira vez ocorreu fora de Belém. Em Santarém, uma das cidades mais antigas da Amazônia, as projeções aconteceram na fachada do Solar Barão, casarão erguido em meados do século XIX, localizado na Praça do Pescador. Em Belém, desta vez, o local que recebeu as projeções foi o Palácio Antônio Lemos, construção da época da *Belle Époque* (antiga sede da Prefeitura Municipal de Belém). Ambos os festivais receberam oficinas, laboratórios, apresentações de artistas regionais e performances.

Em 2019 o Festival foi selecionado no 16º Programa Oi de Patrocinadores Culturais Incentivados. Em 2020 o Festival estava programado para ocorrer de forma presencial, como todas as edições anteriores, porém, devido ao cenário pandêmico foi necessário se reinventar, ocorrendo inteiramente *online* e de forma virtual em novembro de 2020. Foi dado a esta edição especial o nome de “Realidades Expandidas”, sendo criada de forma totalmente digital uma ilha em realidade expandida, tendo seu cenário sido todo construído através de programas de

¹¹ A 11:11 Arte, Cultura e Projetos é uma produtora cultural local, criada em 2011, pelas artistas Aíla Magalhães e Roberta Carvalho. Atualmente possui endereço fixo em São Paulo – SP.

criação 3D, resultando em uma floresta completamente virtual. Todo o Festival foi exibido e transmitido através de *lives* audiovisuais.

Figura 6 – Obra de Carol Santana para o Festival Amazônia Mapping



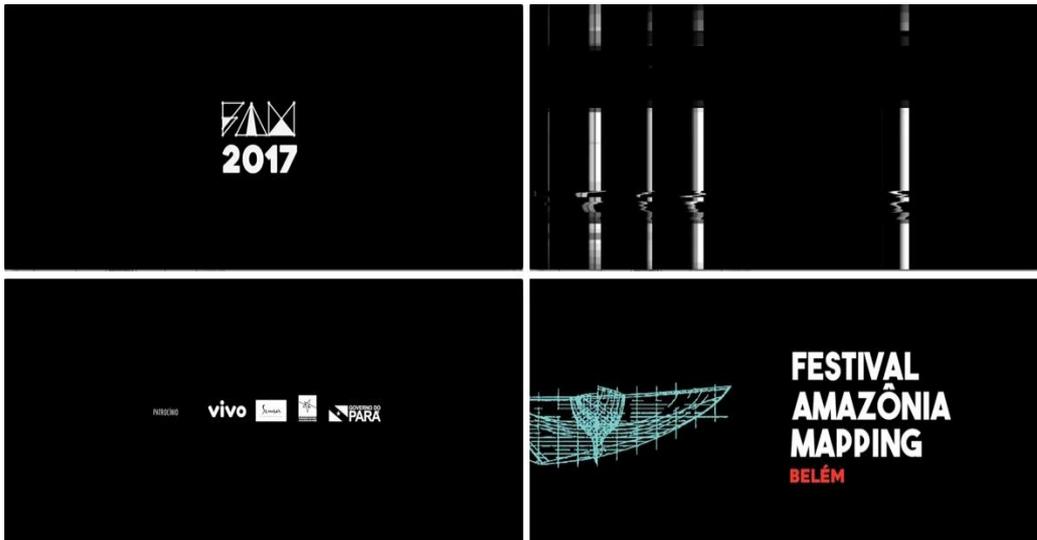
Fonte: Reportagem site do Catraca Livre¹²

Neste momento, o que analisaremos será a narrativa de um dos vídeos que está disponível no *Youtube*, no canal do Amazônia Mapping. O vídeo em questão faz um apanhado dos melhores momentos da 3ª edição do Festival Amazônia Mapping, ocorrido em 2017. Em princípio o que conseguimos compreender é que o Festival em questão possui como peça chave a tecnologia audiovisual de projeção de imagens chamada “*Video Mapping*”, que não está presente somente no título do evento, como permeia todo o contexto que o envolve.

O vídeo inicia com a tela toda em preto, a logo do evento entra em destaque (a mesma já conhecida dos anos anteriores). O apelo auditivo é bem marcante, como se fossem sons com ruídos de “mau contato”, acompanhados de transições gráficas de vídeo que também remetem a essa distorção de “conexão”. Em seguida entram as logomarcas das empresas patrocinadoras e a realização do evento, os elementos gráficos aparecem de modo bem neutro, todos padronizados em cor branca no fundo preto, diria até que de maneira minimalista, sem nenhum efeito de sombra ou cor. A identidade visual do evento daquele ano (2017) traz um elemento gráfico desconstruído que se assemelha à proa de um barco. Esses elementos (Figura 7) fazem uma espécie de abertura para as imagens que virão a seguir.

¹² Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/agenda/festival-amazonia-mapping-online/>>. Acesso: out. de 2021.

Figura 7 – Sequência gráfica de abertura do vídeo



Fonte: Canal Amazônia Mapping no YouTube ¹³

É interessante observar que na estética que se utiliza logo na abertura, há uma fuga do clichê de Amazônia que geralmente vemos ser utilizado midiaticamente, pois “é bem esse o fundamento próprio da progressão conceptual: ela impõe, se impõe, brutaliza, em lugar de deixar ser o desenvolvimento natural das coisas” (MAFFESOLI, 1998), e é exatamente isto que percebemos, historicamente, nas representações nacionais e estrangeiras sobre a Amazônia. Observamos desde o Quinhentismo¹⁴, um olhar direcionado à floresta e à cultura indígena, por exemplo, trazendo à tona vozes afluentes herdadas do colonizador, o que acaba impondo à Amazônia algo que a brutaliza, ao invés de considerar o que aqui ocorre exatamente como um desenvolvimento natural das coisas, como pode ser visualizado em Costa (2011):

O pensamento dominante instaurado pela modernidade está diretamente relacionado à criação dos Estados nacionais, ao colonialismo, à sistematização do conhecimento científico e, conseqüentemente, à ocidentalização do mundo. A América é compreendida como uma extensão da Europa, uma terra a ser conquistada, explorada e anexada. **Ao observar as narrativas na perspectiva da colonialidade em busca de uma lógica diferente, opta-se por evidenciar que o ocidentalismo é a parte visível do mundo moderno e os saberes subalternos são o lado sombrio, o lado colonial da modernidade** (COSTA, 2011, p. 20 – Grifo nosso).

Esta fala contribui para afirmar que o olhar colonizador continua associado, em grande maioria, ao cenário amazônico, explorando, quase sempre, descrições do selvagem (índio), da

¹³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vOBSnvOm-GA&t=5s>>. Acesso: fev. de 2019.

¹⁴ Nos estudos literários brasileiros, vislumbra-se o Quinhentismo como um período que reúne textos informativos a respeito da “nova terra”. Assim, entre 1500 e 1600, observa-se, a exemplo da Carta de Descobrimto, escrita por Pero Vaz de Caminha, um encantamento pela mata, pelo estereótipo indígena, sua pajelança e misticismo (BOSI, 2015).

floresta e dos rios. Em contraponto, às imagens que vem a seguir são justamente da Amazônia vista por uma perspectiva colonizadora (COSTA, 2011). Aparecem de forma mais misteriosa, imagens aéreas da floresta sendo cortada pelos rios, cortes feitos em um braço de rio, onde passa uma canoa navegando com três pessoas adultas e uma criança, (sendo dois homens e uma mulher com criança de colo), aparentemente ribeirinhos. Ao lado esquerdo, um barco atracado e casas de palafita com roupas penduradas. Seguem imagens adentrando a floresta e imagens aéreas das árvores em contra luz, com o sol surgindo por detrás das folhagens. Sendo assim, em uma leitura contrária à abertura (figura 8), observamos a recorrência de uma simbologia colonialista, mas desta vez, sendo narrada por quem pertence ou tem esta realidade em sua memória, de forma presente.

Figura 8 – Sequência de imagens do vídeo mostrando rios entre árvores



Fonte: Canal Amazônia Mapping no *YouTube* ¹⁵

Nos 4 (quatro) cenários apresentados acima, rios, barcos, floresta e ribeirinhos aparecem representando um panorama de vida “simples”, porém, imenso, que não se limita ou se restringe a esses espaços. A respeito disso, Roberta Carvalho, artista visual e idealizadora do Festival Amazônia Mapping, narra durante o vídeo em questão, sua voz aparece ao fundo do vídeo exatamente no momento em que surgem estas imagens: “voltar o olhar para a Amazônia, a

¹⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vOBSnvOm-GA&t=5s>>. Acesso: mar. de 2021.

partir de seus espaços e questões”. Ela destaca que a Amazônia é mostrada a partir de seus espaços, de suas vivências, suas questões, a partir de si, para o outro.

Entendemos assim, que um dos pontos essenciais para a análise dessas narrativas é observar, também, que o olhar do artista não está preso à sensibilidade de um invasor deslumbrado, tal qual Caminha, em suas descrições históricas (MOTTA, 2013; BOSI, 2015), e sim, tomando essas questões para si, entendendo que esses espaços e essas narrativas são suas, que quem aqui nasce ou vive, é o que é, e pode falar por si só. Indo neste sentido, a quebra e/ou o afastamento desses cenários previsíveis demonstra a infinidade de comunicação que surge quando há a exploração do espaço (território), por quem ali pertence, especialmente quando compreendemos que:

O campo midiático é o campo de circulação de ideias, imagens, crenças e valores das sociedades modernas. A mediação tecnológica torna-se fator preponderante quando se sabe que “o dito” será amplificado e exibido para milhares de espectadores famintos de novidades (COSTA, 2011, p. 23).

Na sequência, é urgente materializarmos que a arquitetura do território amazônico, a partir do advento das novas tecnologias e do desenvolvimento da região, abarca, hoje, construções modernas, representadas por blocos de concreto cada vez mais verticalizados, grandiosos e localizados de frente para os rios, para a floresta e entre um ir e vir de barcos. Saindo dessa visão arcadista¹⁶ e em alinhamento com Costa (2011), destacamos, a partir da locução de Roberta Carvalho, que é possível “articular a tecnologia, como mediadora de processos artísticos no espaço da cidade”. Como exemplo, temos uma imagem aérea com a câmera seguindo de baixo para cima, bem próxima ao rio, e ao levantar da câmera é como se desvendasse uma outra perspectiva, a partir do rio, surgindo uma imagem aberta da cidade de Belém (prédios e construções ao fundo), geralmente pouco exploradas, destacando que há sim como articular a tecnologia como mediadora de processos artísticos em todos esses espaços, seja do rio para a cidade ou da cidade para o rio.

Neste momento, observamos que a narrativa agora se direciona para a cidade, posto que a Amazônia também é um espaço de prédios, de carros, de trânsito, de tecnologia, onde, também, ocorrem processos artísticos. É o que veremos a seguir, as imagens vão adentrando cada vez mais nos prédios, no contexto urbano, mostram um cruzamento entre vias, o fluxo intenso do trânsito, carros preenchem as pistas, os sons também acompanham esse cenário

¹⁶ Escola literária, cujas características destacam a exaltação da natureza. Assim, as obras dos autores arcades desprezam o estilo de vida agitado das cidades (BOSI, 2015).

caótico com buzinas de carro, e ao redor, entre casas e árvores, imagens estas que fazem parte da cidade de Belém, como é conhecida por quem aqui vive (figura 9).

As cenas seguem, neste sentido, até a perspectiva que mostra uma visão da cidade (entre prédios e construções) para a vista, que vai em direção ao rio, em sentido inverso, deixando novamente marcada a conexão do rio para a cidade e da cidade para o rio.

Figura 9 – Sequência de imagens do vídeo mostrando prédios e espaços da cidade



Fonte: Canal Amazônia Mapping no YouTube ¹⁷

Após esta introdução e a demarcação do lugar de onde se fala, a narrativa segue adentrando o contexto da cidade, isto fica bem claro nas falas e imagens que vem a seguir. *Close* na imagem de Ricardo Cançado, artista visual convidado, entram caracteres (letras) em preto e branco identificando quem fala. Com o fundo completamente desfocado, notamos, embaçado, um *banner* do Festival, onde mais uma vez o uso das imagens tem como foco, os relatos das pessoas. Ricardo diz: “o interessante é que você dialoga com o prédio, é como se o prédio ganhasse vida novamente”. Neste momento, observamos uma conexão do real com o irreal, esse “dialogar com o prédio” nos sugere ampliação de sentidos e também de estímulo da imaginação, narrando a ação que se dá na projeção, porém, com um tom de fantasia de como se dá essa relação da projeção com os prédios, sugerindo que os prédios, estruturas imóveis, ganham vida.

¹⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vOBSnvOm-GA&t=5s>>. Acesso: mar. de 2021.

Há um estímulo de sentidos por meio da linguagem utilizada, e da narrativa que está representando o real. Buscando um pouco de referência no cinema etnográfico, que seria, um modo de narrar o real, utilizando de artifícios narrativos para gerar interpretações, notamos semelhanças justamente com esse cinema etnográfico interpretativo:

O cinema etnográfico documental pretende narrar o real: a realidade tal qual ela é. Por sua vez, o cinema etnográfico interpretativo procura narrar a realidade tal como ela é construída pelos atores sociais que dela falam, sejam eles os indivíduos que são mostrados no filme – esses personagens reais – sejam o antropólogo/cineasta e sua equipe [...] Ambos são, efetivamente, narrativas interpretativas, posto que nenhum documentário, sem que pese a profundidade de sua relação com a realidade, não escapa ao fato de que se constitui como narração, ou seja, como interpretação (CASTRO, 2015, p. 21-22).

As pessoas que falam neste momento do vídeo, foram selecionadas com o propósito de comunicar a mensagem do Festival, mas, claramente, na intencionalidade de causar um impacto no modo de falar, na linguagem que utilizam, neste momento é preciso levar em conta que “compreender as modalidades narrativas no contexto do ato comunicativo remete necessariamente à consideração da intencionalidade dos interlocutores no processo de produção de sentido, assim como àquelas do leitor, ouvinte ou espectador nesse mesmo ato.” (MOTTA, 2013, p. 36-37).

Em meio a essas falas, em seguida, vimos o uso de imagens aéreas, desta vez, da Praça Dom Pedro II, em Belém, onde bem ao centro, aparece o Palácio Antônio Lemos sendo projetado, exatamente na noite do Festival, “costurando” as falas dos entrevistados com o sentido na imagem, pois, em meio ao breu da noite, o prédio sendo projetado, realmente parece ganhar vida novamente. Neste sentido, entendemos a presença da diegese na narrativa relatada e descrita, pois percebemos a ficção que seria o prédio ganhar vida, algo tido como impossível, mas que, com um jogo de câmeras e com o uso da tecnologia, vemos acontecer a associação da ficção com a realidade, com o mundo da vida, a narrativa se sobrepondo a ela mesma. O uso de elementos virtuais que são frequentemente evocados para dar vida ao que está sendo narrado, como podemos nos amparar em Castro (2015):

[...] nesse caso, o tempo diegético é tudo aquilo que envolve a história sem ser essencial ao desenrolar dos atos. Superposto se, em vez de nos determos na narrativa, precisamente, compreendermos essa narrativa como algo superior a ela mesma, como o conjunto de circunstâncias que não apenas a complementam como também a engendram [...] Desse modo, a diegese corresponderia a elementos que são exteriores à obra mas que são permanentemente evocados nela. Elementos virtuais mas que pesam, que influem na estrutura dramática da obra ou que lhe dão conteúdo. A diegese é uma ligação com o mundo da vida. Com o tempo histórico, opositor fundamental de todo tempo narrativo. Porém, ela não é o tempo histórico real: é um tempo histórico referencial, ou melhor, uma temporalização, que torna a história não uma materialidade externa mas sim o significado, do que é narrado o conteúdo narrativo.

A diegese é o universo fictício que envolve a história. (CASTRO, 2015, p. 25)

Esta abordagem se segue com a fala de Lucas Bambozzi, outro artista convidado, ao dizer que “[...] é uma forma de sugerir um pensamento ampliado, um pensamento expandido com relação à noção do lugar, o espaço onde pode ocorrer uma intervenção”. Ele ressalta o modo como o Festival se desenvolve e amplia a noção de lugar, o lugar onde ~~ele~~ acontece o evento, desta maneira, sugerindo também que ampliemos nosso modo de interpretar essas imagens.

Em cada situação de comunicação o leitor ou ouvinte mantém uma consciência sutil, fugidia, mas atuante, sobre um modo ou outro de representar o mundo, refazendo sucessiva e momentaneamente o contrato comunicativo que ele ajusta seguidamente a cada situação comunicativa (MOTTA, 2013, p. 37).

No decorrer do final da fala de Lucas Bambozzi há um “salto” para um deslize de imagem muito próxima ao Palácio Antônio Lemos sendo projetado, desta vez como se fosse em uma perspectiva a partir do sentido do olhar do público, que aparece nas imagens em contraluz observando atento as projeções. É curioso que esta imagem veio em sentido inverso da imagem anterior, que era mais aberta, mostrando um todo. Esta, porém, foca exclusivamente em um detalhe do acontecimento.

Destacamos que durante o momento em que os escolhidos para falar no vídeo aparecem, as imagens deles são extremamente fechadas. É interessante como este modo de captar a imagem nos faz ter atenção ao que eles estão falando, ao modo como a boca articula, a fala, que prende a atenção do espectador (figura 10).

Figura 10 – Sequência de imagens do vídeo com entrevistados e prédios sendo projetados ao fundo



Fonte: Canal Amazônia Mapping no *YouTube* ¹⁸

¹⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vOBSnvOm-GA&t=5s>>. Acesso: mar. de 2021.

Ao longo desta análise, percebemos como toda essa trama de narrativas por meio do audiovisual nos gera reflexões, buscando estimular nossas interpretações a partir de seleções bem específicas de imagens. Entendo que a intenção seja estimular nossa relação com o outro no mundo e como se constroem as nossas experiências em conjunto, bem como, de que maneira podemos nos enxergar a partir de nossos lugares. Esta questão da reflexão de como eu me percebo, de como nos vemos a partir de nossos lugares, acaba tocando na sensibilidade de nossas próprias perspectivas, de nossas construções, e mistura o real com o irreal, a realidade com a ficção, materializando a narrativa, muitas vezes, de forma intencional, sugerindo uma interpretação do mundo gerada pela ótica de quem narra.

Neste momento, para aprofundar a abordagem em relação aos artistas e suas manifestações, vamos adentrar nas entrevistas, no intuito de conhecer melhor cada um dos artistas entrevistados com base em suas vivências e a partir do roteiro de perguntas.

3.3 Com a palavra os artistas do *vídeo mapping*

3.3.1 Arte e inquietação

A definição de arte é abrangente e por isso, multifacetada, ou seja, possui características variadas, peculiares e provoca, direta ou indiretamente, conflitos e indagações (BERTOLETTI, 2010). A partir disso, adianta-se, que todos os entrevistados possuem uma visão singular e particular a respeito deste conceito, que, recebe, ao passar dos anos, novas ferramentas e novos locais para exposição.

Nesse sentido, para Kambô a arte é palavra, enquanto que para Roberta Carvalho é poesia. Kauê Lima a vê como tecnologia e o Vj Lobo como uma expressão. Independente das definições, todas apontam sempre para o mesmo cenário: o de aguçar a imaginação do espectador-observador, para assim adentrar na percepção que o leva ao sentimento de realidade (COSTA, 2015).

A contemporaneidade, nesse viés, possibilita que estes artistas se vejam como incompletos e andarilhos em busca da arte, da comunicação, da interatividade com o meio e com a cultura à qual estão inseridos.

[...] eu vim do ritmo, eu vim da percussão, porque a percussão é com o corpo, percussão é por ritmo. Então essa...eu conheço porque eu consigo ter, posso dizer dessa forma, uma facilidade de compreender a dinâmica do vídeo, de compreender a dinâmica do espaço, né? Porque tudo tem uma dinâmica, tudo tem uma temperatura,

tudo tem uma provocação. Então a música me trouxe esses eixos e eu posso trabalhar a dinâmica de tudo isto, porque no vídeo mapping nós trabalhamos com imagens, com roteiro e com áudio, né? E com o design né, design sonoro. E o lado produtor cultural ele vem ser a consciência do empreender né? Por exemplo, sempre digo, nós que somos artistas nós temos sempre que abrir esse leque e ver de que forma a gente possa trabalhar essa economia criativa [...] (Vj Lobo - informação verbal).

A fala do Vj Lobo, registrada acima, demonstra uma enorme inquietação, e reafirma que a veia artística depende de suas vivências enquanto produtor cultural e músico, que o fazem ter uma compreensão ampla da percussão, do corpo, do ritmo do design e da produção cultural. Tais experiências o fizeram ser empreendedor nesse ramo, tendo em vista que suas vivências enquanto produtor cultural contribuíram para que ele desenvolvesse este lado empreendedor, fazendo com que ele tivesse uma noção mais ampliada de como a economia criativa funciona neste meio. Falando ainda nesta linha do empreendedorismo, o artista Kambô pontua:

[...] eu sempre, conscientemente tentei estar há um passo ou vários há frente das coisas que eu via, das coisas que eu via ao redor, aqui do lado, justamente por conta da matrix também saca? O fato de eu estar conectado com a internet o tempo inteiro praticamente, vendo coisas diferentes lá fora, eu quero aplicar as coisas que eu vejo na internet aqui, então a maioria das coisas que eu faço nunca foram aplicadas aqui assim, então eu acabo saindo como empreendedor, as coisas chamam atenção por conta disso, seja por conta do link de usar a linguagem amazônica, os ícones regionais, o nosso cotidiano sabe dentro de uma composição, ou de cores diferentes [...] (Kambô - Informação verbal).

Percebemos a similaridade neste ato de empreender entre os artistas. Notamos que tanto a vivência quanto a inovação são fatores relevantes para esta postura empreendedora. O sincronismo oriundo de diversas artes e a necessidade de “explodir” o espaço tradicional, onde a arte segue “imóvel” e invadir o cenário caótico, bucólico e arquitetônico das cidades também é um ponto que atravessa as propostas dos artistas entrevistados. Mas não se trata de um invadir por invadir, os artistas são claros ao pontuar, a exemplo de Roberta Carvalho:

[...] eu queria fazer com que a arte que eu produzia, ela chegasse mais próximo das pessoas sem muito avisar, é uma vontade mesmo de inserir a arte no cotidiano, na cidade, fazer com que as pessoas, elas se comuniquem, dialoguem de alguma forma com aquelas imagens, com aquelas mensagens, com aquelas coisas que as vezes nem tem explicação [...] (Roberta Carvalho - Informação verbal).

A fala da artista demonstra uma vontade, uma inquietação em transcender a arte para outros meios, permitindo assim que ela chegue às pessoas de modo não tradicional, estimulando o diálogo e a interação, mesmo que sem avisar. Concordamos assim, que os artistas, ao pensarem uma narrativa audiovisual, aplicada a um suporte do ambiente natural, conforme Santaella (1997), entendem que o objeto que recebe a projeção se transforma para se tornar algo

diferente do que era. Dito isto, notamos a expressividade dessas transformações principalmente no que diz respeito ao audiovisual aliado à tecnologia, na fala do artista Kambô:

[...] entrei no audiovisual como cinéfilo, cinéfilo absurdo inclusive, e sempre curti muito a história do cinema e tecnologia, e eu acho que no meio desse processo a minha paixão por tecnologia foi falando cada vez mais alto assim, e aí eu comecei a trabalhar com montagem e pós-produção, e durante esse processo de pós-produção eu me apaixonei pela parte de efeitos, criação de composições e a tecnologia de programação que envolvia, apesar de eu não mexer com programação, mas aquela métrica do projeto que ele foge da linha vertical e entra no horizontal, **a gente pode colocar as coisas e visualizar de uma forma sei lá mais ampla, mais profunda, mais geral** [...] (Kambô - Informação verbal – Grifo nosso).

A perspectiva de fusão dos elementos citados por Kambô (cinema, programação, tecnologia) pode ser entendida como parte do conceito de Cultura da Convergência, criado por Henry Jenkins, haja vista que ela abarca um processo, que vai se adaptando a cada novidade tecnológica, ou a cada novo modo de consumo de um conteúdo (JENKINS, 2009). É possível ver, desse modo, que a união entre arte e tecnologia é imperiosa para a artemídia. Paulo Bernardino (2010) identifica que a tecnologia está exercendo:

[...] um papel ativo para o receptor da obra copulado à dramática dissolução do controle autoral por parte do seu criador, na medida em **que a arte está se tornando um ambiente dinâmico, fluido, em mudança – de certa forma desterritorializado – no qual o artista e o receptor se unem numa ação de efeito recíproco, consensual na produção e na interpretação da obra**, proporcionada pelo meio digital, que permite um trabalho contínuo e colaborativo em desenvolvimento constante (BERNARDINO, 2010, p. 42 – grifo nosso).

Podemos dizer assim, que na projeção mapeada há uma perspectiva de construção que torna um corpo abstrato em algo animado, vivo. Logo, ao desvendar o poder comunicativo da imagem e exercitar a habilidade para ler detalhes, o artista cria uma nova experiência de comunicação com a arte.

3.3.2 Tecnologia e criatividade

Tecnologia, substantivo feminino, que permite e/ou possibilita “o uso de técnicas e do conhecimento adquirido para aperfeiçoar e/ou facilitar o trabalho com a arte, a resolução de um problema ou a execução de uma tarefa específica” (AURÉLIO, p. 730). Entender e abordar este conceito é importante, posto que para Mota (2014) o *vídeo mapping*, ou projeção mapeada, é visto como uma linguagem visual moderna que utiliza a tecnologia para projetar a luz sob alguma superfície e assim, transformá-la em mídia.

Para um de nossos entrevistados, o Vj Lobo, o *vídeo mapping*:

[...] é um cinema expandido, mas para além de ser um cinema expandido, o vídeo mapping ele também pode ser uma instalação, ele pode ser uma cenografia virtual, **ele pode ser várias provocações** [...] o *vídeo mapping* ele é uma técnica artística, ele é uma técnica que consiste no mapeamento de vídeo em superfície irregular (Vj Lobo - Informação verbal – Grifo nosso).

Compreende-se, a partir desta fala, que o *vídeo mapping* não tem um conceito fechado, único, estático, é uma tecnologia completamente mutável e adaptável, o que permite e estimula a criatividade. É possível entender, ainda, que tudo depende da narrativa que o artista pretende propor e explorar, pois, de acordo com o exemplo a seguir, mencionado pelo Vj Lobo, ao contar a história de Belém

[...] a gente fez um vídeo mapping lá no museu cabano né? No museu do Estado do Pará né? O MEP. E lá a gente contou a história da Cabanagem, porque ali que foi o estopim da revolta cabana. Aí depois a gente vai pro Círio, e conta a história do Círio de Nazaré na fachada da Basílica. Aí depois a gente vai pro Santo Alexandre, onde é o Forte do Presépio, contar a história do Natal, a partir da leitura da história dos três reis de Magos, né? Então pra ti ver como o vídeo mapping **potencializou o meu lado artístico** [...] (Vj Lobo - Informação verbal – Grifo nosso).

Nas figuras 11, 12 e 13 a seguir, podemos acompanhar as narrativas descritas pelo artista durante a entrevista. As narrativas, que ele afirma, através do *vídeo mapping*, potencializar o seu lado artístico, estão relacionadas, primeiro, a dois momentos da história de Belém e do Pará: a Cabanagem e o Círio de Nazaré, e, segundo o percurso percorrido pelos Reis Magos até a manjedoura onde estava o Menino Jesus.

Figura 11 – Fachada do Museu do Estado do Pará (MEP) recebendo a intervenção artística do Vj Lobo no projeto Preamar Cabano



Fonte: Agência Pará¹⁹

¹⁹ Disponível em: <<https://agenciapara.com.br/noticia/17256/>>. Acesso: out. de 2021.

O Museu, para o Vj Lobo, é o guardião da nossa identidade cultural. Sendo assim, o *video mapping* é uma maneira de trazer isso para fora, a fuga da estrutura tradicional de exibição artística para contar a história da Cabanagem para além dos livros didáticos e também, participar do Círio de Nazaré de uma outra forma, como na figura 12.

Figura 12 – Fachada da Basílica Santuário Nossa Senhora de Nazaré recebendo a intervenção artística do Vj Lobo no projeto Círio de Nazaré Cores, Sons e Sensações



Fonte: Arquivo Pessoal do artista/Reprodução do Instagram²⁰

O avanço tecnológico, portanto, possibilita a interação do artista com o meio e contribui para a visibilidade e a exploração do território, neste caso, o da Amazônia paraense. Sendo assim, para os artistas é um momento de troca, pois a rua e as construções que formam a paisagem urbana, se tornam uma galeria a céu aberto, como pode ser visto na figura 13:

Figura 13 – Fachada da igreja de Santo Alexandre recebendo a intervenção artística do Vj Lobo no projeto Natal em Cores, Sons e Sensações



Fonte: Arquivo Pessoal do artista/Reprodução do Instagram²¹

²⁰Disponível em: <<https://vjlobo.com/projetos/cirio-de-nazare-em-cores-sons-e-sensacoes/>>. Acesso: out. de 2021.

²¹ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CJjBRx5hIpp/?utm_medium=copy_link>. Acesso: set. de 2021.

Esta imagem fez parte da programação de Natal da Secretaria de Cultura do Estado (Secult), em 2020, que contou patrocínio da Equatorial Energia do Pará, via Lei Semear, da Fundação Cultural do Pará e do Governo do Estado, com realização de Amplicriativa²² e VJ Lobo. O projeto Natal em Cores, Sons e Sensações narra a história da jornada dos três reis magos até o menino Jesus, por meio de uma linguagem que mistura as sensações visuais do *video mapping*, música e performances corporais. O projeto foi apresentado nas fachadas da Igreja de Santo Alexandre e do Museu de Arte Sacra. Como pode ser constatado, “[...] a imagem, com ou sem acompanhamento de som, oferece um registro restrito, mas poderoso das ações temporais e dos acontecimentos reais - concretos, materiais” (BAUER; GASKELL; ALLUM, 2008, p.137), o que está muito presente na maioria das imagens de registro que encontramos nos trabalhos dos artistas.

Os registros fotográficos e os de vídeo acabam sendo fundamentais para quem trabalha com o *video mapping*, tendo em vista que é um tipo de manifestação artística temporária. A apresentação começa no momento em que o projetor é ligado e se encerra no momento em que é desligado. O que fica são os registros tecnológicos e de memória, que muitas das vezes são postados em plataformas digitais, como o *Instagram* por exemplo, e isto é importante porque:

[...] o mundo em que vivemos é crescentemente influenciado pelos meios de comunicação, cujos resultados, muitas vezes, dependem de elementos visuais. Consequentemente, "o visual" e "a mídia" desempenham papéis importantes na vida social, política e econômica (BAUER; GASKELL; ALLUM, 2008, p.138).

Temos neste caso, um exemplo fundamental no próprio *Instagram*, que é uma “mídia” quase que 90% visual e desempenha sem dúvida um papel importante nesse processo comunicacional. Análogo a isto, Ana Elisa Ribeiro (2016) salienta que quando analisamos que as definições de comunicação mudaram, assim como suas materialidades, podemos dialogar, diferentemente, com os suportes e o modo como eles provocam novas formas de interação ou seja, com esta ou aquela ferramenta tecnológica. Deste modo, nosso mundo segue sendo cada vez mais influenciado pelos meios de comunicação.

Admitimos, também, que a criação e a execução da projeção mapeada não dependem de técnicas únicas. Isto é constatado quando o artista, Vj Lobo, argumenta que:

[...] dentro do curso de artes visuais eu tive acesso ainda da importância dos três eixos que movem o mundo, que é a arte, a ciência e a filosofia. E quando eu compreendo esses três eixos que movem o mundo e que pra mim são os eixos que movem o mundo, a arte, a ciência e a tecnologia, eu trago isso pro vídeo mapping né...a arte em forma

²² Agência e produtora cultural voltada a artistas paraenses e projetos realizado no Pará.

de expressão, em forma de manifestação, em forma de protesto (Vj Lobo – Informação verbal).

Percebemos o quanto o artista possui referências que estão para além da arte, é uma série de combinações que ele traz de sua vivência enquanto artista, que neste caso, se somam com a ciência, a filosofia e a tecnologia, o que o artista acredita serem os eixos que movem o mundo. As projeções, portanto, são resultado da combinação de experimentos com plataformas técnicas, a visão do artista sobre o que lhe cerca e as suas inquietações. Seguindo este raciocínio, os efeitos audiovisuais:

[...] são um amalgama complexo de sentidos, imagens, técnicas, composição de cenas, sequência de cenas e muito mais. É, portanto, indispensável levar essa complexidade em consideração, quando se empreende uma análise de seu conteúdo e estrutura (BAUER; GASKELL; ALLUM, 2008, p. 343).

Para analisar os efeitos visuais é preciso levar em conta o somatório de elementos que interagem para gerar um resultado, pois ali está a mistura de técnicas e de composições, que ao unirem-se produzem um conteúdo específico para o artista. Inclusive, é importante frisar, que a intencionalidade do artista, materializada em suas obras, é geradora de múltiplas apropriações e interpretações do público, e nem sempre esta interpretação vinda do público é determinante na concepção da obra. Percebemos isso na resposta de Kambô, que ao ser questionado se a interação com o público é algo que ele pensa antes de produzir seu trabalho responde que:

As vezes, as vezes sim, as vezes não, vai surgindo e tal. Na verdade, no fundo sempre, né? Mas sei lá, o fato de parar e pensar, “não, eu vou colocar um uma mensagem pra isso”. Não sei, né, via de regra, não. Faço muito por espontaneidade, sabe? Tipo, eu vou seguindo o feeling da onda. Eu vejo muita referência. Essa questão de ver muita imagem, tô no Pinterest o tempo todo, vídeo clipe, é o combustível da criação, sabe? É isso, sabe? Tu não vai criar nada, se tu não ver nada, se tu tá trancado numa bolha, tu não tem referência, tu não tem escopo, tu não tem material pra trabalhar (Kambô - Informação verbal).

Notamos que para Kambô, as referências visuais criativas são bem mais relevantes do que o próprio retorno do público, então é preciso que haja este equilíbrio entre um e outro, para que você tenha conteúdo para expor ao público, precisa possuir referência, pois somente assim é possível ter material para trabalhar. Possivelmente, este seria um meio de se produzir narrativas.

Já para Kauê Lima, as narrativas nascem como um resultado imagético dos processos de hibridismo técnico e comunicativo derivados, sobretudo, das projeções de *video mapping*.

Eu observo muito as coisas, acho que tudo pode virar textura na projeção ou uma imagem pode virar um cenário virtual, eu ando pela cidade e vejo espaços que podem ser ocupadas com projeção e isso me instiga a produzir conteúdo de acordo com a

história daquele lugar ou simplesmente fazer uma intervenção de artevismo. (Kauê Lima - Informação verbal).

É interessante notar, também, o cuidado dos artistas com a produção de conteúdo, em outras palavras, com a mensagem que se quer transmitir. Isto posto, conforme a teoria básica da comunicação, é a partir da mensagem de um emissor enviada a um receptor por um meio, que este se torna um usuário e também um observador, especialmente quando observadas as questões comunicacionais que ocupam estas narrativas (PARENTE, 2000). Logo, é possível entender que o *video mapping*, enquanto narrativa audiovisual, pode ser ainda, de acordo com Roberta Carvalho, uma “[...] poesia visual, [...] uma possibilidade de construção do texto [...] a partir do vídeo, da fotografia”.

3.3.3 A interação com o público, como acontece e como os artistas lidam

O ser humano, a priori, cria maneiras de se relacionar com o mundo. Por isso, toda a história individual e/ou coletiva dos homens está ligada, primordialmente, ao seu convívio em sociedade (RIBEIRO, 2016). Dessa forma, podemos destacar que o desenvolvimento tecnológico, além de transformar profundamente os comportamentos sociais, ampliou, mudou e possibilitou, também, vastos momentos de processos comunicacionais que podem vir a acontecer entre o artista e o público, que permitem, ainda, níveis de interação diferentes, divergentes e cada vez mais complexos, que podem ou não influenciar no desenvolvimento ou até mesmo característica e perfil de trabalho dos artistas, como iremos analisar ao longo do tópico em questão. A princípio, um desses modos de interação pode ser observado na figura 14:

Figura 14 – Projeção de Kauê Lima feita para emissora SBT durante o Círio de Nazaré 2019



Fonte: Página do Behance de Kauê Lima ²³

²³Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/88804001/Cirio-2019-SBT>>. Acesso: out. de 2021.

Este é um registro de uma exposição comercial feita durante o Círio de Nossa Senhora de Nazaré no ano de 2019²⁴ e como pode ser visualizado, à medida em que as tecnologias superam as limitações de representação de informações, como adverte Ribeiro (2016), elas passam a oferecer não apenas a tela como único suporte, mas uma infinidade de outros formatos, como é o caso da imagem em destaque. Logo, é possível notar que o público experimenta uma potencialização dos processos de interação, as pessoas passam e tem sua atenção direcionada para o prédio onde está ocorrendo a exposição ou até mesmo param para registrar o momento, assim como há pessoas que continuam seu trajeto sem serem influenciadas pelo que estava sendo exposto ali.

No entanto, como mencionado, desde o início desta pesquisa, a pandemia da Covid-19 redefiniu o modo como as interações interpessoais acontecem. A exemplo, o Festival que anteriormente acontecia a céu aberto teve que ser visto virtualmente, o que de certo modo, entendemos, altera em certo nível o modo como o artista expõe sua arte ou gera um questionamento em como se reinventar a partir deste momento. Isto não necessariamente precisa ser visto como algo negativo, é o que entendemos a partir das entrevistas, que a reinvenção também foi muito importante neste processo de interação com o público. Como serão as reações a partir de agora? Ao longo das entrevistas percebemos que os artistas foram atingidos em níveis diferentes. Roberta Carvalho aponta:

Eu acho que eu sou bem aberta pra essas reações, pra essa relação mesmo com as pessoas que vão assistir o trabalho, os comentários, as reações, então eu acho que tudo isso faz parte da construção também dos próximos trabalhos. As vezes não tão de maneira objetiva, mas as vezes de maneira até subjetiva, de entender como que as pessoas se sentiram diante de determinado trabalho, determinada apresentação e o quanto que isso pode ser potencializado (Roberta Carvalho – Informação verbal).

Percebemos que para Roberta, a reação do público “interfere” no seu trabalho de maneira mais subjetiva, não que necessariamente as reações a atinjam de forma direta, mas, podem ser um potencializador. Sendo assim, assumimos que essa interação (entre público e artista) é importante para este processo de composição da comunicação sim, porém, não é algo decisivo ou até mesmo limitante, já que a partir da fala da artista, inferimos que a mesma é bem aberta para essas reações. Outros artistas pontuam que gostam dessa interação ~~que~~ é possibilitada pelo *video mapping*:

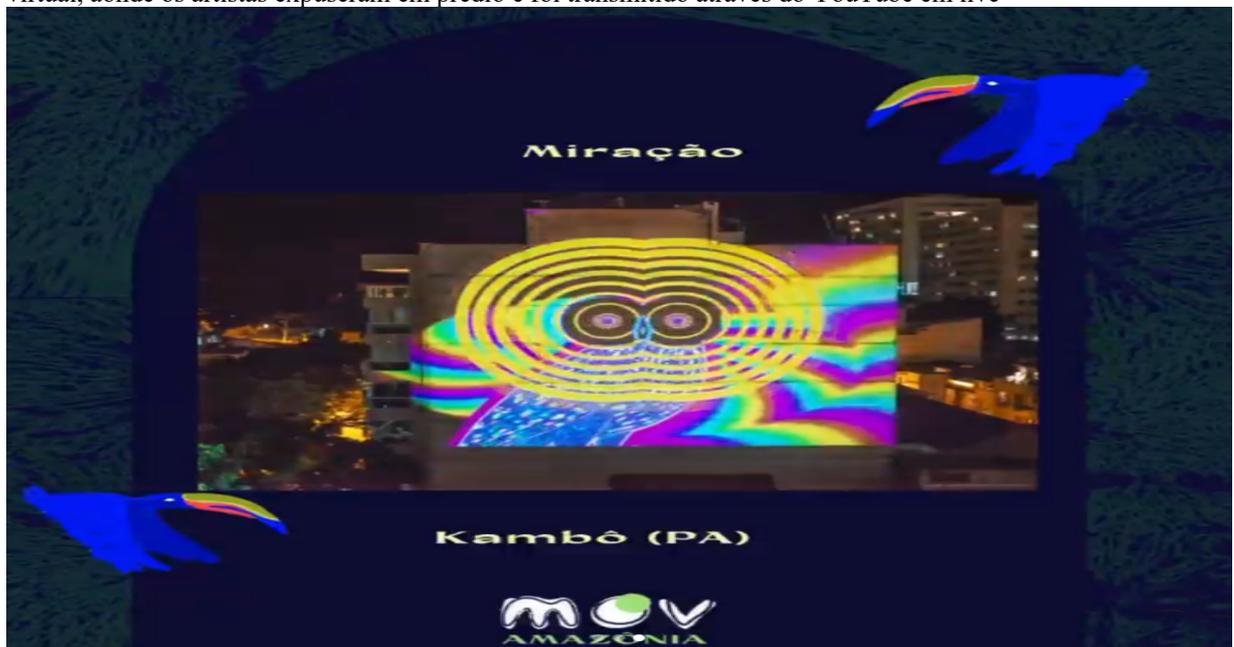
²⁴ No Círio de 2019 estivemos participando de maneira presencial, inclusive estávamos presentes exatamente no momento em que ocorria a exposição retratada na figura 14. Neste momento, foi possível percebermos as diversas reações. Tanto de pessoas que paravam para contemplar o momento, pessoas que se interessavam em registrar o que estava acontecendo, tirando fotos ou fazendo vídeos e também romeiros que por estarem ali com foco em pagar suas promessas, seguiam seus trajetos sem se concentrar no exposto.

[...] o feedback do público, eu não procuro, mas é gostoso de receber entende? E por incrível que pareça, os feedback que mais me provoca, os feedback do “não entendi!”, do “não gostei!”, que que tu não gostou? “ah tava feio!”, [...] legal, essa discussão é boa, o que é feio na arte? Então, o que é que tá no fio? O que é ser horrível pra ti? Entender isso no público eu gosto, entendeu? Então sim, esse retorno do público, ele é importante pra que eu cresça, mas eu tenho essa vontade de tá...bora fazer uma pesquisa do vídeo mapping, das artes visuais, 50 anos atrás, eu quero ser um dos nomes desses 50 anos atrás, entendeu? Eu gostaria de ser (Vj Lobo – Informação verbal).

É possível observar, assim, que essa troca tem papel de instigar os artistas no momento da intervenção, mas não deve ser algo que os bloqueia ou limita. Posto que é a partir da interação entre os diferentes sujeitos que se estabelecem, por exemplo, processos de aprendizagem e, por consequência, o aprimoramento de suas experiências (RIBEIRO, 2016). Nessa perspectiva, Kauê Lima acentua que “[...] ter o público assistindo é uma energia muito legal, sempre conheço pessoas interessantes e dessas novas conexões as vezes surgem novos trabalhos”.

Logo, entendemos que ao estabelecer esta comunicação, o olhar não fica preso no sujeito nem tampouco no objeto, mas na interação entre ambos, e essa interação não precisa ser necessariamente presencial. Muito artistas precisaram rever sua maneira de expor seus trabalhos, como podemos verificar na figura 15:

Figura 15 – Projeção de Kambô feita para o Festival Mov Amazônia 2021. Evento realizado totalmente de forma virtual, aonde os artistas expuseram em prédio e foi transmitido através do YouTube em live



Fonte: Página do Mov Amazônia/Reprodução Instagram²⁵

Como dito, essa aproximação do público amplia sim a capacidade de conhecer e/ou de

²⁵ Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CTqLEHGJp4X/>>. Acesso: out. de 2021.

vivenciar processos comunicacionais, porém a ausência do público também foi um fator determinante para a reinvenção dos artistas e também dos festivais. Percebemos aqui como fator determinante que a relação com o público não é o que define a prática do artista e da sua arte, é um fator complementar e a comunicação está presente não somente no ato do artista expor e ter contato com o público, mas também na relação íntima do artista com a sua arte, ou seja, o artista se comunica com sua arte tendo ou não a presença física das pessoas, e a pandemia foi um fator determinante neste processo. Esta dinâmica, contudo, é fundamental, também, para o exercício da monetarização do trabalho. A respeito disso, Kambô explana que:

Sei lá, eu sempre tive, eu sempre tive eu acho que assim pelo fato de, eu não me formei sabe? Mas eu fiz empreendedorismo, administração e empreendedorismo, eu fui criado num berço de empresários, que se falava muito em empreendedorismo, enfim, minha família não tem nada de gene artístico assim sabe? Nada, zero...zero...tipo, **a aceitação em relação ao meu processo, ele vem de hoje pelo fato do retorno mais financeiro do que de aplausos, por dizer assim** (Kambô – Interação verbal – Grifo nosso).

Percebemos, portanto, que o isolamento dificulta, primeiro, que se estabeleçam relações de desenvolvimento social, então a partir disto, a prioridade de alguns artistas passou até mesmo a ser maior em relação ao retorno financeiro do que o retorno de aplausos e presença do público em si, já que, a questão econômica dos artistas também foi afetada pela pandemia. Kauê Lima conta como se readaptou neste cenário pandêmico: “comecei a produzir e vender artes NFT, criei um projeto chamado Mostra Tua Arte onde projeto em um prédio artes de artistas de vários lugares do Brasil e de fora”. As artes em *Tokens* não fungíveis (NFTs), são um tipo de arte digital única:

Os tokens não fungíveis (NFTs) ganharam forte notoriedade no espaço da blockchain e criptomoedas. As possibilidades de aplicação desses criptoativos são diversas. Vão desde a venda de obras de arte famosas e colecionáveis, até um tuíte – nesse caso o primeiro do fundador do Twitter, Jack Dorsey. [...] NFT é a sigla usada para os tokens não fungíveis. Mas o que é ser não fungível? Significa ser único e insubstituível. Por exemplo, o bitcoin é fungível – se você trocá-lo por outro bitcoin, você terá um ativo do mesmo valor. Uma carta de pokemón única, no entanto, não é fungível. Se você trocá-la por outra carta, terá um objeto com valores e características diferentes. Os tokens não fungíveis são, então, representações digitais de qualquer coisa digital única. Por exemplo, uma obra de arte famosa, uma música, um Nyan Cat ou um tuíte (PARORAMACRYPTO, 2021)²⁶.

Diante dos depoimentos, fica claro, para nós, que os entrevistados, ao proporem suas intervenções audiovisuais, têm objetivos diferentes, que para cada um, a relação com o público

²⁶ Disponível em: <https://panoramacrypto.com.br/o-que-sao-tokens-nao-fungiveis-e-como-eles-podem-pegar-carona-no-defi/?gclid=CjwKCAjw8KmlBhB8EiwAQbqNoGa9x--vJZYye38o6wKvB4YvtM38Nh2cnLLRePa0LUQMqJhFQfoJUxoCJzsQAvD_BwE>. Acesso: out. de 2021.

foi afetada de maneiras distintas, bem como, cada um precisou se readaptar de maneiras diferentes.

3.3.4 Produzindo arte visual na/sobre/ a partir da Amazônia

No decorrer das entrevistas foi possível perceber que uma das características em obras de *video mapping* é a experimentação com as espacialidades. Isto é, o artista não fica mais preso aos suportes, ou seja, ele emerge no ambiente que lhe cerca utilizando como superfície, estruturas antes invisíveis no plano da reflexão crítico-criativa. Por isso, uma das inquietações deste trabalho é refletir sobre o que os artistas pensam a respeito da relação entre sua arte e o local. Dito isso, o VJ Lobo traça a seguinte reflexão:

Assim, uma vez me perguntaram se eu ajudo a recriar a Amazônia, eu achei isso uma grande estupidez, com certeza não, com toda certeza não, é o contrário, é o contrário, é a cultura amazônica, cultura do meu estado, a cultura da minha cidade que me potencializa, né? Não sou eu que potencializo ela, sou eu que preciso, enquanto artista, enquanto cidadão, fomentar essa cultura entendeste? De fomentar a nossa a nossa cultura. Então o que eu posso te dizer, é que eu sou o grande admirador das nossas raízes, da nossa cultura, admiração mesmo, enquanto pessoa, enquanto cidadão, enquanto artista e o que eu puder, o que eu puder sempre trazer esse legado, porque esse legado ele é meu, ele é meu, ele é nosso (Vj Lobo – Informação verbal).

Esta fala nos ajuda a perceber que a Amazônia não é vista só como um espaço físico, ela é um legado, apropriada enquanto história e experiência coletiva. Assim, no contexto da produção artística, o *video mapping* pode se associar às culturas e artistas locais tornando as obras fluidas a partir de interações com outras linguagens e territórios:

[...] a nossa cultura, ela mexe com muita coisa, ela mexe muito comigo né? Que a gente foi em Castanhal e São Caetano de Odívelas, teve a galera lá pra produzir instrumentos, muito loucos, esses instrumentos eles ganham vida. Por exemplo, olha só que coisa louca. Tem um cara que lá em Bragança chamado Toni Soares, que é um cara que eu sou apaixonado, eu amo esse cara e aí ele tem uma música chamada assim “Eu vou, eu vou encontrar uma sereia no fundo do mar, mamãe vai ficar chorando, mas eu vou com a sereia dançar” e aí eu fico imaginando como é isso no vídeo mapping? Essa música no vídeo mapping, como é, como é esse cara que desobedece a mãe, que vai pra praia dançar com a sereia e ser encantado (Vj Lobo - Informação verbal).

Nota-se nesta fala, o imaginário que muitas vezes permeia a inspiração do artista, estimula sua criatividade e o faz imaginar, como o próprio artista define. Nós selecionamos fotos, cedidas pelos artistas, que pudessem descrever, minimamente, a cena imagética criada e, nos deparamos com a figura 16:

Figura 16 – Imagem do Projeto Symbiosis, 2007



Fonte: Arquivo Pessoal da artista/Reprodução Instagram ²⁷

Esta intervenção, de Roberta Carvalho, no Projeto “Symbiosis”, demonstra não só a Amazônia narrada por esses artistas, como também seus rios e florestas, o homem e a mulher que a povoa, que faz parte dela. Sobre isso, a artista comenta:

[...] eu acho que a Amazônia, ela é muito múltipla e aí as pessoas tendem a criar um conceito achatado né de Amazônia, como se fosse simplesmente uma coisa plana e que tá tudo ali naquela imagem, que é sempre uma imagem clichê, estereotipada, então cabe a nós também, amazônidas, ter esse auto entendimento dessa nossa origem pra que a gente consiga de alguma forma dentro da gente primeiro mesmo desconstruir isso, entender essa multiplicidade toda, pra que a gente possa falar sobre isso também (Roberta Carvalho – Informação verbal).

Os artistas, é importante pontuar, não buscam o entretenimento sem conscientização. Nesta fala de Roberta, notamos que a reflexão em torno da multiplicidade amazônica é uma constante. Assim, o fato desses artistas trabalharem com os elementos regionais, a exemplo, rios, copas de árvores ou prédios históricos, não os engessam, não os reduzem a um cenário regionalista, pelo contrário, amplia o olhar deles a respeito de uma vivência que lhes é inerente:

Eu acho que a minha construção, no próprio território, faz eu ser quem eu sou. Então eu carrego isso comigo, me construí nesse território, e mesmo que as minhas imagens não fossem produzidas exatamente dessa forma, eu ainda assim carregaria isso, então **é importante também a gente desconstruir essa ideia de que sempre a gente vai produzir coisas que tem uma visualidade x ou y, a gente pode construir qualquer visualidade e ainda assim eu acho que a gente tá ali enquanto alguém que advém dessa região, que tá representando de alguma forma essa região entende?!** (Roberta Carvalho – Informação verbal – grifo nosso).

²⁷ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CEw55xbhTUq/>>. Acesso: out. de 2021.

Destacamos nesta fala a questão de que não são os elementos utilizados na arte que definem quem são os artistas, que o fato de utilizar imagens outras, que não sejam carregadas de características que nos são familiares, não anulam quem eles são, ou de onde eles vêm. Com isto, compreendemos que eles não mostram a sua obra por mostrar, ou apenas por contemplação e a reação que tudo isto irá gerar no público não é uma preocupação máxima. Eles querem se comunicar, dialogar, a partir do que sentem, do que vivem, e ter uma troca de experiências, com características locais ou não, até porque a definição do que é típico e local não parece ser algo tão relevante para eles, e como falamos, é inerente, não é uma obrigação, como pontua Roberta:

Não necessariamente nosso trabalho precisa lembrar uma estética, como se fosse uma obrigação né do artista amazônida, como se fosse a obrigação de um cantor amazônida sempre cantar carimbó sabe...e tá tudo certo ele não cantar carimbo, ele cantar carimbó, tanto faz. (Roberta Carvalho – Informação verbal).

Notamos a urgência dos artistas e até mesmo a inquietação em relação a esta “obrigação” que muitas vezes lhes é imposta, em ser cobrado a lembrar uma estética específica que se encaixe em determinado padrão ou atenda determinada expectativa. De modo geral, percebemos algo em comum entre os artistas: cada um possui suas inquietações pessoais, mas que por vezes se cruzam. Como, por exemplo, o artista Kambô não se importa tanto em se tornar conhecido para as pessoas, quanto para o público, ele busca apenas produzir sua arte de acordo com sua liberdade artística. Enquanto, para o artista Vj Lobo, há uma busca em se tornar conhecido pelo seu trabalho, em se tornar referência para as pessoas, de ser lembrado daqui a alguns anos:

[...] eu quero uma carreira aonde pessoas me conheçam, eu quero, eu não vou ser hipócrita, né? E negar isso. Eu quero daqui a cinquenta anos, cem anos, quando as x'pessoas olharem pra trás e ver, tinha vídeo mapping em Belém e como começou. Eu quero tá nessa galera que começou a fazer vídeo mapping em Belém. Eu não tenho essa hipocrisia de dizer que eu não tenho essa vontade né? Então sim, o feedback do público, eu não procuro, mas é gostoso de receber entende? (Vj Lobo – Informação verbal).

As inquietações dos artistas, portanto, são semelhantes e também diversas, como para a artista Roberta Carvalho que não se vê obrigada a trabalhar ou ter seu trabalho lembrado por meio de uma estética específica. Do mesmo modo, a multiplicidade de opiniões dos artistas acerca do que é arte e de como eles a veem, aponta que a obra, ao ser revelada no desejo da interatividade, que muitas vezes é inerente, se reafirma como modo de expressão coletiva, mas individual de cada um, sendo essas individualidades elementos fundamentais para a sua concretização, a concretização de suas obras e características.

Entendemos, assim, que a tecnologia proporciona não só para os artistas a produção de experiências de interação com o meio urbano, mas também consigo mesmo e por vezes com o observador. Portanto, vemos no audiovisual, nas artes visuais e na tecnologia do *vídeo mapping*, ferramentas cujas linguagens se articulam com as coisas do mundo ampliando a comunicação e modos de se expressar, de ser quem se é e deixar isso transparecer, se mostrando para o outro.

CONCLUSÃO

Como dito no início, este trabalho, ao longo de seu desenvolvimento, sofreu diversas alterações por questões de readaptação devido ao cenário da pandemia, o qual, julgamos ser extremamente necessário pautar, pois a vivência de inúmeras pessoas foi alterada por este cenário mundial caótico e não podíamos ser indiferentes em relação a esta realidade. Reforçamos assim, que muitas realidades mudaram, muitas vidas foram ceifadas, a saúde mental de muitos foi abalada e precisamos, enquanto pesquisadores, resistir bravamente para enfim alcançarmos este momento de conclusão de nossa pesquisa.

Exposto isto, para chegarmos aqui, foram feitos muitos ajustes, desde a vontade de realizar observação participante no Festival Amazônia Mapping, que teve que ser suspensa, até a análise do vídeo sobre o evento, as entrevistas e o mergulho nas obras dos artistas. Por isso, nosso objetivo central se converteu em analisar e entender a vivência dos artistas visuais amazônidas selecionados, que tivessem em comum o trabalho com a tecnologia do *video mapping*. A partir disso, buscamos compreender como eles entendem e se expressam por meio de suas produções; se estas produções e meios de se expressar são facilitadoras de uma conexão entre arte e comunicação através da interação gerada por meio das projeções, verificando se estas possibilitam uma comunicação interativa – com foco na relação arte e comunicação.

A fundamentação teórica, como pôde ser observado, tem sua bibliografia voltada para autores especialistas nas áreas abordadas e que foram fundamentais para o entendimento de como se dá a construção do processo de projeção mapeada, da narrativa criada por meio do audiovisual, da tecnologia que se converte em comunicação, das artes, da cultura e relações outras que foram sendo tecidas e conectadas em meio a essas várias áreas. Estamos diante de novos processos de comunicação, que podem ser explorados através de uma simples superfície, que se transforma em um suporte repleto de histórias e de informações, para públicos ávidos por novas experimentações e sensações.

As discussões reunidas permitem, ainda, que visualizamos essa manifestação artística como algo que tem o poder de ressignificar não só o suporte, mas a arte também, já que ela nos permite capturar a atenção do público presente (ou não) através dela mesma. Dessa forma, as referências utilizadas nos ajudam a compreender como as conexões surgem e se dilatam nesse processo, nos fazendo refletir sobre a importância dos signos e dos objetos na sociedade, em especial, a paraense, com seus códigos culturais.

Dentre as diversas questões levantadas, por meio de entrevistas realizadas com quatro artistas, ficou claro que é essencial conhecer e procurar entender a individualidade de cada

artista para que entendamos como ocorre o uso de narrativas neste contexto e quais narrativas são construídas para promover os processos comunicativos e interacionais. Outrossim, o uso do conceito de narrativa foi um dos pontos fundamentais para perceber de que maneira cada um expõe e organiza seus modos de manifestar sua liberdade artística para se fazer entender, ou, se fazer expressar, já que a arte possui, em certo nível, uma liberdade de interpretação que não necessariamente indica a obrigatoriedade de ser entendida. Logo, a interpretação é livre para cada um, e, inclusive por vezes, o não entendimento foi pautado como um fator instigante para os artistas.

Neste sentido, notamos que cada artista possui uma visão que se assemelha, mas que também o distingue bastante. Enquanto alguns entrevistados, por exemplo, entendem que pertencer à região amazônica é algo que lhes é inerente e que trabalhar com elementos lidos enquanto “amazônicos” está para além de sua intencionalidade, isto, na maioria das vezes, não se trata de algo proposital, mas sim algo que está presente na sua subjetividade, no seu cotidiano, na sua criação, no seu interior e por este motivo não há um controle.

Outros artistas, no entanto, pautaram que suas características visuais foram construídas ao longo de suas vivências e que os fenômenos estéticos fluem de acordo com a cultura na qual ele está inserido. Este é um ponto fundamental nesta pesquisa, haja vista que compreendemos que para ser artista amazônica, trabalhar com elementos “regionais” não é uma obrigatoriedade. Pelo contrário, foi pautado que isto não deve lhes ser cobrado, ou seja, a construção de um artista, independente de que território for, deve ser livre e espontânea.

Percebemos, pois, que a cultura regional, com destaque para os rios, para a mata e para o Círio de Nazaré, por exemplo, é um fator extremamente presente na vivência dos artistas. Ademais, foi possível identificar temáticas semelhantes entre suas obras, o que nos permitiu compreender que, inseridos numa mesma cultura, as características peculiares e perceptivas que lhes rondam acabam sendo um fator relevante para suas construções.

Desse modo, a grande chave da interação entre cultura e artista é justamente o livre viver, o livre sentir e manifestar da sua cultura, tendo em mente que os artistas manifestam e contam suas próprias verdades. Essa produção se constrói enquanto resistência, enquanto defesa de um saber local que protagoniza novas histórias, pois no passado, enquanto colonizados, tivemos nossas vidas e vivências contadas por outros. Na atualidade, são os artistas que contam suas próprias experiências, ressignificam suas memórias e as de tantos outros, que podem vir a se identificar com o que é projetado nas ruas, nas casas, nas árvores, etc. A cidade torna-se o *locus* de novas estéticas e invenções e criações.

Neste novo cenário, é importante elencar mais uma questão percebida: a de que o artista não tem para consigo uma obrigatoriedade em falar pelos outros. Ou seja, há sim um orgulho de ser quem se é, mas não de carregar isso como uma obrigação ou de querer representar um todo. Isto é percebido na fala de alguns entrevistados que demonstram querer ser uma referência para as pessoas, mas que isso não seja algo pesado, a ponto de intervir na sua liberdade artística e para além dessas construções de identidade artística.

Também conseguimos perceber que a conexão entre artista e público nem sempre é algo tão relevante para eles. Esta constatação foi notada ao longo de nossas entrevistas e pesquisas, quando observamos que para os artistas a arte está para além do público. É válido destacar, que a princípio, isto significou, para nós, uma quebra de paradigmas e até uma surpresa, posto que a pesquisa iniciou acreditando em uma conexão muito importante entre arte e público. Mas, entendemos que a arte e o artista possuem uma conexão comunicativa para além desta percepção, ou seja, que independe do público.

Nesse sentido, a pandemia foi um momento decisivo para esta percepção, já que estes Vjs precisaram se reinventar devido ao cenário de restrição e de isolamento, posto que o *video mapping* é uma arte que, em sua maioria, é exposta nas ruas. Assim, com a ausência das ruas, e por consequência, a falta de público, foi preciso repensar as técnicas, as tecnologias utilizadas e também essa interação e contato com os espectadores.

Isto, por sua vez, nos possibilitou compreender que a ligação entre artista e arte é feita de fato pela comunicação, a qual é fundamental, neste contexto, pois é através da arte que o artista se comunica e o audiovisual se torna peça chave desta comunicação, já que é esta ferramenta que fala pelo e por meio do artista. O público, então, é convidado para uma relação mais digital do que presencial e este readaptar faz o artista focar ainda mais na sua ferramenta de expressão e como ela pode ser utilizada neste novo contexto, e até mesmo como pode ser monetizada, já que o contexto de pandemia também foi um momento de dificuldades financeiras.

Entendemos, ainda, que este trabalho, após tantas reviravoltas, adaptações e readaptações, nos trouxe inúmeras surpresas, como entender que para os artistas nem sempre a presença do público é um fator determinante e fundamental; ou que suas obras e criações estão mais para ser uma maneira de expressar o seu íntimo e suas vivências de forma não romantizada, do que de fato querer representar ou agradar um grupo específico. Também foi fundamental entender, que apesar de serem quatro artistas oriundos do mesmo lugar e que trabalham com a mesma tecnologia, não cabe os generalizar, haja vista que eles possuem pensamentos muito

diferentes. Assim, enquanto para alguns o retorno e a presença do público possui interferência, para outros essa presença não é algo relevante ou determinante.

Ressaltamos que as entrevistas foram momentos chave e de inúmeras descobertas, pois no início do trabalho foram grandes as especulações e elas só foram desfeitas quando mergulhamos nas análises. As entrevistas, por conseguinte, nos mostraram novas formas de ver e de entender o mundo da nossa pesquisa, para assim chegarmos a tantos resultados que causam, de certo modo, uma quebra de conceitos e de pensamentos anteriormente construídos. Destacamos, inclusive, este fato como algo extremamente positivo e intrigante, posto que nos despertou uma vontade de seguir aprofundando ou até mesmo tomando novos rumos que possam complementar a presente análise.

Entendemos que a ciência da comunicação, da arte e a pesquisa acadêmica, exercida até aqui, são esferas em constantes construções e mudanças, que abrem janelas e portas para novos olhares e indicam, a cada conclusão, novos caminhos que sem dúvida pretendemos seguir trilhando, nos aprofundando e descobrindo cada vez mais novos rumos em direção a comunicação e a arte que envolve o indivíduo.

REFERÊNCIAS

ARANTES, P. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

ALVARADO, Daisy. Ideário e sintaxe: perspectivas para a história da arte e tecnologia das três últimas décadas do século. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. 5ª reimpressão. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1997. pp. 201-206.

BAMBOZZI, Lucas; PORTUGAL, Demétrio. **O cinema e seus outros: manifestações expandidas do audiovisual**. São Paulo: Equador, Avxlab - Laboratório de Audiovisual Expandido, 2019.

BARDONNÈCHE, Dominique de. Espécies de espaços. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. 5ª reimpressão. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1997. pp. 195-200.

BAUER, Martin; GASKELL, George; ALLUM, Nicholas. Qualidade, quantidade e interesses do conhecimento: evitando confusões. In: BAUER, Martin W. GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**. 7.ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

BELENDEZ, Augusto. Holografia: ciencia, arte y tecnología. **Rev. Bras. Ensino Fís.**, São Paulo. v. 31, n. 1, p. 1602.1-1602.16, Apr. 2009. Disponível em:< <https://doi.org/10.1590/S1806-11172009000100011>>. Acesso: out. 2021.

BERNARDINO, Paulo. Arte e tecnologia: intersecções. **ARS**, São Paulo, ano 7, nº 16, 2010. Disponível em:< <https://doi.org/10.1590/S1678-53202010000200004>>. Acesso: out. 2021.

BOSI, Alfredo. **História concisa da literatura brasileira**. 50ª ed. Rio de Janeiro: Cultrix. 2015.

BRAGA, José Luiz. **A prática da pesquisa em Comunicação: abordagem metodológica como tomada de decisões**. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós, Brasília, v.14, n.1, jan./abr. 2011.

CARVALHO, Roberta. **Site Roberta Carvalho Art**. Disponível em: <https://www.robortacarvalho.art.br/>. Acesso em: 8 fev. 2020.

CASTRO, Fábio Fonseca de. A narrativa documental diegética. **Sessões do Imaginário**, [s.l.], v. 20, n. 33, p.20-26, 10 nov. 2015. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3710.2015.1.18775>.

COSTA, Vânia Maria Torres da. **“À sombra da floresta”**: Os sujeitos amazônicos entre estereótipo, invisibilidade e colonialidade no telejornalismo da Rede Globo. 2011. 290 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Comunicação, Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2011.

COUTINHO, Laura Maria. **Audiovisuais: arte, técnica e linguagem**. Brasília:

Profucionário - Curso Técnico de Formação Para Os Funcionários da Educação, 2006.

CUCHE, D. Gênese social da palavra e da ideia de cultura. In *A noção de cultura nas ciências sociais*. Bauru: EDUSC, 2002.

FRANÇA, Vera Veiga. Interações comunicativas: a matriz conceitual de GH Mead. In: PRIMO, A. et al. **Comunicação e Interações** - Livro da Compós. Porto Alegre: Sulina, 2008, p. 71-92.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio**: o dicionário da língua portuguesa. 8a edição. Curitiba: Positivo, 2010.

GEERTZ, C. **Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: LTC. 2008.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GOMES, Romeu. Análise e interpretação de dados da pesquisa qualitativa. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 26ª ed. Petrópolis: Vozes, 2007. pp. 79-107.

HUYGUE, René. **O poder da imagem**. Lisbon: Edições 70, 1998

JOLY, Martine (1994). **Introdução à Análise da Imagem**. Lisboa: Edições 70, 2007.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **A conversão semiótica**: na arte e na cultura. Belém: EDUFPA, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2010.

MAFFESOLI, Michel. **Elogio da razão sensível**. Petrópolis: Editora Vozes, 1998. Tradução de Albert Christophe Migueis Stuckenbruck.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Desde dónde pensamos la comunicación hoy?** In: **Chasqui**. Revista Latinoamericana de Comunicación N.º 128, abril-julio 2015 (Sección Tribuna, p. 13-29) ISSN 1390-1079 / e-ISSN 1390-924X.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 26ª ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

MOTA, Márcio Hofmann. **Video mapping / projeção mapeada: espaços e imaginários deslocáveis**. 2014. 165 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Artes, Instituto de Artes da Universidade de Brasília, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34, 2000.

PINTO, Álvaro Vieira. A tecnologia. In: _____. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2003. pp. 219-356.

PLATÃO. **A República**. Tradução de Carlos Alberto Nunes. 3. ed. Belém: EDUFPA, 2000.

RIBEIRO, Ana Elisa. Leitura, escrita e tecnologia: questões, relações e provocações. In: COSCARELLI, Carla Viana (org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. pp. 31-42.

SANTAELLA, Lucia. **Novas Formas do Audiovisual**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016.

_____. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. 5ª reimpressão. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1997. pp. 33-44.

SODRÉ, Muniz. **Sobre a episteme comunicacional**. MATRIZES. N.1, São Paulo, outubro de 2007, p. 15-26.

APÊNDICE I – ROTEIRO DE PERGUNTAS

ENTREVISTA ARTISTAS VISUAIS (SEMI-ESTRUTURADA OU SEMI-ABERTA)

SOBRE A PRODUÇÃO DO ARTISTA

- 1 – Conte um pouco da sua trajetória enquanto artista visual, como aconteceu essa/sua construção?
- 2 – Quais fatores são relevantes para você no momento da concepção visual (ou outra) de seu trabalho?
- 3 – Como você define suas obras fale um pouco sobre elas?
- 4 – Há uma reflexão em torno do uso Vídeo Mapping que você utiliza para exposição do seu trabalho? Você produz pensando nesta ferramenta?
- 5 – De algum modo, você propõe um tensionamento (seja ele de gênero, político, social, etc.) por meio do seu trabalho?

SOBRE A RELAÇÃO COM O PÚBLICO

- 6 – Você pensa na interação/impacto que irá gerar com/no público participante antes de produzir seu trabalho?
- 7 – O retorno da interação com o público é relevante para você, ajuda você a pensar em próximas produções após este contato ou não?
- 8 – Neste contexto de pandemia, como se converteu sua relação com público, sua relação com suas obras?

SOBRE A AMAZÔNIA

- 9 – Você se considera um artista que trabalha com características visuais de elementos lidos enquanto amazônidas?
- 10 – Se sim (ou mesmo se não), no seu entendimento, o que seriam essas características (que você trabalha, ou não)?

11 – Trabalhar ou deixar de trabalhar com essas características é um modo de se auto afirmar, de afirmar o seu lugar?

12 – Como você definiria a construção e importância do seu trabalho dentro de um contexto amazônico?

13 – Quais dispositivos culturais você busca despertar no seu trabalho?

APÊNDICE II – TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS

ENTREVISTA ARTISTA – VJ LOBO (SEMI-ESTRUTURADA OU SEMI-ABERTA)

SOBRE A PRODUÇÃO DO ARTISTA

1 – Conte um pouco da sua trajetória enquanto artista visual, como aconteceu essa/sua construção?

Eu sou músico né? Estudei no Conservatório Carlos Gomes por 6 anos, primeiro fiz música erudita lá, e depois eu fui estudar só o popular. A música é puro ritmo, corpo, então isso sempre me chamou atenção né? Essa parte cênica que o corpo traz, né? De sentir, de provocar né? E aí num determinado momento da minha carreira como músico eu senti falta de projetos, de começar a escrever projetos, só que naquela época, eu tô falando de meados da década de noventa, não tinha tantos produtores como tem hoje né? Então eu comecei a eu escrever os meus projetos, aí eu fui fazer e ler como é que se escreve um projeto, o que é uma apresentação, o que é objetivo, eu fui aprender a fazer projetos, né? Aí fiz alguns cursos em Belém, nunca tive grana pra sair de Belém, né eu vim de uma família de uma origem muito humilde, imagina na década de noventa. E aí eu fui estudar a elaboração de projeto, aí eu comecei fazer, isso me jogou pra produção cultural, né? Aí eu fui, quando eu percebo, eu estava sendo produtor de outros artistas, não de mim, comecei a escrever os projetos, eu comecei a ser produtor cultural, fazer projeto de festival de música, enfim, daí eu fiz vários festivais, de canto, de música e tudo mais, e isso foi muito bom porque eu fui adquirindo um conhecimento muito, fui adquirindo uma bagagem muito importante porque aí isso me trouxe, de como conhecer as ferramentas de projetos de isenção fiscal né? Lei Rouanet, Semear, Bexiga, entre outras né, formas de apresentar projetos. Em 2012, eu cansei né. Eu acho assim, produtor cultural em Belém trabalha muito e ganha, e é mal remunerado, e eu percebi que um técnico ganha muito mais que um produtor, como por exemplo, um bom técnico de som, a diária dele é 700 reais, o cachê de um projetor é três mil reais, só que o técnico chega no dia pra fazer o seu trabalho de sonorização, o produtor tá há pelo menos quatro meses trabalhando já. Eu disse, égua tem alguma coisa errada mano, aí eu comecei eu comecei a querer migrar pra parte técnica de artes visuais, mas eu parei de estudar, não parei de pesquisar né? E aí foi quando eu cheguei na UFPA, no curso de cenografia da UFPA. Aí foi um boom na minha cabeça, porque ali no curso técnico em cenografia da UFPA, eu pude entender a caixa cênica. Eu já vinha compreendendo que o vídeo mapping ele é um cinema expandido, mas para além de ser um cinema expandido, o vídeo

mapping ele também pode ser uma instalação, ele pode ser uma cenografia virtual, ele pode ser várias provocações. Porque? Porque aí eu vim compreender dentro do curso de vídeo mapping que o vídeo mapping ele é uma técnica artística, ele é uma técnica que consiste no mapeamento de vídeo em superfície irregular, né? E aí eu fui, estudei a técnica do mapping, e aí eu fui estudar a dramaturgia dos espaços. O que que eu chamo de dramaturgia do espaço? A dramaturgia é uma história, né? É um roteiro, tem seus personagens, tem as suas falas, tem o seu drama, ou a sua tragédia, ou a sua comédia, né? Tudo isso eu aprendi na escola de teatro, né? No curso técnico de cenografia. Aí eu fui observar a dramaturgia desses espaços. O que que eu chamo de dramaturgia desses espaços? Qual é a história que esses espaços contam pra gente, né? Foi quando eu criei o projeto “cores, sons e sensações”, que esse projeto tem por objetivo contar história por meio do vídeo mapping, agora, contar a história da nossa cidade. Por exemplo, a gente fez um vídeo mapping lá no museu cabano né? No museu do Estado do Pará né? O MAP. E lá a gente contou a história da Cabanagem, porque ali que foi o estopim da revolta cabana. Aí depois a gente vai pro Círio, e conta a história do Círio de Nazaré na fachada da basílica. Aí depois a gente vai pro Santo Alexandre, onde é o Forte do Presépio, contar a história do Natal, a partir da leitura da história dos três reis de Magos, né? Então pra ti ver como o vídeo mapping potencializou o meu lado artístico e como o curso de cenografia também despertou, me potencializou. E aí bateram várias consciências né...porque assim, como eu não consegui concluir meu curso de artes visuais, mas dentro do curso de artes visuais eu tive acesso ainda da importância dos três eixos que movem o mundo, que é a arte, a ciência e a filosofia. E quando eu compreendo esses três eixos que movem o mundo e que pra mim são os eixos que movem o mundo, a arte, a ciência e a tecnologia, eu trago isso pro vídeo mapping né...a arte em forma de expressão, em forma de manifestação, em forma de protesto. A filosofia que me dá essa base de conhecimento pra que eu possa dialogar, pra que eu possa expandir o meu conhecimento e pra que eu possa provocar ainda outras pessoas e a ciência que me traz a tecnologia, né, entre outros elementos, mas é o que me traz a tecnologia e o mundo, tudinho isso, a partir de uma técnica chamada vídeo mapping. Então eu tô te falando assim resumidamente como é a minha trajetória como técnico, a minha trajetória enquanto artista, e como isso vem se fundindo de uma coisa que me deu muita bagagem na minha carreira. Foi ouvindo a música, eu vim do ritmo, eu vim da percussão, porque a percussão é com o corpo, percussão é por ritmo. Então essa...eu conheço porque eu consigo ter, posso dizer dessa forma, uma facilidade de compreender a dinâmica do vídeo, de compreender a dinâmica do espaço, né? Porque tudo tem uma dinâmica, tudo tem uma temperatura, tudo tem uma provocação. Então a música me trouxe esses eixos e eu posso trabalhar a dinâmica de tudo isto, porque no vídeo mapping nós

trabalhamos com imagens, com roteiro e com áudio, né? E com o design né, design sonoro. E o lado produtor cultural ele vem ser a consciência do empreender né? Por exemplo, sempre digo nós que somos artistas nós temos sempre que abrir esse leque e ver de que forma a gente possa trabalhar essa economia criativa, por exemplo, o músico, o músico quando ele não tá tocando ele tá fazendo o que? Tá parado? Não pode! Porque se ele tiver parado ele não tá produzindo, não tá e não tá sendo remunerado. Então o músico ele precisa ter um estúdio, pra que quando ele não está tocando, ele tá no estúdio dele gravando, alugando o estúdio, gravando jingle, gravando spot, ou seja, essa economia da música, essa economia criativa, ela tem leques, e você precisa sempre tá observando esse leque. Mas isso não foi o curso de artes visuais, o curso de cenografia, foi a vida, foi o corre de ser produtor cultural que me despertou isso, então eu graças a Deus eu bebi por muitas fontes e obviamente tive muitos muitos amigos que me ajudaram né...muitos amigos que me trouxeram leituras, muitos amigos me trouxeram cursos e observei outros amigos a trabalhar e pude aprender com esses amigos, né? Então tô te resumindo aí uma trajetória de músico e artista visual.

2 – Quais fatores são relevantes para você no momento da concepção visual (ou outra) de seu trabalho?

Cara existe, e é bem filosófico esses fatores e bem “viajandão” mesmo. Cara, enquanto aos fatores relevantes pra minha pesquisa né? Para além da tecnologia, os fatores são pessoas, o cotidiano, o dia a dia, e principalmente o corpo, pra mim, a arte, ela é matéria como um corpo, pega pincel e pinta o quadro, o corpo pega a ideia da dança e transporte em coreografia, transforma em movimento. Até então, esse indutor, ele é uma ideia, ele é uma inspiração, mas ele passa a ser uma tela quando o corpo externa isso, porque pra mim, o corpo é muito importante. Eu costumo dizer que o corpo ele é a parte visível da voz. Então o corpo pra mim, ele é uma fonte de inspiração, e por incrível que pareça outra fonte de inspiração pra mim é a linha, o traçado, você pode perceber que qualquer forma é a partir da linha, a escrita é a partir da linha, o desenho é a partir da linha. Claro que tem outros fatores, né? Os fatores criativos, os fatores de inspiração, as várias situações que nos provocam a ter inspiração, mas a linha, ela é uma coisa muito doida, porque a partir dali eu consigo desenhar um pouco, escrever uma frase e tudo mais. E isso pra mim é muito importante, então eu sempre bebo nessa fonte, observando pessoas porque a história ela é feita por pessoas então, por exemplo, no nosso vídeo mapping desse ano, de 2021 no Círio, a gente vai contar fatos que aconteceram, fatos que aconteceram durante o Círio né...o promesseiro, o vendedor, o brincante, a senhora do tacaca, que vai trazer essas pessoas, então pra mim, são pessoas que me inspiram, são pessoas que me provocam,

entendeu?

3 – Como você define suas obras fale um pouco sobre elas?

Cara, as minhas obras são híbridas. Eu tô desenvolvendo um novo projeto chamado “camaleões”, que é um projeto extremamente híbrido, aonde o corpo é imagem, a imagem é corpo, onde a fala é corpo, e o corpo é a fala. Então minhas obras, eu costumo dizer que elas são híbridicas e eu não costumo entregar nada de mão beijada pro meu público, eu sempre provoco, eu provoco a ele ter uma leitura, e essa leitura é a leitura de, né? Uns vão entender X, outros vão entender Y, e é exatamente isso, essa provocação. Então, minhas obras eu sempre procuro trazer o duplo sentido. Eu vou começar a me assumir um ser híbrido, no que se refere a artista, entendeu? Eu depois dos meus quarenta anos que eu vim compreender essa famosa frase, “o artista não tem sexo”, porque o artista, eu vim entender agora depois dos quarenta, e o que que isso quer dizer né? Eu sempre levei pro lado sexual e não é, o artista não tem sexo porque ele pode ser qualquer personagem, ele pode ser um pássaro, ele pode ser um cão, ele pode ser uma pessoa, ele pode ser um vento, né? Então as minhas obras elas vão aprofundar mais ainda nesse “tudo é híbrido”.

4 – Há uma reflexão em torno do uso Vídeo Mapping que você utiliza para exposição do seu trabalho? Você produz pensando nesta ferramenta?

Sim...sim...tudo que eu faço eu envolvo o vídeo, não necessariamente o vídeo mapping, o vídeo, porque o vídeo ele pode ser um vídeo protesto, um vídeo de instalação, uma vídeo poesia, mas tudo, esses vídeos, esses conteúdos, eu aplico com o vídeo mapping, né? A técnica do vídeo mapping é o meu fazer diário. Toda e qualquer obra que eu faço é no vídeo mapping, é no corpo. Eu posso simplesmente abrir o projetor, mas a ferramenta que eu tô usando é o vídeo mapping, porque eu vou recortar a parede, eu vou recortar o tijolo, eu vou recortar um pouco, eu vou recortar todos esses movimentos. Então, as minhas obras, todas elas vão sem o amanhã, mas com certeza hoje, agora, eu aplico o vídeo mapping, é a minha pesquisa diária, entendeu?

5 – De algum modo, você propõe um tensionamento (seja ele de gênero, político, social, etc.) por meio do seu trabalho?

Sempre, sempre...é assim, uma linha de pesquisa do meu trabalho é o silêncio, algum tempo esse projeto “camaleão” ele é um projeto com vídeo mapping, performance do corpo, do atuante e o vídeo mapping ele é uma provocação, ele fala da dor que o ser humano sente, essa dor depressão, essa dor a perda de um parente, é a dor, a dor, o sofrimento. Então todas as minhas

obras elas vem pra provocar, porque pra mim a arte é isso, a arte é provocação, né? Ela pode trazer o bem-estar ou não, mas ela está ali provocando. Então sempre eu procuro trazer nas minhas obras a curiosidade, eu sempre trago essa palavra comigo, eu uso essa palavra sempre “provocar”, provocar curiosidade, provocar descontentamento, provocar reflexão, e provocar admiração, admiração não, mas provocar surpresa né? Eu acho que tá mais, não admiração, mas provocar surpresa. Então nas minhas obras sempre tem que ter provocação, entendeste? E assim, em 2020 eu tô vindo mais provocativo, no sentido político da coisa, né? Eu venho trazendo umas reflexões da onde a gente precisa romper com o silêncio.

SOBRE A RELAÇÃO COM O PÚBLICO

6 – Você pensa na interação/impacto que irá gerar com/no público participante antes de produzir seu trabalho?

É, a minha linha de pesquisa ela é criar sensações, provocar essas sensações. Então toda a minha obra, todo o trabalho que eu faço eu busco exatamente o provocar de sensações, tanto é que o projeto, o nome do projeto é cores, sons e sensações. Então eu sempre busco provocar sensações, mas eu não me atrevo dizer que sensações são essas, porque a leitura, ela é subjetiva, umas pessoas vão tá de bem hoje e vão ter uma sensação bacana, outras não. Mas a minha ideia, a minha provocação, é criar sensações nas pessoas, sensações essas de curiosidade, raiva, vergonha, reflexão...Então eu já consigo atingir algumas pessoas. Por exemplo, quando a gente fez o Vídeo Mapping Cabano, tinha um pipoqueiro passando, buzinando, né? “Pom, pom, pom, pom, pipoca!!!” e tudo mais, até que ele parou pra assistir. Ele parou exatamente na frente da House Mix, empatando a minha visão, mas foi uma fotografia muito foda, eu chamei fotógrafo, cara registra isso, bate essa foto pra mim. E aí o cara registrou e olhando assim, até que o pipoqueiro disse assim: “puta que pariu!”, falou um palavrão, “Eu não sabia que isso tinha acontecido aqui no Pará, égua mermão paraense é quente mesmo, né? Botou pra quebrar ele e tal, matou o governador!” eu disse, pronto mano, ali eu tive certeza que o meu trabalho foi alcançado, eu provoquei num cara uma reflexão, provoquei num cara um contentamento, uma admiração, tive várias provocações, e outra coisa, ele entendeu né? Que o povo cabano tirou o governador do poder, da província, e matou o cara. Entendestes? Ele entendeu toda a parada mano, entendestes? E assim, eu tento falar no vídeo mapping, ter áudio falado, narrado, o mínimo possível. Dentro da cenografia eu gosto de trabalhar com apontamentos cenográficos, o que é um apontamento cenográfico? Eu tô numa sala vazia e eu coloco uma pia, eu tô sugerindo que eu tô no banheiro, eu tô numa sala vazia, eu coloco uma cama, eu tô sugerindo que eu tô num quarto. Então, eu faço isso no vídeo mapping, mas aí eu não faço isso com

elementos físicos, eu faço isso com a voz. Por exemplo, no mapping do Círio do ano passado, começou a assim “Era uma vez...”, essa palavra já prende a pessoa, já cria uma expectativa, então “Era uma vez, em 1720...”, aí eu paro de falar, esse 1720 já te levou, meu irmão, pra um lugar fora do chão, e aí depois o mapping vem, o mapping vem através das imagens contando essa história, e através da imagem, da paisagem sonora, a trilha sonora, não tem mais voz, a voz já entra lá...no meio de novo dizendo “Belém, Belém criando laços”, pronto, aí eu vou dando apontamentos né? Que é o apontamento cenográfico, eu trago essa cenografia pra voz, pro texto, entendestes? dando apontamento, e o resto as imagens vão contando a história. Eu faço sempre assim, os meus trabalhos sempre são dessa forma.

7 – O retorno da interação com o público é relevante para você, ajuda você a pensar em próximas produções após este contato ou não?

Amigo, eu quero uma carreira aonde pessoas me conheçam, eu quero, eu não vou ser hipócrita, né? E negar isso. Eu quero daqui a cinquenta anos, cem anos, quando as pessoas olharem pra trás e ver, porra tinha vídeo mapping em Belém e como começou. Eu quero tá nessa galera que começou a fazer vídeo mapping em Belém. Eu não tenho essa hipocrisia de dizer que eu não tenho essa vontade né? Então sim, o feedback do público, eu não procuro, mas é gostoso de receber entende? E por incrível que pareça, os feedback que mais me provoca, os feedback do “não entendi!”, do “não gostei!”, que que tu não gostou? “ah tava feio!” porra legal, essa discussão é boa, o que é feio na arte? Então, o que é que tá no fio? O que é ser horrível pra ti? Entender isso no público eu gosto, entendeu? Então sim, esse retorno do público, ele é importante pra que eu cresça, mas eu tenho essa vontade de tá...bora fazer uma pesquisa do vídeo mapping, das artes visuais, 50 anos atrás, eu quero ser um dos nomes desses 50 anos atrás, entendeu? Eu gostaria de ser.

8 – Neste contexto de pandemia, como se converteu sua relação com público, sua relação com suas obras?

Amigo, eu venho no meu Instagram, eu tinha um pouco mais de trezentas pessoas, eu já tô chegando em dois mil. Eu acho que isso é muita gente, entendeste? Eu acho que isso é muita gente. Então, mas isso foi dos últimos trabalhos pra cá, do início de 2020, quando a gente fez o Vídeo Mapping Cabano, aí em outubro a gente fez o vídeo mapping do Círio. O Cabano foi na rua, com o público, e aí esse retorno foi muito positivo, por exemplo, no vídeo mapping do Círio ano passado, foi live, a gente fez uma live né, e a live a gente não tem o mesmo calor do público presente, mas nós tivemos 131.000 visualizações. E eu não sei o quanto isso é bom

entendeste? Eu não sei se essas visualizações elas são reais, ou então a pessoa só passou o olho. Eu não sei. Mas o fato é que no Instagram, no Facebook e no YouTube, somando tudo, nós tivemos 131.000 visualizações, e nós passamos pela TV Nazaré, né? Em quarenta e três municípios, né? Pra gente ser reconhecido. Então eu acho que esses nossos tentáculos, nós conseguimos alcançar, pular as fronteiras de Belém, né? Então assim, foi um feedback muito positivo quanto a assessoria de imprensa nos trouxe essa informação, nos trouxe esse relatório entendestes? Agora assim, esse ano, como eu sei, como eu já sabia que ia ser live, eu preparei, eu tô preparando uma surpresa pra que essa live não seja uma live de onde o cara fique sentado aqui e assistindo, não, que ele fique conectado, dizendo “cacete, como é que esses cara tão fazendo isso? Como é que esses caras conseguem fazer isso?” Eu pensei, eu já comecei a pensar nisso entendeste? Então nesse vídeo mapping eu tô trazendo outros elementos que não faz parte do vídeo mapping, mas que vai compor o que eu chamo de cena, que vai compor a cena, que eu tô trazendo outros corpos, outros corpos, tudo eu uso essas palavras, provocação e corpo. Por exemplo, o vento, o vento pra mim é um corpo, a luz cênica é um corpo, o ator já é um corpo. Então eu estou trazendo outros corpos pro vídeo mapping entendeu?

SOBRE A AMAZÔNIA

9 – Você se considera um artista que trabalha com características visuais de elementos lidos enquanto amazônidas?

Não não, não 100%. Eu sou...Como músico...Vou falar isso como músico. O músico que eu digo percussionista, o cara que estuda ritmo, né? Estuda tambores, e outras formas de instrumentos, então pra mim, o percussionista amazônico ele precisa, ele tem o dever, a obrigação de conhecer os seus ritmos amazônicos. Como é que eu sou paraense, não conheço o carimbo, não sei tocar o carimbó e sou percussionista, sou um cara do tambor. Então, eu tenho que conhecer o carimbo, eu tenho que conhecer o retumbão. Nada me impede de conhecer o gênero cubano, as salsas, o merengue, nada me impede de conhecer outros gêneros brasileiros como o baião, como o samba de cacete, o samba de roda na verdade, o samba de cacete é aqui de Cametá. Então eu enquanto músico perfeito, eu preciso conhecer isso e eu trago isso enquanto artista visual também, entendeu? Tanto é que nos meus traços, nas minhas provocações visuais eu trago sempre o elemento, os elementos daquela história em específico. Se eu tô contando o Círio, eu tô trazendo no Círio o carimbó, tô trazendo no Círio o lundu, eu tô trazendo no Círio o boi bumbá, se você for ver o vídeo mapping do ano passado, tem canto lírico, tem carimbó, tem retumbão, tem boi bumbá, certo? E tem lundo! E esse ano de novo eu tô trazendo essa sonoridade. Então essa sonoridade, essas intervenções ou elas vem pelo meio

do áudio, da trilha, ou ela vem pelo meio das formas gráficas, né? Do desenho, ou ela vem pela performance do corpo. Mas a Amazônia, a minha cultura, sempre vai tá nos meus trabalhos, entendeu?

10 – Se sim (ou mesmo se não), no seu entendimento, o que seriam essas características (que você trabalha, ou não)?

Isso da música né. Na música. Mas visualmente. Nas outras coisas, por exemplo, eu trago a floresta, entendeste? Tanto é que nessa minha nova performance que eu tô montando, eu trago pro palco as sensações de estar na floresta, vais estar na floresta de que forma? Perdido? Se tá na floresta encontra uma entidade? um mito? De que forma eu tô na floresta? Então eu trago pra essas performance do corpo, a floresta, né? O vento né? Poucas pessoas param pra ouvir o vento e a sonoridade que ele traz. Então eu sempre brinco, eu sempre brinco da seguinte forma, quando eu paro pra ouvir a natureza, quando eu paro pra ouvir a floresta eu digo assim, o vento é um Deus que tudo sabe. Eu brinco, a água é uma deusa, que tá em toda parte, em todo lugar, né? O fogo é um Deus que tudo consome, eu brinco com essas coisas da mitologia, do mito, né? Eu brinco com isso, né? Então a terra é a deusa que dá a vida. Então eu costumo, e isso são apontamentos, provocações inspiradoras, porque a partir quando eu digo assim, que o vento é um Deus que tá em toda parte, em todo lugar, que sabe, o vento é um Deus que sabe tudo, já nasce uma história, já nasce uma performance, já nasce um corpo cênico, e assim eu vou brincando, mas tudo isso só é possível quando eu paro pra pensar, quando eu paro pra sentir, quando eu paro pra olhar, quando eu paro pra viver, né? Então eu vivo, e depois eu trago isso pras performances, pro vídeo mapping, e tal, mas sempre isso, a nossa paisagem e a nossa sonoridade faz parte do meu trabalho entendeu? Tanto é que na iluminação cênica eu uso várias cores, mas tu vai ver sempre o verde, o âmbar, o azul e o vermelho, vai ver sempre, que é o que tem uma representação simbólica, que eu consigo trazer a floresta, a partir de só uma luz no palco verde. Eu consigo dizer que aquilo é uma floresta. Só uma luz âmbar, eu consigo dizer que aquilo é um amanhecer do dia. Então essas cores tu vais sempre ver nos meus trabalhos. Seja ele no vídeo mapping ou numa iluminação cênica.

11 – Trabalhar ou deixar de trabalhar com essas características é um modo de se auto afirmar, de afirmar o seu lugar?

Eu acho que sim sabe? Eu acho que sim. Sabe por quê? Olha só, eu penso muito nisso, eu tenho 42 anos e fui, e nasci preconceituoso né, eu até os meus 20 anos, eu ouvia meus pais dizer, homem não chora! E eu carreguei isso na minha vida, e aí eu não entendia, eu não entendia

porque que a galera, que eu vou chamar assim porque eu chamo carinhosamente, que hoje eu tenho muitos amigos e “as gays”, por que que as gays se rasgam tanto? Mermão elas precisam se rasgar, isso é marcar presença. Eu sou do jeito que eu sou, você precisa me respeitar assim como eu lhe respeito, e eu acho que a que a minha obra ela precisa tá inserida nisso, ela precisa tá inserida no respeito, do respeito da galera e LGBTQIA+, mas eu não posso lutar pela comunidade gay e virar a costa pra comunidade negra, porque quando tu luta por uma causa, a causa é de todos, eu não tô num lugar, eu não vou lutar pela pelas cotas sociais e virar as costas pra causa feminina. Não mano, todo mundo tem que tá no mesmo barco, lutando. Então sim, a minha obra ela se auto afirma sim sempre, mas ela se auto afirma não enquanto vaidade, não enquanto desejo de ser reconhecido, mas e sim, enquanto protagonista, enquanto sujeito, enquanto cidadão, entendeu? Eu sou de Belém, Belém do Pará, minha mãe é de São Luís do Maranhão, na verdade ela é do Maranhão, do interior de Barreirinhas e meu pai é de Porto Velho.

12 – Como você definiria a construção e importância do seu trabalho dentro de um contexto amazônico?

Assim, uma vez me perguntaram se eu ajudo a recriar a Amazônia, eu achei isso uma grande estupidez, com certeza não, com toda certeza não, é o contrário, é o contrário, é a cultura amazônica, cultura do meu estado, a cultura da minha cidade que me potencializa, né? Não sou eu que potencializo ela, sou eu que preciso, enquanto artista, enquanto cidadão, fomentar essa cultura entendeste? De fomentar a nossa a nossa cultura. Então o que eu posso te dizer, é que eu sou o grande admirador das nossas raízes, da nossa cultura, admiração mesmo, enquanto pessoa, enquanto cidadão, enquanto artista e o que eu puder, o que eu puder sempre trazer esse legado, porque esse legado ele é meu, ele é meu, ele é nosso. Eu não posso virar as costas pra ele, eu acho lindo o baiano, eu acho maravilhoso, e eu quero trazer o baião pras minhas performances, eu acho lindo o Maracatu, a nação maracatu, e eu quero, e eu vou trazer a nação Maracatu, mas eu sei que eu vou optar por minhas raízes, eu sempre vou tá no meu trabalho. E pelo contrário, é ela que potencializa, é ela que é a minha gasolina, a minha combustão diária, entendeu? E tu sabes o seguinte, que muitos artistas precisaram morrer pobres pra conseguir hoje, o Félix Robato ter sua guitarrada e ser reconhecido, pra que eu possa hoje ter um reconhecimento, pra que outros artistas também possam ter conhecimento, como o Trio Manari, mas muitos artistas...isso não começou agora. Né? Muitos artistas precisaram morrer pobres como é o caso do Alípio Martins né? Como é o caso de tanto outros artistas que militou no

brega, militou nas marcantes, e tudo mais, pra que hoje a sociedade veja a marcante como uma coisa maravilhosa. Mas assim é no movimento gay, muito pra que hoje uma criança de 8 anos possa assumir “eu seu gay”, pra que uma criança, um adolescente de 16 anos possa se vestir, se dizer não, eu sou trans, muitas outras pessoas precisaram, pô, precisaram morrer, não era mais isso ter acontecido, mas aconteceu, enteste? Então assim, eu tenho esse reconhecimento, pra que eu possa dançar minha vida guitarrada, pra que eu possa dançar a guitarrada, o mestre Vieira precisou morrer, pobre, né? Sem o reconhecimento devido, sem a infraestrutura devida, né? Mas assim, o legado dele é inesquecível, o legado dele vai passar gerações, de gerações, e assim são outros mestres, como por exemplo, o mestre Verequete. Eu não sei porque ainda não tem em Belém o Museu do Carimbó, eu já fiz essa proposta pro Edmilson. Bora fazer o museu do Carimbó! Todo ele interativo como é o museu do amanhã, museu do amanhã, como é o museu da língua portuguesa, como é o museu do futebol. Bora fazer o museu do negro? Bora fazer o museu da comunidade gay? Pra que a gente possa saber quais foram as pessoas que morreram, mas que pra que hoje nós podemos dizer “viva ser gay”, entendeste? E que essa luta tá muito longe de acabar, mas assim, você provoca, bora! Porque o museu do Carimbó em Belém é uma questão tão cívica ou poder público né? É um pouco de estratégia né? De boa vontade tá ok? A gente sabe que tem questões burocráticas, mas não é impossível, é só difícil, mais ou menos assim.

13 – Quais dispositivos culturais você busca despertar no seu trabalho?

Olha, atualmente eu tô pesquisando, mergulhado no corpo, no corpo do ator né? Nessa dramaturgia que todos nós carregamos, o que que eu chamo de dramaturgia pessoal? A dramaturgia pessoal é uma história de vida, né? O que tu aprendeste e o que que tu traz de influência? Essa é tua dramaturgia de vida. Então hoje eu tô lendo, pesquisando muito sobre o corpo e a partir desse dispositivo chamado corpo eu trago os elementos da nossa cultura entre outras culturas né? Agora, atualmente eu não tô trazendo a nossa sonoridade, mas eu tô trazendo as nossas pessoas, a nossas pessoas. Sabe aquela senhora que costura no Teatro da Paz, como é a vida dela? Né? como é vestir uma roupa do shopping, quem costura essa roupa do shopping linda, maravilhosa? Foi a dona Filomena, que ganhou pouca grana, mas que essa roupa é dez vezes mais alta do valor que ela passou a noite toda costurando. Hoje eu tô nessa pesquisa entendeste? Do corpo provocando sentimentos, reflexões, né? Talvez daqui a algum tempo eu possa novamente trazer a leitura, trazer o mergulho na nossa cultura, da nossa cultura, eu já fiz isso, até ano passado eu tava pesquisando enquanto performance, o Carimbó tocado no corpo, então era uma reunião, e aí eu projetava os tambores, ficavam as mãos tocando no corpo, fazia

o vídeo mapping no corpo e tudo mais, mas agora eu não tô pesquisando a nossa sonoridade né? A nossa sonoridade, eu tô pesquisando as pessoas. Mas a nossa cultura, ela mexe com muita coisa, ela mexe muito comigo né? Que a gente foi em Castanhal e São Caetano de Odivelas, teve a galera lá pra produzir instrumentos, muito loucos, esses instrumentos eles ganham vida. Por exemplo, olha só que coisa louca. Tem um cara que lá em Bragança chamado Toni Soares, que é um cara que eu sou apaixonado, eu amo esse cara e aí ele tem uma música chamada assim “Eu vou, eu vou encontrar uma sereia no fundo do mar, mamãe vai ficar chorando, mas eu vou com a sereia dançar” e aí eu fico imaginando como é isso no vídeo mapping? Essa música no vídeo mapping, como é, como é esse cara que desobedece a mãe, que vai pra praia dançar com a sereia e ser encantado. E aí nasceu, nasceu um projeto chamado “livre pintura”. O que é livre pintura? Eu projeto na parede um oceano, e ao mesmo tempo que eu projeto na parede um oceano, eu projeto aqui em cima numa mesa, uma câmera afino que eu projeto nessa parede, encima do oceano, as mãos do artista, e essas mãos do artista ela faz barco no papel, essas mãos do artista recorta uma pessoa que brinca com um barco de papel que tá no oceano sendo projetado na parede. Então eu consigo fazer movimentos líquidos a partir de papel, a partir do vídeo mapping, mas quem me provocou? A letra de um boi bumbá de um retumbão lá de Bragança. Então no meu registro vem essa frase “de olhos e ouvidos atentos as vibrações”, as vibes que tão rolando, viu?

Cara quando essa live pintura for pra rua, vai ser uma coisa muito doida, sabe por quê?

Porque imagina eu tô com uma mesa aqui na minha frente, eu coloco uma câmera a fino aqui pegando a mesa, uma câmera aqui em cima, e quando eu ligo essa câmera eu através do SD eu conecto câmera no no vídeo mapping e jogo a projeção dessa mesa lá na parede. Cê entendeu? Tá entendendo a vibe? Aí eu chamo o Alexandre Siqueira. Alexandre Siqueira pinta essa tela aqui pra mim, e o Alexandre Siqueira vai pintar uma tela aqui na mesa, uma tela física só que eu tô projetando a mão dele lá na parede. Então, pro teu olho, eu tô pintando a parede também. A parede e essa tela aqui, eu também tô pintando a parede. Então, o Alexandre Siqueira ele pode olhar pra tela virtual e ver silhueta do casarão, deve pintar a silhueta do casarão, e tá pintando uma pintura virtual e uma pintura física ao mesmo tempo. Agora tu imagina quando tiver uma criança lá e pintar a criança? Pinta aqui! Isso é híbrido! Eu tô misturando pessoas, tecnologia é uma cagada, e eu já fiz testes, vai ser uma coisa muito louca fazer isso.

ENTREVISTA ARTISTA – ROBERTA CARVALHO
(SEMI-ESTRUTURADA OU SEMI-ABERTA)

SOBRE A PRODUÇÃO DO ARTISTA

1 – Conte um pouco da sua trajetória enquanto artista visual, como aconteceu essa/sua construção?

Eu comecei na adolescência curtindo muito filosofia e literatura e a literatura me levou pra esse campo da poesia, e a poesia me levou pro campo do visual, da poesia visual.

Eu comecei a fazer, exercitar a poesia visual, enquanto uma possibilidade de construção do texto, e partir daí, eu parti pro campo da imagem. E aí eu entrei nesse terreno da imagem, a partir do vídeo, da fotografia e isso começou a ser um exercício poético mesmo e artístico do meu dia a dia. Eu tinha o desejo de produzir coisas usando essas linguagens, misturando essas linguagens percebo que meu trabalho ele circulando nos lugares né...de Belém por exemplo, as galerias, os museus, as exposições, eu achava super interessante isso, acho super interessante esses espaços. Mas eu sentia vontade de estar também na rua, em outros lugares, eu queria fazer com que a arte que eu produzia, ela chegasse mais próximo das pessoas sem muito avisar, é uma vontade mesmo de inserir a arte no cotidiano, na cidade, fazer com que as pessoas, elas se comuniquem, dialoguem de alguma forma com aquelas imagens, com aquelas mensagens, com aquelas coisas que as vezes nem tem explicação, mas com aqueles fragmentos de poesia que eu tava produzindo. E foi quando eu comecei a experimentar a imagem dentro da cidade, a partir da projeção de imagens né...primeiro antes de eu fazer projeção, eu fiz com um coletivo de artistas um projeto chamado “Itinerários”, que a ideia era criar um circuito de exposição naquelas mídias que ficam na traseira dos ônibus. Então isso era uma coisa que tava surgindo na época enquanto um recurso da publicidade, e eu junto com esses outros artistas, a gente acreditava que se a gente colocasse nossos trabalhos ali de alguma forma a gente tava dialogando com a cidade, com as pessoas, sem muito...até sem muito avisar o que a gente tava fazendo, mas a gente tinha esse desejo, essa vontade de colocar a obra de arte circulando pelos fluxos da cidade. Então esse desejo de estar na rua, ele já começa nesse momento em que essas fotografias, eu fiz uma série de fotografias que foram pra essa traseira desses ônibus, eu e mais cerca de 10 ou 12 artistas, e a gente tinha esse coletivo. Então foi um primeiro momento de estar na rua né...depois eu comecei a pesquisar a possibilidade do projetor de imagem, como um dispositivo que também me joga essas imagens na rua, que me coloca nesses espaços, e eu comecei a fazer as pesquisas das projeções. E isso me abriu também um outro campo muito

interessante, que até hoje eu tô nessas investigações da projeção e cada vez mais se...(inaudível), eu acho até que eu respondi à pergunta mais extensamente.

2 – Quais fatores são relevantes para você no momento da concepção visual (ou outra) de seu trabalho?

As vezes é de maneira muito empírica né...deixa eu pensar...bom eu acho que em termos de concepção visual assim, eu acho que o visual ele nasce com a ideia da coisa, do trabalho. Não consigo distinguir muito assim, é uma coisa meio que dentro da outra, então quando eu penso um trabalho a partir de uma motivação, que pode ser uma indignação, ou um olhar mágico sobre alguma coisa ou encantamento sobre algo, é...eu acho que quando eu penso isso, quando eu sinto esse desejo de produzir esse discurso artístico, eu de alguma forma já tô imaginando como isso visualmente pode acontecer, mas as vezes a forma da coisa ela surge também antes do trabalho, do conceito em si.

Então por exemplo, se eu tenho vontade de realizar uma projeção em grande escala em um monumento de Belém por exemplo, as vezes o desejo de fazer a intervenção nesse lugar me traz, me coloca, me traz as perguntas e as dúvidas do que que eu quero com isso. Eu quero interferir em um monumento de Belém, mas o que que eu quero dizer com isso? Então muitas vezes a forma também, a forma visual do trabalho, as vezes nasce um pouco antes até do conceito, mas as vezes nasce junto, nasce uma coisa que vai alimentando também. Então quando o conceito ele vem pra aquele desejo, a forma visual pode ser que se adapte e mude né...então é um processo meio espiral assim, que não tem começo, meio e fim.

3 – Como você define suas obras fale um pouco sobre elas?

Então eu sempre digo que o que me fez entrar nas artes visuais foi a poesia né, a poesia, a poesia visual. E isso me colocou dentro do terreno dessa palavra “Imagem” e essa “Imagem” se expandiu pra fotografia e pro vídeo. E nesse percurso eu fui me entendendo enquanto uma imaginante, uma construtora de imagens, não só de imagens, mas de conceitos, de poesia, esse contexto da fotografia em vídeo.

4 – Há uma reflexão em torno do uso Vídeo Mapping que você utiliza para exposição do seu trabalho? Você produz pensando nesta ferramenta?

Com certeza! É...eu acho que quando, por exemplo, eu penso em intervenção, projeção, que pode ser mapeada ou simplesmente uma projeção, eu considero muitas coisas assim, eu gosto muito de relacionar a minha produção e o meu pensamento artístico a onde eu estou fazendo esse trabalho, que histórias existem ao redor desse lugar, porque que eu estou aqui, que

discursos eu quero ter e fazer diante de todo esse contexto. Como eu falei, então é uma coisa meio que eu acabo realizando, sempre essa elaboração do trabalho a partir dessa relação com o lugar ou com o espaço, e as vezes até com...não necessariamente com o lugar e o espaço, mas quando eu falo de vídeo mapping é muito forte isso em mim assim, fazer a relação do que eu to projetando com o entorno.

5 – De algum modo, você propõe um tensionamento (seja ele de gênero, político, social, etc.) por meio do seu trabalho?

Sim. É eu acho que não é irrelevante, pelo contrário, eu acho que o artista é um ser nesse mundo de agora né...então acho que o artista ele se relaciona com todas essas questões, desse agora, desse hoje, e meu trabalho de alguma forma se conecta com isso de diversas formas, seja quando eu faço, sei lá, ações do projeto siymbiosis, de alguma forma eu to conectando com a questão do meio ambiente, com a questão do respeito e a preservação das florestas, seja quando eu to até como produtora/curadora fazendo o Festival Amazônia Mapping né, então eu acho que tudo tem uma relação assim, pelo trabalho também em parceria com outros artistas, então por exemplo, quando eu faço um vídeo cenário pro show da Aíla, e a partir desse vídeo cenário eu insiro diversas mensagens, frases, imagens, que afirmam questões importantes de se debater, eu acredito que eu tô conectada com esse agora, com as questões de hoje, então meu trabalho sim ele tensiona essas questões da nossa contemporaneidade e eu gosto que seja assim também, utilizo também como um espaço para debater essas questões.

SOBRE A RELAÇÃO COM O PÚBLICO

6 – Você pensa na interação/impacto que irá gerar com/no público participante antes de produzir seu trabalho?

Eu acho que essa relação com o público é sempre um experimento também, o momento em que você apresenta um trabalho, as pessoas que vão ler o seu trabalho, elas já vão construir ali outras possibilidades de leitura que de repente não foi a sua, que você quis necessariamente trazer em um primeiro momento, então eu acredito muito nessa abertura. Eu penso que tem questões que a gente pode facilitar a partir da própria linguagem, pra gerar determinados entendimentos, mas tem outras que eu acho que são abertas, e isso eu acho bonito no trabalho artístico.

7 – O retorno da interação com o público é relevante para você, ajuda você a pensar em próximas produções após este contato ou não?

Eu acho que eu sou bem aberta pra essas reações, pra essa relação mesmo com as pessoas que

vão assistir o trabalho, os comentários, as reações, então eu acho que tudo isso faz parte da construção também dos próximos trabalhos. As vezes não tão de maneira objetiva, mas as vezes de maneira até subjetiva, de entender como que as pessoas se sentiram diante de determinado trabalho, determinada apresentação e o quanto que isso pode ser potencializado. Então eu penso também que é algo, não é que esteja em primeiro plano, eu acho que é uma das camadas da criação assim, não necessariamente que você tá produzindo algo pra gerar um determinado feedback sabe? Mas eu acho que isso tá dentro né, pode não ser a primeira camada, mas eu acho que é uma das camadas, a relação né...de que a arte é uma forma também de relação com as pessoas.

8 – Neste contexto de pandemia, como se converteu sua relação com público, sua relação com suas obras?

É...eu acho que esse momento louco que a gente tá vivendo abriu possibilidades pra gente se experimentar de outras formas. Então no fundo assim, eu continuei fazendo projeção, só que de dentro da minha casa, eu inclusive tô com um projeto novo que foi feito durante esse período de isolamento, também partindo da janela de casa. Então eu acho que essa coisa de você projetar da sua janela para a cidade, é uma forma também de estar presente na cidade e de estar em contato com as pessoas, que estão hora olhando nas suas janelas, ou hora estão nas redes. Eu acho que as redes elas são também um potencializador de toda essa produção que acontece na rua a partir da janela de casa. Então eu acho que as redes, elas vêm agora mostrar pra gente que a internet, ela pode ser um espaço muito potente de produção de arte, de difusão, de debates, de troca, e eu aprendi muito isso durante esse período de isolamento. Porque a nossa única janela possível, fora a janela da nossa casa, é a internet, então muita coisa se construiu na internet. Se vê ai o surgimento de coletivos né, que começaram a produzir coisas a partir de casa para a internet, projeções que acontecem no Brasil inteiro, como o Projetemos, que é um coletivo super interessante, também faço parte do Projetemos, fazendo projeção no Brasil inteiro com questões do agora, trazendo debates importantes né, e isso tudo vai pra rede, então eu acho que as redes, elas estão ai para mostrar que elas podem ser bem interessantes também como um espaço de debates, um espaço de arte né, um espaço em que a gente não fique só naquele uso básico da internet. Eu acho que a internet, ela surgiu de maneira muito interessante e experimental, e depois ela ficou uma coisa meio plana assim né, os sites todos muito iguais, uma maneira meio óbvia de utilização, e eu acho que tem muita possibilidade assim para ocupar esse espaço.

Então o saldo foi positivo?

Sim, eu acho que, não sei se é essa a palavra (saldo positivo), mas acho que existe um

aprendizado nisso sabe...se a gente não estivesse vivendo isso, a gente estaria na rua fazendo outras coisas, então, foi a forma como tudo aconteceu e que a gente foi também tentando sobreviver no meio disso tudo.

SOBRE A AMAZÔNIA

9 – Você se considera um artista que trabalha com características visuais de elementos lidos enquanto amazônidas?

Sim me considero.

10 – Se sim (ou mesmo se não), no seu entendimento, o que seriam essas características (que você trabalha, ou não)?

Bom, eu acho que o meu trabalho assim, parte dele, ele tá muito construído nesse território, esse território que também me construiu, então, as coisas estão meio que junto ali. Eu acho que o fato de eu trazer essa paisagem, de eu trazer esses elementos dessa paisagem, sejam eles sociais, sejam eles visuais, sejam eles humanos, eu tô trazendo essa visualidade da Amazônia. Então eu acho que mesmo que se meu trabalho não fosse produzido dentro desse território, ele ainda assim seria um trabalho de uma mulher amazônida sabe?! Que pode dialogar sobre qualquer assunto, não necessariamente eu precise trazer elementos desse lugar, eu trago porque isso de alguma forma é o que me move, nessa pesquisa, nesse momento, eu até me reconhecendo...acho que meu trabalho, ele é uma forma também de me reconhecer enquanto uma amazônida né...me fazer entender enquanto uma mulher nesse contexto, e de entender também a história da minha cidade, a história dos meus antepassados, o que me construiu, o que me trouxe até aqui. Eu até digo pras minhas amigas lá do Combu que eu sou aprendiz de ribeirinha né...porque a gente que nasce em Belém, a gente nasce com uma negação dessa nossa identidade ribeirinha, porque nós nascemos na beira do rio, mas o que que nos coloca de costas pra esse rio? Que construção social, histórica, fez com que a gente virasse as costas pro rio que tá ali? E que não fosse só um lugar pra admirar a paisagem, ver o por do sol? Porque no fundo a gente tá muito conectado a esse rio, porque a gente se alimenta das coisas que vem dele né...ele faz parte da construção do nosso olhar, faz parte da construção da gente enquanto ser humano, mas existe uma questão de não inserção desse rio dentro da nossa identidade enquanto pessoas que nasceram em Belém, dentro do ambiente urbano mas que de alguma forma, não sei, estão meio afastadas desse rio, parece que é um coisa outra que tá ali, parece que a gente tá de costas pra esse lugar, não sei se tu sentes isso, mas eu me sinto, sente né? Isso tem me mexido bastante assim sabe...pensar sobre isso, e inclusive, eu andei lendo umas teses, dissertações de

mestrado, de doutorado, de alguns pesquisadores paraenses que falam sobre a construção da cidade, da urbanidade de Belém ser uma construção que oprimiu os rios né. Existia, pra teres uma ideia Jean, dentro de Belém, um canal, que era uma espécie de igarapé gigante chamado Lago do Pirí, que eu descobri um dia desses, e era uma coisa absurdamente gigante, no meio da cidade, e que foi completamente soterrado sabe...pra construir estrada, pista, asfalto, então é uma parada assim que historicamente aconteceu e talvez a gente carregue isso e a gente precise resgatar um pouco desse nosso devir ribeirinho digamos assim.

É porque eu acho que a Amazônia, ela é muito múltipla e aí as pessoas tendem a criar um conceito achatado né de Amazônia, como se fosse simplesmente uma coisa plana e que tá tudo ali naquela imagem, que é sempre uma imagem clichê, estereotipada, então cabe a nós também, amazônidas, ter esse auto entendimento dessa nossa origem pra que a gente consiga de alguma forma dentro da gente primeiro mesmo desconstruir isso, entender essa multiplicidade toda, pra que a gente possa falar sobre isso também.

11 – Trabalhar ou deixar de trabalhar com essas características é um modo de se auto afirmar, de afirmar o seu lugar?

Bom, eu acho que cada voz que sai da Amazônia é importante, são muitas vozes, artistas, pessoas que estão construindo pensamentos e tudo mais, pesquisadores, eu acho que qualquer ser humano que de alguma forma se represente, acho que tem uma voz importante. Então acredito que pra mim é muito legal assim poder de alguma forma representar minha região e acho que é uma coisa também que não é necessariamente uma bandeira, mas é algo que tá sabe...diluído na minha própria presença, então eu não consigo tanto, como é que eu posso dizer, mas as vezes é importante até impor isso sabe, dizer: “olha quem tá falando aqui é uma pessoa da Amazônia”, então eu acho que você precisa entender e escutar também, e as vezes é importante pontuar.

12 – Como você definiria a construção e importância do seu trabalho dentro de um contexto amazônico?

Sim. Hoje eu tô em São Paulo né, mas eu fico sempre nesse fluxo Belém/São Paulo, porque isso me alimenta bastante, preciso na verdade fazer isso, respiros em Belém, e isso muda até minha forma de estar aqui, e vice e versa, quando eu vou pra lá também, minha forma de me relacionar com a cidade acaba mudando, o que é bom também.

Bom, eu acho que cada voz que sai da Amazônia é importante, são muitas vozes, artistas, pessoas que estão construindo pensamentos e tudo mais, pesquisadores, eu acho que qualquer

ser humano que de alguma forma se represente, acho que tem uma voz importante. Então acredito que pra mim é muito legal assim poder de alguma forma representar minha região e acho que é uma coisa também que não é necessariamente uma bandeira, mas é algo que tá sabe...diluído na minha própria presença, então eu não consigo tanto, como é que eu posso dizer, mas as vezes é importante até impor isso sabe, dizer: “olha quem tá falando aqui é uma pessoa da Amazônia”, então eu acho que você precisa entender e escutar também, e as vezes é importante pontuar.

Eu acho que a minha construção, no próprio território, faz eu ser quem eu sou. Então eu carrego isso comigo, me construí nesse território, e mesmo que as minhas imagens não fossem produzidas exatamente dessa forma, eu ainda assim carregaria isso, então é importante também a gente desconstruir essa ideia de que sempre a gente vai produzir coisas que tem uma visualidade x ou y, a gente pode construir qualquer visualidade e ainda assim eu acho que a gente tá ali enquanto alguém que advém dessa região, que tá representando de alguma forma essa região entende?!

Não necessariamente nosso trabalho precisa lembrar uma estética. Como se fosse uma obrigação né do artista amazônida, como se fosse a obrigação de um cantor amazônida sempre cantar carimbó sabe...e tá tudo certo ele não cantar carimbo, ele cantar carimbó, tanto faz.

13 – Quais dispositivos culturais você busca despertar no seu trabalho?

É uma boa pergunta, talvez eles existam e eu nem perceba, talvez a minha própria maneira de construir e pensar tenha haver com isso, eu acho que eu não consigo identificar nada tão que eu diga: “ah eu fiz isso porque eu quero demarcar aqui uma questão paraense”, trazer algo, mas eu acho que tá tufô muito junto sabe Jean, não sei, essa é uma boa pergunta, eu vou pensar sobre isso.

ENTREVISTA ARTISTA – KAUÊ LIMA
(SEMI-ESTRUTURADA OU SEMI-ABERTA)

SOBRE A PRODUÇÃO DO ARTISTA

1 – Conte um pouco da sua trajetória enquanto artista visual, como aconteceu essa/sua construção?

Em 2012 fui para São Paulo fazer um curso de videomapping durante 2 meses na Trackers, acabei ficando um ano trabalhando como VJ e fazendo várias oficinas relacionadas a projeção, arte e tecnologia, projetava em festas de músicas eletrônicas e em duas festas fixas que a Casa Fora do Eixo realizava, toda quarta no Studio SP e domingo na própria Casa Fora do Eixo. Fiz parte de um coletivo chamado Blab com vários artistas voltado a arte e tecnologia, trabalhávamos na área corporativo, cultural e social. No início de 2013 mudei pro Rio de Janeiro e lá projetei em uma peça de teatro e com duas amigas cariocas criamos o Projeto Bolhas, uma instalação que mistura cenografia com projeção.

Link: <https://www.behance.net/gallery/10814343/ART-RUA-2013-BOLHAS-VideoMapping-Installation-RJ>

Voltei para Belém final de 2013, ministrei algumas oficinas de videomapping no Curro Velho, SESC Boulevard e na Casa das Artes, participei de três festivais de mapping, como convidado no Abstrata Festival Internacional de Videomapping em Fortaleza, através de uma chamada pública fui selecionado para o Brasília Mapping Festival e fui premiado na categoria 1Frame no Guará Mapping Festival no Paraná, atualmente trabalho com projeções e painéis de led em eventos corporativos, sociais e culturais.

Meus trabalhos podem ser visualizados em <https://www.behance.net/kauelima>

2 – Quais fatores são relevantes para você no momento da concepção visual (ou outra) de seu trabalho?

Eu observo muito as coisas, acho que tudo pode virar textura na projeção ou uma imagem pode virar um cenário virtual, eu ando pela cidade e vejo espaços que podem ser ocupadas com projeção e isso me instiga a produzir conteúdo de acordo com a história daquele lugar ou simplesmente fazer uma intervenção de artevismo. Um fator relevante é na hora de produzir é o silêncio, gosto muito de trabalhar durante a madrugada.

3 – Como você define suas obras fale um pouco sobre elas?

Eu produzo tanta coisa diferente, não consigo achar uma definição. Eu tento sempre fazer

visuais que sejam um colírio para os olhos, onde as pessoas se sintam confortáveis com o que vejam, depende muito da proposta também, já produzi conteúdos feitos para impactar, informar e refletir.

4 – Há uma reflexão em torno do uso Vídeo Mapping que você utiliza para exposição do seu trabalho? Você produz pensando nesta ferramenta?

Sim, geralmente já produzo conteúdo pensando no videomapping, o mais legal é que posso projetar em qualquer superfície de diferente tamanho e forma.

5 – De algum modo, você propõe um tensionamento (seja ele de gênero, político, social, etc.) por meio do seu trabalho?

Sim, projetei para alguns movimentos sociais, em 2013 criei essa pagina para postar algumas intervenções de protestos.

<https://www.facebook.com/PyrangObyOby>

SOBRE A RELAÇÃO COM O PÚBLICO

6 – Você pensa na interação/impacto que irá gerar com/no público participante antes de produzir seu trabalho?

Eu penso mais em qual informação eu quero passar e de que forma essa informação vai chegar nas pessoas, seja textual ou visual. A expectativa é que as pessoas reflitam sobre o assunto e dialoguem mais entre si.

7 – O retorno da interação com o público é relevante para você, ajuda você a pensar em próximas produções após este contato ou não?

Sim, ter o público assistindo é uma energia muito legal, sempre conheço pessoas interessantes e dessas novas conexões as vezes surgem novos trabalhos.

8 – Neste contexto de pandemia, como se converteu sua relação com público, sua relação com suas obras?

Comecei a produzir e vender artes NFT, criei um projeto chamado Mostra Tua Arte onde projeto em um prédio artes de artistas de vários lugares do Brasil e de fora.

Mostra Tua Arte <https://www.instagram.com/mostratuaarte/>

Artes NFT <https://www.hicetnunc.xyz/tz/tz1bVk64QYS1cpZAu97ku3g1WSypJVfZypX4>

SOBRE A AMAZÔNIA

9 – Você se considera um artista que trabalha com características visuais de elementos lidos enquanto amazônidas?

Eu uso elementos da Amazônia em produções minhas, mas não em todas.

10 – Se sim (ou mesmo se não), no seu entendimento, o que seriam essas características (que você trabalha, ou não)?

Cultura indígena e floresta.

11 – Trabalhar ou deixar de trabalhar com essas características é um modo de se auto afirmar, de afirmar o seu lugar?

Eu trabalho com elementos visuais em geral, algumas delas tem características amazônicas e outras não.

12 – Como você definiria a construção e importância do seu trabalho dentro de um contexto amazônico?

Eu tento sempre somar com todas produções artísticas possíveis, seja no teatro, dança, literatura, música ou cinema.

13 – Quais dispositivos culturais você busca despertar no seu trabalho?

Procuro criar memórias afetivas nas pessoas através de projeções em espaços públicos ou privados.

ENTREVISTA ARTISTA - KAMBÔ
(SEMI-ESTRUTURADA OU SEMI-ABERTA)

SOBRE A PRODUÇÃO DO ARTISTA

1 – Conte um pouco da sua trajetória enquanto artista visual, como aconteceu essa/sua construção?

Bom, eu comecei em 2007, trabalhando com audiovisual, dentro do audiovisual, enfim... meu sonho era fazer cinema, dirigir, e aí dentro desse processo multidisciplinar do cinema, do audiovisual eu procurei trabalhar em todas as áreas, em todos os setores de um filme, de um processo audiovisual. E aí, isso desde 2007, eu venho enveredando por esse caminho de pesquisas, entrei no audiovisual como cinéfilo, cinéfilo absurdo inclusive, e sempre curti muito a história do cinema e tecnologia, e eu acho que no meio desse processo a minha paixão por tecnologia foi falando cada vez mais alto assim, e aí eu comecei a trabalhar com montagem e pós-produção, e durante esse processo de pós-produção eu me apaixonei pela parte de efeitos, criação de composições e a tecnologia de programação que envolvia, apesar de eu não mexer com programação, mas aquela métrica do projeto que ele foge da linha vertical e entra no horizontal, a gente pode colocar as coisas e visualizar de uma forma sei lá mais ampla, mais profunda, mais geral assim do meu projeto, foi me interessando e eu comecei a trabalhar com efeito, nisso trabalhando com efeito, mexi com motion graphics, me especializei em motion graphics, e durante um tempo em Belém trabalhei com publicidade fazendo cartela de supermercado, cartela de farmácia, depois campanha política e tal...foi uma época bem rentável inclusive, demais até, porque era muito novo, enfim, pouca gente mexia com motion graphics em Belém. Então eu peguei e fui meio na frente assim, isso vish...em 2007/2008, até 2010, entre 2007 e 2010. E isso em cerca de 3 anos, sei lá...eu sempre fui meio gordinho e tal, e durante esses 3 anos eu fiquei pesando quase 120kg, e viver dentro de uma ilha de edição, sem sair, o tempo todo naquele lugar fechado, enfim, foi fazendo com que minha qualidade de vida fosse lá pra baixo, não que ela seja lá aquelas coca cola hoje em dia, mas, eu tive um solavanco nesse processo, tipo assim, por visualizar que meu corpo não tava andando de mãos dadas com o mental, aí eu trabalhava muito, estudava muito, e presava muito por isso aqui, mas não me mexia, e isso pesou demais, fez com que eu entrasse em depressão, meu processo de produção decaísse drasticamente, e depois de uma campanha política, eu decidi fazer um curso na Irlanda, e aí passei um tempo estudando fora, em 2010, 2010...em 2011 eu voltei, e aí voltei meio que decidido a não trabalhar mais com publicidade. E aí quando eu cheguei aqui, comecei a conhecer a galera da música, porque até então eu trabalhava com música, mas dentro da música

eletrônica, em rave. E aí eu comecei a ter contato com a galera da música paraense, e aí processos foram aparecendo assim...de trabalho, processos experimentais, enfim, processos que me deram liberdade criativa para desenrolar o que tivesse na cabeça, e aí eu fui fazendo, de capa de disco, sei lá, design de identidade de banda, vídeo clipe, enfim, tudo dentro da área da música, da parte visual, eu comecei a fazer. E aí, eu fiz a Gang do Eletro, a Gang do Eletro pra mim foi um laboratório experimental assim absurdo, de ter contato com novas tecnologias e ter um meio pra usá-los né...porque isso daí pra mim foi muito importante assim, não foi só aprender a fazer o vídeo mapping por exemplo, aprender animação dentro desse contexto, mas ter onde mostrar, ter onde aplicar sabe...eu entrei na banda com essa proposta, me chamaram dentro do projeto pra desenrolar isso assim, que seria uma banda, que na época, a referência era o Kraftwerk, queriam fazer o Kraftwerk da Amazônia. O Kraftwerk como ponta de lança dentro da linha conceitual da música eletrônica, a música pós-moderna, enfim, tanto que a ideia são de quatro pessoas, não tem uma banda, um Dj e três vocalistas, tem um formato peculiar assim, diferente das bandas de brega inclusive, que tem dançarino, banda atrás e tal, e aí isso abriu essa possibilidade, essa dinâmica diferente abriu essa possibilidade. E aí eu entrava atrás com um telão e de um telão, um quinto elemento que ficava de background mas que tinha interação com o público, aí eu tive a oportunidade de trabalhar dentro da linha conceitual, de criar conceito dentro de um audiovisual, então ali foi um puta desafio porque eu nem gostava de tecnobrega, pra falar a verdade “não gostar de tecnobrega” eu estou sendo até brother, eu odiava o tecnobrega, e odiava tudo dentro do contexto de tecnobrega, não queria nem ver assim, eu abominava, não bicho eu odiava, eu não gostava, eu não gostava de ver, porque é uma linha de entendimento muito doida que eu tenho hoje assim, porque apesar de eu ter vindo do interior do estado, eu sou de Cametá, enfim, eu tenho o tecnobrega né, a cultura tradicional, eu tenho isso no dna assim, a gente aprende por osmose as coisas. O tecnobrega eu não gostava porque eu vinha da música eletrônica, eu queria produzir a música eletrônica, então eu estudava os melhores programas, já ficava antenado no que é uma mixagem, no que era uma equalização, um negócio porrada, e o tecnobrega era uma merda, uma chiadeira, os caras cantavam parece o Tico e Teco, as vezes aumentavam o pit da música e eu “égua porra doido...que porra é essa?”, e a minha aceitação do tecnobrega foi muito doida inclusive, é um processo muito doido, e eu comecei a aceitar o tecnobrega morando na Irlanda, com um cara da Rússia que chegou comigo, morava em casa e falou “é rapá, tu é de Belém né? Eu tenho um documentário no meu blog, de Belém do Pará, que fala de música, de tecnobrega!” Que foi quando eu vi o “Brega S.A” na tentativa de legendar pros meninos verem lá, que eu “Égua, podes crer...”, e o “Brega S.A”, porra enfim, é um marco assim na história da música paraense, sabe, na história do audiovisual

paraense, e aí isso é muito interessante porque pra mim foi um divisor de águas e fez com que eu aceitasse, começasse pelo menos a aceitar, mas eu continuei não gostando. Quando eu cheguei aqui, eu fiz um vídeo clipe com a Gaby Amarantos na época, foi o primeiro trabalho que eu fiz dentro dessa área, e aí foi quando eu comecei a conhecer as pessoas, o lado humano sabe, que eu conheci a Gaby, o Maderito, o Waldo Squash, as pessoas do tecno brega, foram virando meus amigos e eu comecei a curtir a vibe com eles. E aí foi massa, foi do caralho assim, tipo, e foi um puta desafio porque eu não conhecia nada de tecno brega e eu tinha que criar um design de identidade visual, um design de identidade pra uma banda que tava tendo como missão levar o tecno brega sabe, então seria transpor a imagem de uma cultura, de uma galera inteira, de toda uma cadeia ali, querendo ou não é uma puta responsabilidade que eu tinha pra mim, então, isso é muito doido, porque começa o meu processo de criação, porque pra mim o que é mais importante dentro do processo que eu faço? É construir a parada saca?! Não é mexer, tecnicista mente no aplicativo, no projetor, saber ligar o projetor, porque assim, quando eu comecei a fazer vídeo mapping, por exemplo, muita gente vinha me perguntar “Porra, qual é o melhor programa de vídeo mapping que tu usa? Tu usa Resolume ou tu usa o Modulate?” Falava bicho, o problema não é nem saber tu usar, pra início de conversa, porque eles vão fazer a mesma coisa sabe, vídeo mapping nada mais nada menos é do que, eu digo que até é uma puta de uma falcatura saca, porque o vídeo mapping eu creio que daqui uns 20 anos vai ser uma coisa tão banal que a galera não vai ficar nessa papagaiada, nessa fuleiragem. Tipo, eu tenho uma advertência muito grande, com muita gente que faz vídeo mapping, mas enfim, é uma advertência minha com o artista dentro de um processo de criação, mas cada um dentro do seu processo de necessidade de desenvolver aquilo. Mas assim, tipo do cara só pegar e ligar o projetor, e baixar alguma coisa da internet e flow, colocou ali sabe, processo diferente, mas eu sei lá, eu dentro da minha cabeça assim, eu fico fazendo isso caralho sabe, parece que eu tô iludindo a galera assim sabe, é meio que uma linha de...eu chamo “Houdinis contemporâneas” saca? Imagina a cagada que o Houdini fazia na cabeça da galera em 1910? Sabe quando...imagine a cagada na cabeça da galera na primeira transmissão de cinema sabe? Que enfim...quando os irmãos Lumiere foram passar “A chegada do trem”, que é o primeiro filme, a primeira imagem né que eles filmaram, o primeiro plano em sequência que fizeram, foi a chegada do trem lá em Paris, moleque que quando passaram aquilo, colocaram em um teatro a galera começou a sair correndo achando que o trem tava vindo encima deles, enfim, não tem...o vídeo mapping é a mesma coisa, a galera não viu, então tipo, se tu pegares, ligar o projetor, e já posicionar ele em numa superfície volumétrica e sei lá, achar uma foto do Faustão no Google Images e colocar ali, e mudar de cor, pronto a galera vai começar “eeeeee podes crer” sabe?

Então é uma coisa diferente. Então é...o importante não é o programa que tu usa, não é o projetor que tu tá usando, se ele é 10.000 lumens, se ele é 2.000, se ele é...foda-se. O importante é o teu processo criativo, é o que eu acho, é a minha opinião. O importante é a vibe que tu tá montando, é o que tu vais passar lá sabe. Porque tu podes passar um filme pornô, tu podes passar um meme do Bolsonaro, mas tu podes passar sei lá um...tu podes passar o que tu quiseres sabe? Então brincar com esse imaginário, te desafiar, te instigar a criar um processo, um processo de criar, é foda, e além do que o vídeo mapping na verdade é só um...ele é só um...tipo assim, um programa. Quando a galera vier me perguntar assim “Ah, o Resolume ou Modulate?”, falo gente, seguinte...o Resolume e o Modulate, eles são apenas um servidor, sabe? Apenas um servidor de mídia sabe? Tu tens, vamos dizer assim, ele vai funcionar como se fosse a tua televisão sabe? A tua televisão ela vai tá transmitindo um conteúdo audiovisual, esse conteúdo audiovisual ele é criado de “N” técnicas diferentes, pode fazer com stop motion, pode fazer com live motion, tu podes fazer com animação tradicional, tu podes fazer com animação 3D, tu podes fazer com programação, tu podes gravar a galera, tu podes mesclar, colar, jogar efeito e quebra, tu podes fazer o que quiser.

Essa possibilidade de fluidez assim, é o que te instiga, pelo menos é o que me instiga, a experimentar o processo de criação sabe, tipo...sei lá, é que nem o exemplo que eu dou do Photoshop assim pra galera. O Photoshop é o seguinte, assim pra tu aprender, pra iniciante, pra entender o que é o Photoshop. O Photoshop é como se fosse a minha bancada de desenho ali sabe...aonde eu tenho uma caneta, onde eu tenho um pincel, onde eu tenho uma tesoura, onde eu tenho cola, e aí trabalhando sobre camadas, com materiais diferentes eu vou colando e jogando efeito, passando spray, e aí eu vou criando as coisas. O vídeo mapping ele funciona dessa mesma forma sabe. Tipo, eu vou jogar os meus projetos, os meus conteúdos visuais pra dentro do servidor, que é o Resolume, o Modulate, ou enfim “N” programas diferentes, esses são os dois programas mais famosos pagos né...enfim, mas tem um monte de programas, os programas livres e tal...e aí...esse conteúdo pode fazer, como eu disse, com animação, com motion, com programação...pode jogar lá dentro dele um aplicativozinho, que gera gráfico generativo, auto generativo, linkado com som saca, tipo, tu pega toda uma programação, tu linka aquele áudio generativo em um microfone e aí o microfone vai jogar o áudio, e nesse áudio eu tenho três frequências: grave, médio e agudo, e eu quero que o grave mexa a cor da partícula, eu quero que o médio mexa na intensidade, eu quero que o agudo tipo dê um 360° ali...Então, ele te dá essa possibilidade, o computador te dá essa possibilidade de interação em tempo real também. E o vídeo mapping é: tu vai jogar dentro do servidor e teu servidor vai posicionar aquele conteúdo aonde tu quiser, é isso, tu já vai ter isso, eu te ensino em 10 minutos

como fazer sabe, como jogar o produto ali pra frente, ali dentro do servidor. Então esse fluxo de aprender o programa por aprender o programa, é puro tecnicismo sabe, obviamente existe um mercado muito grande sabe, de evento, que tu não precisa necessariamente criar algo revolucionário, sei lá...tu vai fazer uma festa de 15 anos, inclusive existe um pacote que tu pode comprar pela internet sabe, de coraçãozinho caindo...de florzinha caindo, de 15 anos e tal...tarara...existe um mercado que tu pode inclusive criar para vender, então as possibilidades com isso são inúmeras assim.

2 – Quais fatores são relevantes para você no momento da concepção visual (ou outra) de seu trabalho?

Não sei, cada projeto é um projeto né...então eu tô num processo, eu particularmente agora, tô num processo de desenvolvimento dentro do meu entender dos processos criativos sabe...de como organizá-los. Os meus processos são um pouco doidos assim sabe, eu acho que pelo fato de tipo assim, de eu ser anti academia, não levantar uma bandeira anti academia, mas a minha postura ter sido anti academia, eu não peguei a metodologia saca? Eu nunca fui muito da metodologia científica sabe, do ter que entregar, fazer o relatório, lalala, eu nunca fui assim. Estou aprendendo a ser assim agora minimamente, que a gente precisa ser minimamente assim também, organizar as coisas, se não as coisas ficam uma cagada. Então cada processo, pra mim é diferente, não sei, é foda bicho, é foda, são tantas possibilidades que cada processo pra mim é diferente, e tipo assim, dentro desse mundo pós-moderno, aonde a gente tá praticamente ligado na matrix aqui, com um cabo de rede assim sabe, que tá o tempo todo jogando referência, porra mano aquele Pinterest é uma merda saca? Tu entra ali pronto, a tua cabeça (som externo), é muita coisa, é muita coisa, é muita referência, muita referência, YouTube é muita referência, Netflix é muita referência, tu vê qualquer coisa, caralho mano. Então, tem um processo muito doido que a gente deixa passar batido, que a gente não para e percebe, que é o processo de filtrar, a gente vê um monte de coisa, e depois a gente fica (ofegante) sabe, sem saber nadar no meio de um oceano, de um mar turbulento, que tu acaba te afogando sabe, e tu vai nadando, nadando e tu morre na praia sabe por falta de organização, por falta de entendimento dentro desse processo, e no mundo de hoje é muito complicado isso. Tipo, porra eu entro na internet eu me interesse por tipografia, me interesse por arquitetura, me interesse por design de interiores, me interesse por música, me interesse por biologia, me interesse por eco sustentabilidade, me interesse por política, que ocupa muito a minha vida, me interesse por tudo que a internet me dá, então tenta colocar isso dentro do trabalho, tenta colocar isso no trabalho! Te instiga a colocar isso no trabalho! Te põe de frente do espelho e diz assim “caralho

eu preciso colocar isso dentro do trabalho”! E ai como é que tu lida com isso? Colocar isso que eu tô vendo, a minha vibe já tá lá o tempo todo sabe, eu tô num processo de aprender a lidar com isso sabe de...eu tenho um amigo que ele diz assim: “cara tu tem a síndrome do ótimo sabe, porque tu quer fazer as coisas e pra ti nada tá bom, tem que tá ótimo”. Então, cara é um processo muito doido, um processo muito doido pra tu parar, respirar, te olhar de cima e entender, meditar é um processo essencial nesse processo de auto conhecimento, de todo mundo que trabalha com criação sabe, acho que todo mundo na verdade, sabe, todo mundo deveria ter uma terapia, estar pagando uma terapia, e tá indo lá semanalmente pra conversar com um especialista, sobre o seu cotidiano porque na verdade é isso sabe, o especialista tá ali pra te dar atalho, pra tu não ficar experimentando de forma empírica a tua vida, ele vai te dar os atalhos.

3 – Como você define suas obras fale um pouco sobre elas?

Não sei, pois é, tipo...esse é outro ponto também que pra mim...(ou tu não vê necessidade de definir também?) é...não, a necessidade de certa forma ela se mostra quando a gente anda sabe? A galera me perguntar por essa definição, isso é uma pergunta constante, de praxe. A gente precisa explicar sabe, a gente precisa explicar, a gente precisa categorizar as coisas até pra registrá-las, a gente tem que registrar dentro do processo histórico de produção, a gente precisa categorizar. Mas, é tipo assim, eu vou te falar que isso pra mim é uma lacuna, uma deficiência, justamente pelo fato da minha fuga da academia, e eu estou entrando nesse circuito de galeria hoje, mas eu sempre achei um clima blasé sabe? Não vou dizer que continuo não achando sabe? Mas porra, fazer uma exposição, e eu particularmente uso muito essa história de não, de sei lá...de usar uma imagem pra dar uma fuga sabe? Pra não mostrar o meu trabalho, as coisas que eu faço com a minha cara, eu não quero que isso dai seja referenciado, a referência é a experiência que tá ali sabe. Aí pois é...eu não sei cara! Elas foram surgindo sabe? (as obras). O Kambô na verdade, ele é uma fusão de experiências que envolve várias pessoas sabe? Tipo, no final das contas eu faço uma direção artística do processo, de vivência, de tudo. Mas tipo, tem influência de muita gente aqui sabe, porque, por exemplo, sei lá, eu tenho linha, são várias séries, são várias coisas sendo criadas, são várias possibilidades que a gente anda nessas referências e cria, e pari sabe? Mas aí eu vou pegar, eu tenho séries, as minhas séries começaram a partir, o Kambô começou a partir de fotos que eu fazia dentro desses processos audiovisuais que eu me envolvia. Então tinham fotos pessoais assim, de pessoas que eu ia trombando no meio do caminho, então tipo assim, eu tenho um trabalho como fotógrafo, porém, nunca vendi foto sabe? O trabalho que eu desenvolvi de fotografia, que eu sou apaixonado por street photography, pelos lugares por onde eu viajo, de fotografia de cultura tradicional popular, e

cultura indígena, tipo assim eu nunca vendi...já, eu já vendi algumas fotos, já...já...mas assim, eu nunca trabalhei efetivamente como fotógrafo. Eu já vendi algumas fotos já, mas como fotógrafo, não já...já me vendi como fotógrafo, mas enfim, nunca foi o foco da minha carreira. Então eu tenho um acervo muito grande de fotografia, por onde eu vou eu tenho um acervo muito grande. E aí...o trabalho do Kambô, ele surgiu a partir do seguinte, que eu não sabia desenhar até um dia desses, nada, e eu mexia já com vídeo mapping. Então quando foi em 2015, surgiu uma...acho que foi quando a gente se conheceu, um pouco depois, depois dos jogos indígenas que eu tava lá na casa da Vivi e tal...e aí, eu tinha uma ideia nessa época, eu tava muito encucado com isso, a minha vibe, atuação, era militância musical, de oportunidades, enfim, eu queria criar uma...eu na minha cabeça, na minha ingenuidade, porque é muito complexo, eu queria criar uma tropicália aqui no Pará sabe, porque eu tava vendo um movimento musical de vários estilos, tipo, era música paraense surgindo, não era o tecno brega, surgindo não né...em evidência, não era o tecno brega, não era só o carimbó, era todo mundo junto. Então, a minha ideia era, conversando com as pessoas, como eu tinha acesso a todo mundo por conta do vídeo mapping, dos shows, enfim...fui conversando aos poucos com a galera, tomando uma cerveja, instigando a galera a se entender como esse movimento de música paraense, e aí todo mundo ia se levantar junto, e evitar com que só um fizesse sucesso e acabasse caindo lá de cima, como aconteceu com uns e outros. E aí eu era encasquetado com uma ideia, de onde vem a música, de onde vem a referência da música latina na música paraense. E um dia eu conversando com o Manoel Cordeiro, o Manoel Cordeiro falou “Ei Luan! Vem dos contrabandos de discos que os caras traziam, vinham do Suriname e paravam lá em Barcarena, por isso, Barcarena e Abaetetuba. Por isso a guitarrada surgiu ali daquelas brenhas, e aí a galera também ouvia as ondas de rádio de fora, que eram as ondas tropicais de rádio que tu consegue sintonizar uma rádio de lá de Paramaribo, de Caiena”, então através das músicas que a galera ouvia na rádio de lá, a galera foi pegando referência desse ritmo aqui. Aí eu fiquei: “caralho mano que foda”! Peguei um mapa da América Latina...e pensei, caralho aqui é Belém, aqui é Paramaribo, cara, e se Belém ouve...eu queria fazer um documentário sobre essa referência da música caribenha né, no Pará e tal, e aí eu não tinha câmera, eu não tinha nada, eu tava...aí eu fui pra internet e consegui uma passagem pra Miami a mil reais, aí pensei “Caralho mil pau doido”, aí juntei toda a grana que eu tinha e fui comprar uma placa, eu tinha uma 70D, aí três meses depois eu me mandei pra Miami. E aí foi o divisor de águas da coisa porque eu fui comprar uma câmera e quando eu cheguei lá “caralho!”, eu nunca tive vontade de conhecer Miami, porque eu sempre achei enfim...Miami só pelo Vice City do GTA que eu gostava assim, mas égua sei lá, é muita ostentação, umas ideias assim que não tava fixando na cabeça. E quando

cheguei em Miami eu fiquei abismado vei, porque tipo, justamente por conta dessa imagem estranha, a prefeitura, o CADI, o caralho que eles chamam lá, eles fazem projeto de instigar os valores artísticos da cidade. Então mano, tem muita galeria de arte, tem muita coisa, tem muito projeto foda e tem o maior evento, maior feira de exposição de galerias de arte do mundo que é o Art Basel, que acontece todo ano lá. E eu que sabia o que era Art Basel e tal, eu caí na semana do Art Basel, na semana que ia rolar o Art Basel. E em Miami tem um bairro que é o Wynwood, que é um bairro grafitado, todo grafitado, tipo era um bairro que passou por um processo muito doido assim, meu Deus, eu cheguei a estudar bastante aquele processo daquele cara. Ele fez um processo de revitalização urbana através da arte dentro desse bairro, e era um bairro absolutamente degradado, tipo pós boom de tráfico de cocaína dos anos 90 em Miami, tipo bairro latino, muitos assassinatos e tal...e esse cara já tinha feito uma experiência parecida no bairro do SoHo, nos anos 70 em Nova York quando era a mesma coisa, Nova York era o terror lá, aí ele foi, pegou e foi no bairro do SoHo, o bairro do SoHo era Jurunas, Beco do Relógio, terror saca? Não que o Jurunas, mas enfim né, a gente conhece a gente sabe, a gente que é de Belém pode falar. Aí ele pegou comprou uma esquina, e disse que ia lançar uma galeria em novembro, comprou em março e disse que ia lançar uma galeria em novembro, pegou reformou tudo e tal. Mano e ele era influente assim no mercado imobiliário, mercado de arte, a galera já sacava ele, então quando essa notícia dele surgiu, todo mundo ficou falando “Caramba esse bicho é doido, ele vai abrir uma galeria no bairro do SoHo, esse cara é louco”. Sei que só esse bafafá, no dia que ele abriu a galeria tinha 5 espaços ao redor assim próximo que a galera já tinha endossado a onda dele e comprado coisas. Hoje o bairro do SoHo é a maior referência de economia criativa do mundo assim, tipo porra, um metro quadrado alí é caríssimo, par ti ter um ateliê é caríssimo. E aí eu...caralho mano...Tanto que eu fui comprei a câmera, fui pro Art Basel, foi uma alta complexidade assim, muita coisa, ficaria 1h falando só desse processo de Miami lá. Eu sei que quando eu cheguei lá, era o mesmo como se fosse o Pará Folia dos muralistas do mundo assim, o cara pegou o bairro, sério, um bairro detonado, ele pegou comprou uma esquina, fez um restaurante e mandou os gêmeos pintar um lado, o (Inaudível) pintou dentro, o (inaudível) pintou aqui, aí ele pegou um terreno do lado e fez uma galeria open air assim, pegou uns muros gigantescos aberto e mandou os caras mais fudas do mundo pintar lá, os caras de mural, de street art, então já virou atração turística logo, mano quando ele colocou esse restaurante dito e feito, em 10 anos um bairro inteiro foi dominado por galeria, por restaurante, por loja de economia criativa saca? Tudo dentro da vibe, então é do caralho sabe, super pra cima sabe, super transado sabe, arte pra todo lado. E aí quando eu cheguei velho porra, eu disse “caralho” entrei dentro de um mundo onde eu nunca tinha pisado saba? Que era um

mercado de arte! Pra mim era uma coisa surreal cara, não tem mercado de arte aqui em Belém, pra mim sei lá...nos meus 20 e poucos anos e tal, tipo eu tava...eu trabalhava com arte era pra entretenimento, pra evento, mas vender obra, assim, nunca! Sabe o fato de tu pegar e vender uma tela, de tu vender um print, de tu vender produtos era foda, fazer arte pra prestar serviço, pra fazer show. E aí foi quando eu já tinha uma ideia na cabeça, já mexia com vídeo mapping, então eu queria fazer com a galera de muralismo um vídeo mapping no mural, já tinha tempo assim...Aí falava com a galera de Belém aqui e a aí ia fazer, e acabou que a gente nunca fez. Quando eu cheguei em Miami essa ideia veio na minha cabeça com o caralho. Fiquei caralho mano eu tô na Meca da parada, eu tô na Meca da parada doido. Tô no lugar mais foda do mundo de street art, mo Pará Folia deles, na micareta dos caras, os caras lá brigando por causa de espaço. Eu fiquei égua bicho abismado assim, um moleque de Cametá, uma garrafa de cachaça de jambú na mão doidão. E aí eu conheci um casal lá de Fortaleza que são meus amigos até hoje, e acabou que eles estavam pintando lá e eu acompanhei o processo deles, a gente fez junto e tal. A câmera tava lá, mas eu comprei a câmera, eu não usei, eu não queria, falei “não bicho, é uma experiência tão grande que eu não vou nem mexer nela aqui”, fiz só o básico, umas fotinhos e tal, mas eu não sabia mexer na câmera ainda, eu não tinha experiência com a Canon e eu também não queria parar, eu tava vivendo ali, bora bora bora na vibe. Foi justamente quando eu comprei a câmera, e aí eu fui fui vivenciando com eles e tal e fiquei apaixonado, o fato de tá lá...aí foi quando me deu choque assim, nos últimos dias eu olhei e falei “caralho mano” eu to aqui na parada dos caras e ainda não vi ninguém fazer um vídeo mapping encima do mural, é muito lógico isso, isso é uma ideia muito lógica doido, como não?! Caralho bicho que foda...Aí voltei com esse negócio pra Belém, na época eu tava lá pelo Gotaskaen, mermão eu cheguei (sons com a boca) caralho moleque, aí meu papel no Gotaz era instigar a galera jovem que ia pra lá, desenhar, isso era em 2015/2016. E aí encontrava a galera e ficava instigando a galera a produzir, dizia pra ele que enfim, relatava a minha experiência, meu testemunho evangélico lá, de arte, espalhava a palavra, a palavra da arte. E aí foi quando eu peguei, me matriculei pra fazer design de interiores na Unama só pra aprender a desenhar. E aí surgiu uma bolsa de experimentação artística no Instituto de artes do Pará que eu já tinha tentado escrever ela, já tinha uns anos assim várias vezes, mas nunca tinha me dedicado de fato e quando começou a rolar, moleque eu sentei o rabo e falei: “vai vai rolar esse projeto”, porque tipo ele já tava na minha cabeça, sabe? Era fazer projeção, um mural. Então como é que eu vou me organizar pra escrever o projeto, pra vender ele? Aí bora...eu peguei, sentei e falei “não, eu vou fazer, eu sei fazer essa porra” então eu vou explicar direitinho, fiz o manual, sentei o rabo e comecei pesquisar o conceito, e aí eu cheguei numa onda que era muito...é...eu cheguei num

conceito que era muito absurdo, muito ousado até de propor uma história pós-pintura, sabe? Esse inimigo foi esse cara com esse pós-pintura, doido certo? Eu fiz a pintura e a gente tá fazendo a pós-pintura. Ou seja pintou, interagiu, e eu comecei a pensar, raciocinar em relação aos materiais, sabe? Os materiais contemporâneos, tipo a pintura como forma de expressão tradicional de milhares de anos atrás sendo feitas. Então vamos pintar de forma tradicional, usando elementos materiais ultracontemporâneos sabe? Que aí comecei usar a tinta fosforescente, tinta perolada, tintas especializadas que davam um outro efeito de apreensão além daquela, da pintura, né? Que aí eu comecei a pirar nessa ideia, eu falei caralho então vamos pensar nesses novos modos de apreensão do espectador pra obra, sabe? Porque se eu pintar com spray e a luz ela vai tá assim, ela vai ser uma coisa, agora se eu pintar com spray e aqui esses detalhes desse dessa pulseira, eu pintar com uma tinta perolada, quando a luz entrar assim, ela vai dar um efeito assim, então com a luz de manhã é uma coisa! Égua podes crer, cara massa! Então se a gente pintar com a luz neon quando eu apagar e ligar luz neon é outra história, e quando é luz fosforescente, quando ela apaga é outra história, cara dá pra criar uns cinco tipos diferentes de experiência aí. E aí quando tu joga o projetor é outra coisa! Sim, que aí o projetor ainda tem aquilo que ele anda de mãos dadas, de dedinhos dados com essa habilidade, que apagou o projetor já era, sabe? Aí eu égua caralho mano, que foda! E aí eu escrevi o projeto, e o projeto moleque passou, sabe? Égua que massa, peguei vinte mil reais pra comprar material, nunca tinha usado espelho, nunca tinha pintado, e aí foi quando eu caí de cabeça e quase quebrei o pescoço, porque caralho bicho, pera aí, agora eu tenho a ideia conceitual da coisa, mas eu preciso do material, vou meter a mão, entender como essa tinta spray ela vai reagir nesse material de PVC. (Porque até o momento nunca tinha tido acesso a essa técnica?) tu vai igual no Photoshop porra, no Photoshop tu vai no brush, o brush, ah eu peguei o verde e passei aqui no brush, e me deu uma cobertura opaca do jeito que eu queria. Mas aquele verde não ficava no jeito que eu queria, tinha que dar várias mãos, e várias mãos pra quem tá aprendendo é difícil, sabe? A não ser que tu tá com hábito de...então tu entende aquele processo...tu quando sai do digital pro analógico, ele é foda porque tu pensa que o analógico vai reagir como digital reage. Olha a bagunça na minha cabeça. Isso é uma bagunça gigante assim, aí lá vai tu porra, vai aprender a se adaptar com o material. E que material comprar? Tu não tem uma escola de belas artes, não tem uma galera pra trocar ideia, até tem né? Mas enfim né...no meu momento eu tava numa bolha assim.

E aí fui experimentando...experimentando, a bolsa foi sensacional porque ela te dá essa...eu propus três murais, entreguei um, porque ela te dá essa margem de experimentação, sabe? Ah o autor está experimentando, errou, mas tu experimentou, teu processo é experimental. Eu

“égua moleque, podes crer” fui desenrolando. Aí por conta disso o processo foi tomando rumos assim sabe? Tipo, ele começou com a história da projeção, com a história dos materiais diversos. E aí a projeção surgiu só na primeira apresentação, depois demorei pra fazer um outro com projeção, aí ficava, cara, mas pô, pra eu fazer tela com projeção, eu vou ter que dispor meu projetor, e eu não vou dispor o meu projetor pra ficar numa galeria, porque tem vida útil pra ou não. Eu fiquei um tempão sem fazer com projetor. Aí eu falei, não, mas peraí, a linguagem tecnológica, ela te permite, aí eu vi o Pokémon Go, não é? Mas porra, peraí, esse Pokémon Go, ele faz a realidade aumentada, ele gera um...então se eu focar na minha tela que tiver um QR Code assim, eu posso fazer com que essa animação fique no celular. Então é um aplicativo que pô ele te dá uma possibilidade assim muito foda, de possibilidade democrática muito doida. E os aplicativos dão conta de fazer isso. Ele te dá três projetos de graça, tu cria uma conta, e então tu pode pegar, pode fazer com pôster, com banda e com tatuagem. Eu quero fazer uma tatuagem com a realidade aumentada, faz tatuagem depois fazer ela se mexer. Então pega isso daqui foi foda do caralho mano, que revolução velho que foda.

E aí vi, eu acredito muito na questão da realidade aumentada. Isso é algo recente, essa realidade aumentada. Então, a ideia realmente vem de tempo assim, sabe? Mas esse aplicativo específico, esse específico, eu descobri ele há um tempo, mas já tinha outros aplicativos, mas tu tinha que fazer o teu. Eu tinha uma programação, tinha que dar o teu jeito de fazer o teu né? Eu nunca fui muito bom de programação, mas a história da realidade aumentada é um negócio muito foda, sabe? É uma possibilidade de criação muito doida, sabe? Gera uma outra plataforma. Então ela faz um usuário interagir com a coisa, sabe? Tu consegue fazer com que a tua obra ande no celular das outras pessoas. Um exemplo disso, que eu acho fantástico que eu faço também, é filtro do Instagram, que eu acho do caralho.

4 – Há uma reflexão em torno do uso Vídeo Mapping que você utiliza para exposição do seu trabalho? Você produz pensando nesta ferramenta?

Olha eu faço meus mappings. Eu vou até comprar um projetor de dez mil e duzentos pra mim, pra mim, pra mim e pra uma causa específica e tal, sabe? Uma causa coletiva que seja sabe? Mas tipo (ou até tu pensas em alguma conversão das dez artes que tu tá fazendo manual pro digital, alguma experimentação assim ou dá não?) Ah isso é natural, isso é natural, natural que vai rolar. Já rolou já, eu tive um projetor que me roubaram, um projetor bom assim, mas vou comprar um projetor porrada, que eu quero viajar pelo interior da Amazônia com ele, assim. Enfiar ele num carro, num barco, sei lá. Mano, esse projetor, esse projetor é meu. Bora, bora lá pro Fordlândia. Bora pro Fordlândia, lá, projetar na fábrica lá e tal. E aí construir as histórias a

partir disso. Ah, bora pra uma cidade no interior lá, Monte Alegre, bora. Almerim, projetar tá lá na frente, pá, fotografa isso, pronto, vende as fotos e enfim, essa relação da narrativa, a onda é construir a narrativa, tu construiu a narrativa, tu consegue agregar valor no teu tempo sabe? Então, a gente tem muita possibilidade doido, pelo amor de Deus saca? A galera, se a galera se organizasse...se organizar porque assim qual é o fluxo que eu tinha? Eu sempre me achei um cara foda. Sempre me achei um cara foda de referência, tipo eu sempre tive ciência disso, porque eu sempre tive ciência da minha capacidade de pesquisa, não que eu me considere melhor do que ninguém sabe? Mas eu sei que eu sou um puta pesquisador, sabe? Eu sou curioso pra caralho, eu vou pra internet moleque, e o assunto que eu sentir necessidade eu vou dar um jeito ali rapidinho e eu consigo falar um pouquinho sobre ele sabe?

E, tipo, pois é cara, eu dei uma parada porque...não sei. (Já tem quanto tempo que tu não projeta, fazer alguma coisa específica pra projetar?) Não sei, eu sempre faço, faço uns experimentos aqui. As minhas telas elas são projetadas, eu pinto o projeto antes de ir pra cá. O meu vídeo mapping eu uso pra isso. Eu sempre tô usando o Vídeo mapping (tu projeta e vai em cima?). É amigo, eu aprendi a desenhar um dia desse. Eu consigo fazer essa escala, olhar no olho e desenhar, mas eu vou passar tipo três horas aí saca? Pra pegar, marcar, enfim, tem técnicas do desenho realista que a gente vai esquadrinhando tudo tal, sabe? Consigo fazer, sei fazer, mas eu sei usar o projetor bicho, eu faço mais rápido no projetor, então se eu sei fazer mais rápido projetor...E rola muito essa história “Ai tu usa projetor?” Se tu quiser eu te ensino a usar, tu não usa porque tu não sabe! Eu digo! Tu não usa porque tu não sabe mexer. Aí eu uso o meu vídeo mapping pra isso, tá aí. Eu uso o vídeo mapping, todas as telas eu faço, tá, não são todas, mas 80% das telas que eu abro, tô sem tempo, joga o projetor e vai. Joga o projetor, marca e vê, olha lá, aquela grande lá, ela tá marcada com um lápis de cor, de cor de salmão. Vou com lápis de cor ou de salmão, depois eu vou preenchendo ela, começa nos pretos e vai. Porque cara o que é o projetor pra mim? O projetor...o Michelangelo doido, ele pintou Capela Sistina com o projetor. Eu falo isso daí e o pessoal não acredita. Falei mermão ele tinha um projetor, um Epson, de dez mil e cem lumens e ele usou, aí a galera fica se olhando...sério mano!!! Tu acha que o Epson foi inventado quando? É mano o Epson foi inventado em mil duzentos e vinte, olha lá no Wikipedia, aí a galera vai procurar e diz assim “ei, eu não tá achando”. Mas eles usavam, eles usavam a técnica da câmera obscura. Égua, um filme muito doido que eu tava vendo um dia desse, que é a moça do brinco de pérola, que é até com a Scarlett Johansson, aquela mulher é maravilhosa, que é um quadro famosíssimo do Johannes Vermeer, quadro famosíssimo. Enfim, depois eu te mostro, e aí nesse filme ele mostra assim que tem uma hora que ele pega ele põe ela dentro da câmara obscura pra chegar num ponto de realismo...os cara

ali pra chegar num certo realismo, Rembrandt...tem uns e outros que usavam câmera obscura pra chegar...eles eram tão perfeccionistas...é tipo, não sei montar uma técnica de câmera obscura, mas enfim, todo fotógrafo tem essa referência...Então, a câmera obscura na verdade ela é uma fotográfica invertida, né? E aí o cara colocava dentro de um cubo e a pessoa ficava lá dentro de um cubo assim, dentro delas parecia um confessionário assim, parecia um confessionário, e aí já jogava diretamente na tela dele que ele ia mandar uma marcada. Os caras que inventaram isso, eles inventaram isso numa necessidade absurda do realismo. Porra mano, tu pega o Rembrandt, aquelas babadeiras que os cara usavam, mano, aquele negócio, puta que pariu, todo aquele negócio de frente, cara vai te fuder doido, saca? Óbvio, saca? óbvio que não tinha o Instagram na tua vida, não tinha celular na tua mão, nunca que tu ia chegar num nível de perfeição desse. Nunca! Nunca que tu ia chegar num nível de perfeição desse. Tem uns cara que eu acho muito foda assim, uns artista foda que eu olho assim e falo, merão, não é esse cara que faz esse Instagram. Porque não dá pra tu usar o teu Instagram e chegar num nível de perfeição dessa. Não dá pra tu te distrair. Égua bicho, eu queria ser menos viciado assim no celular. Eu sou muito viciado em celular. Fico me policiando assim, porque uma vez ou outra, bora que tem que produzir caralho. Nossa, então ou eu tô pegando referência, ou eu tô...sei lá, eu tô articulando com a galera e tal.

5 – De algum modo, você propõe um tensionamento (seja ele de gênero, político, social, etc.) por meio do seu trabalho?

Pois é cara, aí é muita onda! Porque meu trabalho ele é espontâneo sabe? E aí dentro dessa espontaneidade, eu vejo a necessidade de...como é que eu vou enxergar lá...a real é que eu não tenho um discurso construído, sólido, pra levantar uma bandeira militante da forma militante como a gente tá acostumado a ver esse, sabe? Pelo momento, por hora, eu faço pelas entrelinhas as coisas sabe? Porque eu acho que o meu processo atual é de desenvolvimento da coisa, e o desenvolvimento do discurso político, não que eu não desenvolva ele, mas obviamente que eu não desenvolvo ele dentro da mesma velocidade que eu desenvolvo a minha habilidade, minha habilidade técnica perante a arte, perante a arte até porque eu tenho uma liga comigo que tão fazendo as coisas com a hora tardia, eu comecei a desenhar um dia desse, sabe? Então eu fico muito feliz, fico caramba tipo...eu tô trabalhando ali, mas eu tô vendo, eu tô ouvindo uns podcasts políticos sempre sabe? Eu sempre tô ouvindo, sempre, isso daí faz parte de mim, eu sou analista, eu fui militante, eu sou militante, essa é a real. Mas o momento que eu tô hoje em dia, é...o meu trabalho ele milita nas entrelinhas da coisa, por exemplo, tipo, eu sinto falta, eu passo, eu prezo por um processo de decolonização estética hoje em dia, saca? Tipo tu saca que

até as folhas da chita da saia de carimbó, aquelas folhas, elas não são amazônidas sabe? O design da chita, o design de estamparia da chita não é regional! Não é regional, aquelas folhas não são da Amazônia! Tipo é um design, eu não procurei pra ver, mas eu sei que não são. Não sei, não sei a origem, não sei se é africano, se é indiano, se é chinês, mas as folhas não são daqui. Mas elas estão presentes, elas estão entranhadas, a gente já visualiza daqui, a Chita sendo um acessório imagético dentro das saias do Carimbó, dentro das nossas roupas, enfim, a gente já visualiza ela no nosso cotidiano. Então quando eu percebi que a Chita não era daqui, eu fiquei: “caralho bicho, por que a gente não faz o design da chita com a folha daqui?” Sabe? Eu tenho um trabalho lá na Iacitata, não sei se tu conheces o Iacitata, o “Iacitata” é um ponto de cultura alimentar que tem lá na Cidade Velha, e o Iacitata faz um trabalho que é maravilhoso, que é um trabalho de valorização da cultura alimentar da Amazônia, e como se enxerga a cultura alimentar, a cultura alimentar tipo...se fala de comida, se fala de gastronomia, né? Gastronomia são técnicas gastronômicas, são técnicas de cozinha desenvolvida na França e na Itália. Gastronomia é isso. Cultura alimentar é o que envolve sabe? Não é só a técnica, é tudo o que envolve. É a cultura da agricultura familiar, do mercado justo, da não exploração, do trabalho escravo, da preservação do meio ambiente, da sustentabilidade, produto sem agrotóxico sabe...da preservação dos valores das culturas tradicionais, tipo, tudo isso que a gente tem e não valoriza de certa forma aqui, o Iacitata trabalha lá como restaurante, valorizando os produtores locais e criando uma carta voltada para a cultura alimentar local. Então tu vai encontrar ali pratos da cultura marajoara, como o marajoara fazia, a Fritada do Vaqueiro, como o vaqueiro fazia, tradicional, sem elemento industrializado, frito na banha do porco, enfim mano, sem agrotóxico nenhum, então você levanta uma bandeira em relação a isso. E a bandeira da decolonização é muito forte, então lá tem sido meu boot camp pra isso, meu boot camp de criação de desenvolvimento de discurso dentro dessa militância. Então eu tenho atuado muito em prol da decolonização, muito nas entrelinhas, dentro desse meu processo aqui, e da valorização imagética.

Então a gente tá desenvolvendo uns projetos lá que é o seguinte, tipo, a Tainá veio com uma problemática um dia desses que foi essa: pow os cara chegaram pra fazer uma oficina com os produtores de farinha lá de Bragança, e aí era uma oficina de...sei lá cara, de economia básica, uma coisa assim sabe, uma coisa burocrática lá, e aí ela falou assim “Olha isso!”, e aí ela pegou e me mostrou o folderzinho lá, a apostilazinha deles, aí eu peguei e comecei a olhar, não percebendo na hora, aí eu falei “Égua podes crer, é todo um processo!”, aí ela falou: “Égua tu não enxergou ainda?”, aí eu falei “Égua, o que é porra?”, aí ela falou “Mermão olha isso!”, aí começa na frente, um agricultor plantando maçã, assim na frente uma ilustração de um

agricultor com uma maçã, com uma macieira e tal...e um outro agricultor plantando alguma outra coisa assim. Aí ela falou: “Como é que o cara vai se identificar com isso? Lá em Bragança!”. Ela falou: “Não dá! Como é que eles vão se identificar?”. A gente pensa que é besteira isso, mas não é! Não é besteira isso! Como é que eles vão se identificar? sabe?

Se a gente pega por linhas de educação do Paulo Freire, linha pedagógica, ele vai bater muito, eu acho que é a linha espinha dorsal da coisa dele é essa, né? Tipo, a gente encontrar muitos elementos presentes no teu cotidiano pra ajudar tua linha crítica de raciocínio né...Então, a gente tá desenvolvendo tipo umas séries de estampas, com frutas regionais, com elementos regionais, enfim, eu acho que o trabalho volta pra essa subjetividade. A militância é essa, valorizar realmente a imagética Amazônica, sabe? Dando uma linguagem contemporânea, uma linguagem pós-moderna, que isso daí de certa forma, ao ver da galera refina, parece a parada, então dá uma atenção maior, né? (Então, tua militância nesse sentido de local mesmo, de reivindicar esse local). Sim, sim, sim, de fato é, um local geral. O índio que ele não conversa, inclusive isso é uma máxima do, esqueci o nome do cara que fala isso, mas ele diz que “o índio que não se comunica com a própria tribo dele, ele começa a ser universal né? Então, essa é a máxima.

SOBRE A RELAÇÃO COM O PÚBLICO

6 – Você pensa na interação/impacto que irá gerar com/no público participante antes de produzir seu trabalho?

As vezes, as vezes sim, as vezes não, vai surgindo e tal. Na verdade, no fundo sempre, né? Mas sei lá, o fato de parar e pensar, “não, eu vou colocar um uma mensagem pra isso”. Não sei, né, via de regra, não.

Faço muito por espontaneidade, sabe? Tipo eu vou seguindo o feeling da onda. Eu vejo muita referência. Essa questão de ver muita imagem, tô no Pinterest o tempo todo, vídeo clipe, é o combustível da criação, sabe? É isso, sabe? Tu não vai criar nada, se tu não ver nada, se tu tá trancado numa bolha, tu não tem referência, tu não tem escopo, tu não tem material pra trabalhar.

O ponto é “observar” sabe? A gente só olha, sabe? A gente só olha, e parar pra observar...Eu fiz um curso de leitura dinâmica, e a visão é uma leitura. Pois é, tipo, eu fiz o curso de leitura dinâmica, que ele que era muito doido assim, que ele te ensinava, tipo, praticamente era técnica de meditação, porque a meditação é isso, é tu parar, desliga tudo, te observa, vai, parou, respira entende, sente...sente...sente...então o curso de leitura dinâmica era isso. Eles te ensinavam um exercício que ele te dá “vai e pega qualquer coisa coma”, pega uma fruta e coma, ponha na sua

boca, sinta as papilas gustativas sendo ativadas. É do caralho isso! Mano isso é muito doido. Pega o limão, põe o limão na tua língua e sente de verdade ele vindo aqui, aí bate aqui, ele vem. Então esse observar, essa auto-observação que a gente tem que ter primeiro de prática com a gente, e aí a gente joga pro mundo, pronto. Égua moleque, tu começa a fazer umas conexão assim muito doida. E aí o processo criativo é foda, né? Eu peguei, eu digo que só tá tomando uma grade de cerveja e conversar só sobre processo criativo.

7 – O retorno da interação com o público é relevante para você, ajuda você a pensar em próximas produções após este contato ou não?

Sei lá, eu sempre tive, eu sempre tive eu acho que assim pelo fato de, eu não me formei sabe? Mas eu fiz empreendedorismo, administração e empreendedorismo, eu fui criado num berço de empresários, que se falava muito em empreendedorismo, enfim, minha família não tem nada de gene artístico assim sabe? Nada, zero...zero...tipo, a aceitação em relação ao meu processo, ele vem de hoje pelo fato do retorno mais financeiro do que de aplausos, por dizer assim. Mas, tipo, eu sempre, conscientemente tentei estar há um passo ou vários há frente das coisas que eu via, das coisas que eu via ao redor, aqui do lado, justamente por conta da matrix também saca? O fato de eu estar conectado com a internet o tempo inteiro praticamente, vendo coisas diferentes lá fora, eu quero aplicar as coisas que eu vejo na internet aqui, então a maioria das coisas que eu faço nunca foram aplicadas aqui assim, então eu acabo saindo como empreendedor, as coisas chamam atenção por conta disso, seja por conta do link de usar a linguagem amazônica, os ícones regionais, o nosso cotidiano sabe dentro de uma composição, ou de cores diferentes, isso por si só já é uma...(som). Tô acostumado a eu ver a galera usando, pintando os quadros, mas dentro de uma linha estética tradicional, tipo ah...tu vai ver figura indígena, mano, tem muito artista, artesão, que trata a figura indígena de forma do caralho assim, mas é uma linha estética comum já, que explanou, que tem lá no comércio, por exemplo, tem uns panos de saco de café, tem vários daqueles que são fodas, de uns índios muito fodas, inclusive já comprei alguns e tal, mas que são replicados e que seguem uma linha que a gente já sabe que é aquilo. Então o fato de eu usar, por exemplo, uma imagem de um índio, e pegar um fosforescente, isso é uma coisa que entenderíamos como empreendedorismo estético dentro dessa área. Então...além dos materiais diferentes que eu uso, eu sempre tive uma resposta do público muito favorável sabe? E justamente pelo fato de ser uma coisa empreendedora e diferente, tu não tem muita base de comparação. O meu trabalho, tu não vai pegar meu trabalho, e comparar ali com o do fulano de tal, ali e aqui sabe? Então ele já fica diferente sabe? Por esse fato, e eu não sei, eu sou muito preciosista com a minhas coisas claro. Não, no fundo, no fundo, eu to pouco me lixando assim

pra galera sabe? Essa é a real, no fundo no fundo eu tô pouco me lixando. Na verdade eu estou pouco me lixando, no fundo e no raso, assim sabe? Por uma linha mais política, eu fico mais, eu tô pouco me lixando bicho se tu gosta ou não, foda-se, foda-se. Eu não gosto não, vou te obrigar a gostar? Eu não gosto das coisas que eu faço, algumas, é...algumas. Aquele meu quadro ali, eu falo assim “poxa, eu acho ele sabe revolucionário assim” eu não tiro ele daqui, na verdade eu tiro ele pra mostrar em outros lugares, mas quem quiser comprar eu não vendo. É uma coisa pra mim, do meu coração assim. Mas são algumas coisinhas, mas na maioria eu não fico satisfeito porque tipo, é...obra de arte é foda, sabe? Não, obra de arte é uma parada pra primeira merda que tu faz, sabe? No meu caso é assim, eu sou tão preciosista, que eu quero fazer o melhor acabamento, eu quero que na mão, fique assim como se fosse um impresso, tu não veja a marca do pincel, eu tenho uma liga assim.

Enfim, depois que eu entrego ele, eu dou por feito, tá feito, o problema é dar por feito. Égua moleque o problema é tu dizer que tá pronto, não olho, fudeu e já era. Mas é foda cara...O processo é muito preciosista, fica muito tal...porque eu quero me deixar satisfeito com o negócio e eu particularmente como eu mencionei já, eu tive um problema com hierarquia, com verticalização, com cliente, com tudo. Eu não gosto, eu não gosto do ser humano cliente, eu não gosto dessa instituição cliente, porque essa instituição cliente ela já te dá um tipo...sabe...como estou, não é assim sabe? Eu tô aprendendo a lidar, não vou te dizer o que é também, mas eu não sei trabalhar isso, sabe? O que eu quero, é mais uma relação de parceiro, enfim. Então, eu dificilmente cara pego o trabalho onde a pessoa vem pedir assim, ah eu quero que tu faça isso. O pessoal nem vem, nem chega assim, mas tipo, eu tô parando de prestar serviço sabe? Eu não sei mural, muralismo funciona. (Farias foto com a tua estática sob encomenda?) Já, já chegou, isso daí faria, de boa. Depende, muita questão financeira, fluxos financeiros, sabe? Hoje, antigamente eu diria que eu não faria, sabe? Hoje em dia por uma questão de de fluxo financeiro, dependente, depende da proposta, sabe? Eu não faria se o cara ficar me enchendo o saco, sabe? Se a pessoa ficar me enchendo o saco eu não vou fazer bem, a não ser que, eu digo sabe, tudo tem um preço hoje em dia sabe? Eu não vou entrar dentro da hipocrisia, do romantismo e do não sei o que..porque eu já fui muito assim, eu sou assim. Só que hoje em dia, tipo assim, eu trabalho por satisfação isso continua sendo, porém, eu percebo, eu tenho percebido uns tempos pra cá, a importância da minha estruturação, eu sempre, a minha linha de trabalho, eu sou artista nômade praticamente sabe? Fico de um lugar pro outro viajando, pra cima e pra baixo. Então, eu não construí uma casa, não tenho um espaço, um lugar. Então, toda a minha vida caminhando, investindo nas viagens, nessa imersão sabe da compra de material e tal. Só que a gente tem que focar, tenho percebido tipo a necessidade da

expansão, do comprar material, do comprar equipamento. Essa necessidade de ampliar inclusive os processos de produção e ampliar, ampliar o alcance de pessoas que possam trabalhar também, pra mim é do caralho sabe, poder tipo pegar, chegar contigo e falar, eu sempre fui muito centralizador, eu sempre quis fazer tudo. Então tipo certas coisas hoje em dia precisam ser delegadas sabe? Tu precisa distribuir sabe? Ter confiança na outra pessoa e porra bicho, olha, não é nem que eu não sei fazer mídia social, mas ainda não dá, não vou conseguir ficar no celular com ??? pra resolver com o cliente, enviar, pintar, criar e ficar na mídia social, sabe. Quanto é? Porra mano, égua cara tu poder pagar, quanto é? oitocentos reais? Toma! Tu poder ter dinheiro pra pagar isso é muito legal sabe? De tu fazer o mecanismo econômico gerar ali, sabe? De tu conseguir através da tua ideia fazer com que o cara se empolgue, podes crer ele se empolgou. Então, esse processo de empolgação é muito, pra mim é muito importante, sabe? Fazer isso pros outros, porque foi uma falta que eu tive contra a minha vida, pela falta de incentivo da minha família, por exemplo. Sabe...Eu sempre tive que correr muito sozinho pra aprender, desenrolar, por mas que tivesse, enfim, alguns apoios relacionados a família, porém, tipo... apoio apoio de fato, ah bora lá comprar as coisas...e orgulho, tipo égua caramba o que é isso, o que que tu fazes? Meu pai sabe hoje em dia o que eu faço porque ele vê as coisas aqui, porque até um tempo atrás eles nem sabiam assim o que eu fazia, se alguém da família perguntar o que que o Luan Faz? “O Luan? Não sei, ele viaja, faz umas fotos e não sei o que, umas coisas por ai”, “Ele virou hippie” basicamente.

8 – Neste contexto de pandemia, como se converteu sua relação com público, sua relação com suas obras?

Ah tipo assim, quando rolou a pandemia, quando começou o fechamento das coisas, eu não tava prevendo, eu fiquei desesperado assim, porque eu tava sem fluxo financeiro, eu tava terminando o fluxo de três viagens, passei sei lá quase um mês na Europa indo pra cima e pra baixo sabe? Fazendo contato, tipo assim, não gerando renda. Aí de lá e fui pra Alter do Chão, fiquei quase um mês em Alter do Chão, depois eu fui pra Fortaleza pra fazer uma exposição que eu ia fazer uma exposição e uma série de workshops, que era onde eu ia levantar dinheiro. E aí travou na época eu tava lá, tinha que voltar correndo. Então eu cheguei em Belém desesperado, eu falei égua bicho eu tô fodido cara, a galera não vai querer comprar arte agora, que cê não pode sair de casa, o pessoal vai querer se preocupar com comida né, comida e remédio, não tem certeza da cura...e aí eu fiquei nessa onda, caralho bicho como assim? Cheguei aqui 18 de março.

Caralho mano eu cheguei em Belém o primeiro caso foi dado no mesmo dia que eu cheguei assim. Aí eu falei, égua moleque e agora? Aí fiquei batendo a cabeça, aí eu tava na casa da minha mina e tal, tipo, mudei as coisas pra lá, eu ia ficar aqui, aí ela falou assim “Não, bora lá pra casa que tem três pessoas lá, a casa é grande, a gente evita de pagar uma conta, se concentra tudo lá”, tá...e a gente já tava pensando em criar coisa, comidinha pra vender e enfim, se virar dessa forma. Aí até que eu vi um brother postando um trabalho, um brother lá em São Paulo postando os trabalhos que ele tava fazendo no papel, desenhando canetão no papel, o trabalho dele, sei lá, ele tem dez mil seguidores, trabalho dele é bacana, bem massa assim. Então, ele pegou postava, colocou um texto na internet assim, “ah porra a panelinha quebrou, meus trabalhos fecharam, foram atrasados, tô sem fonte de renda, eu preciso pagar as contas, estou fazendo uns trabalhos baratos aqui pra vender, frete grátis”, e aí ele fez os trabalhos com o papel A4, cartão, desenhado e tal e cobrando cento e vinte e cinco reais, cento e vinte e cinco reais é muito barato, é muito barato pra uma peça original assinada, sabe? Muito barato, assim muito mesmo. E então...só que pra produção, muito barato quando tu entra, quando tu já tem um nome que tu já circula, tipo assim, eu vendo os meus trabalhos, são trezentos reais, os prints assinados e não são peças originais, as peças originais são bem mais caras. E aí ele pegou e jogou na internet, mano ele jogava e em cinco minutos depois ele vendia, dava cinco minutos depois ele vendia. Pô eu falei moleque caralho, eu vou fazer uns desse assim né? Eu já tava desenhando um monte de folha, já tava tinha tempo, falei...não...vou passar essas folhas. Eu nunca tinha pintado em papel com acrílico, sempre em tela. Aí foi pra experimentar papel. Qual é o papel a gramatura certa? Pra não engelhar, e foi aquele experimento. Eu falei, não, vou comprar o papel com a gramatura maior e pintar. Pá, pinteí. Aí fiz um texto parecido com o dele e joguei, mano, deu dez minutos depois vendi a primeira folha. Vendi cento e cinquenta reais uma folha dessa. Sai Pô cento e cinquenta reais eu fiz uma folha, tipo, não ia ganhar nada, e já é o supermercado daqui. E aí fui fazendo de forma caprichosa. Passei sei lá umas seis horas pra pintar a folha né, caralho eu pintava o outro. Aí no outro dia a mesma coisa, passava umas seis horas caprichando na folha e o caralho. Pá! Joguei, em dez minutos depois vendi. Aí vendi quatro na sequência. Caralho mano, falei pronto, massa, aí comecei a fazer uma por dia e batia e vendia, batia, vendia, batia, vendia. E aí eu fui percebendo que a galera tá ficando em casa, sabe? Quem tem dinheiro continua tendo dinheiro, muita gente que ainda tá trabalhando, né? Tu continuo trabalhando? Então a galera tava tendo renda e o fato de tá ficando em casa, possibilitando uma reforma, um cuidado maior com a casa, e a casa organizar direitinho, a galera foi comprando coisa. Então o meu maior fluxo de grama nos últimos tempos foi agora na quarentena. Sério, tipo assim, o meu Instagram eu já venho trabalhando ele já tem um tempo, mas ele dobrou de tamanho por conta

da quarentena, e foi de quatro mil pra oito mil e quinhentos já, e a minha quantidade de venda pô foi absurda assim. É, tipo assim, eu comecei a me adaptar a partir do entendimento do mercado digital, do marketing digital, o quanto ele é importante, e é isso que eu tô levando pra galera aí, sabe? Tipo, pegando os meus amigos que desenham, a galera artista também, chega e colocar na cabeça deles essa necessidade de organização, essa necessidade de visualizar o marketing digital. (Tu fazes umas lives né?) É quando eu tô experimentando, tô experimentando, a ideia é chamar atenção da galera, porque tipo o fluxo que é mais valioso hoje em dia é a atenção, né? Então, tipo, tu conseguir captar a galera...aí eu vou fazendo uns testes aqui de publicidade patrocinada pra entender a reação disso, qual foto vale, qual o botão vai e então eu tô tentando entender isso daí, e tipo, cada investimento que eu faço, e isso tem um retorno absurdo, tipo, eu ponho cem reais numa foto, tipo de pagamento no Instagram e sei lá, de cem reais, dependendo da foto ela me dá, cem seguidores, cento e cinquenta, quinhentos já me deu. Caraca, sabe? E desses cem, dois fechou o negócio, se um fechar o negócio, ele já pagou os cem. Sabe? Se um fechar o negócio, assim no meu caso, se um fechar negócio já pagou os cem. Então eu faço uma métrica assim, vendeu dois, aí eu já ponho uma grana a mais, então ele vai, e muito doido, foi o Jaloo que me falou isso, muito tempo atrás, ele fala “ah amigo a galera acha que vai conseguir alcance na internet sem dar grana pro Zuckerberg? Nunca!” E hoje em dia eu tenho visto isso, saber esse planejamento como tu fazer. Porque moleque, o ponto é, se tu não trata a tua marca como empresa, se tu não tratar tua marca, como marca, tu não é marca, saca? Tu é apenas um, sei lá, tu é sei lá, um hobby! Não é profissional, é hobby. Sabe? Quanto mais profissionalizado, mais sólido, mais valor tu dá, e agrega a ela, sabe? Então, tipo, hoje em dia eu consigo justificar o preço que eu como. Quando eu comecei a pintar, eu caí no nicho de uma galera meio granada assim. Então, eu sempre fui careiro no meu estúdio, sabe? Então, logo no começo que eu comecei a pintar, ficava numa história muito enalhada, então, eu vendia uma, duas tela por ano, que eu ficava segurando a grana assim, sabe? Que eu ficava segurando grana, mais os trabalhos que eu fazia, então tudo pra não voltar pra trabalhar publicidade, ganhava bem pra caralho mas não quero fazer isso não. Então, quanto mais a tua marca vai fortalecendo, mais tu vai criando oportunidade cara, essa é a real.

SOBRE A AMAZÔNIA

9 – Você se considera um artista que trabalha com características visuais de elementos lidos enquanto amazônidas?

Sim!

10 – Se sim (ou mesmo se não), no seu entendimento, o que seriam essas características (que você trabalha, ou não)?

É uma misturada, eu não me limito não. Eu não sou limitado assim. Eu, tipo assim, são fases cara, isso eu tô entendendo essa história do artista sabe? O artista, as fases do artista. Porque é isso! São as fases que tu vai te jogando pro mundo, das referências que tu vai pegando, tentando agradar naquele momento ali naquele...Eu por exemplo, nunca gostei de arte abstrata. Um monte de tinta, o cara jogou um monte de tinta aí...Que porra é essa, sabe? E é um entendimento muito raso, sabe? Não que “raso” seja um mal oh...mas é um entendimento raso, depois tu vai te aprofundando, né? Mas é um entendimento raso de leitura crítica de arte. Até que tu tenta fazer, tenta fazer vai. Vai lá, mexe com o material, vai, mexe com o material, eu quero ver tu lidar com a tinta na textura que ela tá pra ela chegar ali. Então experimentou muito, já gastou muito investimento de tempo ai. Ah mas...Não mano! Tenta fazer ! Depois que tu tentar fazer aí a gente discute, enquanto isso tu tá sendo apenas um consumidor ali. Então a crítica, pra mim, ela se dá de forma sólida quando tu tenta fazer a coisa e tu vê dificuldade. E aí com o passar do tempo estudando história da arte, eu fui lidando com os abstratos, os neo abstratos...tipo um exemplo muito grande cara, o Hans Hofmann. Que é...a galera diz que é um mal pintor, americano né...de pós-guerra, pós-modernidade. Cara, pega o trabalho do Hofmann, tu olha o livro, pensa caralho mano que porra é essa doido? Que porra é essa? O cara pegou uma mancha sólida de vermelho, pintou de vermelho, e pintou outro, fez um quadrado vermelho, aí ele fez um quadrado, tipo o ??? por exemplo, mas eu vou jogar mais essa dai do Hofmann. Porra ele nem delimitou, quando ele ainda passa uma fita aqui do lado aqui, não mano sabe? Tu pegar ela e olhar desse jeito aqui mano, é outra liga, entendendo a vibe dele, que quando tu te põe de frente, as outras pessoas... Eu não conseguia entender como é que, um painel daquele ele vendia por, sei lá, quinze milhões de dólares um painel daquele sabe? Fiquei caralho como assim? Aí tu vai entender o porquê, aí os expressionistas de arte dizendo: cara tu chega na frente dele que tu vai ter uma experiência como se tu tivesse vendo um fractal de DJ, aqueles Vj, de um lado pro outro. Tu entra, parece que a obra te puxa pra dentro dela. Então, é uma experiência que ele propõe que tu não vai ter de forma nenhuma, tu chegiu lá e...(som). Tu só vai ter vendo aquilo, sabe? Então, a arte abstrata, pra mim, esse entendimento de arte, ele foi se moldando, foi essa aceitação e tal. Então, hoje em dia eu quero, sei lá, eu fiz uma tela que é um rosto da Dona Onete grande assim. Aí o fundo, eu pensei, cara como eu vou fazer esse fundo? Aí eu peguei, eu tava, já tinha visto o documentário do Poloc, e sou apaixonado pelo trabalho do Poloc. Caralho eu vou tentar fazer igual o Poloc, mas eu não...não vai dar merda, vai dar merda, não vai ficar legal! Eu já peguei, sujei de tinta aqui assim, peguei uma tinta fosforescente e joguei

aqui, aí peguei aquele limpador de janela, cheguei com o limpador de janela. Aí esticou a tinta, aqui, aí caralho! Ficou muito doido. Caralho, foi muito doido, isso no rosto da Dona Onete. Não tipo, essa tela aí, essa tela não era assim cara. Então não é assim, o meu desenho pra ela, era onde é o azul era azul, onde é o vermelho ali era vermelho/rosa, eu tenho ela, só que porra, comecei a fazer. Só que tenta fazer, tenta pegar, aí tu pega o azul, pega o azul do spray tenta fazer, tenta dar o limite lá. Ou então tenta fazer no pincel, caralho não, mas porra esse azul tá mais forte do que...não, então passa mais uma mão de tinta...não rola...tem que ter paciência! Caralho pera aí, aí eu comecei a passar o...caralho aí foi ficando o negócio que foi...mas foi surgindo sabe? Tipo, não tava previsto aquilo, tanto que essa obra aí eu nem vendo, eu faço os originais, e eu vendo cópias assinadas também, mais baratos, tipo, uma cópia é dez vezes mais barato que original. Então eu pego e faço um trabalho desse, e faço vinte cópias numeradas, assinadas. Eu faço impressão e penso na melhor qualidade. Meus trabalhos eles começam tudo no iPad, a maioria deles. Então já tem a matriz digital, que é a matriz que eu ganho, que eu faça os prints. Então essa daí, eu não tenho print dela assim, eu tenho os prints dela limpo, aí desse jeito, desse jeito é só assim só.

11 – Trabalhar ou deixar de trabalhar com essas características é um modo de se auto afirmar, de afirmar o seu lugar?

Foi rolando cara, foi rolando... foi...tipo assim, as coisas...As coisas vão sendo criadas a partir do que tu tem na tua mão pra fazer, né? Então tipo, sei lá, eu sou muito psicodélico, eu gosto de psicolodelia, do AH... amo inclusive. E o fato de eu ter passado a minha adolescência, até metade dos vinte, na rede, literalmente, nos festivais, foi um boom das cores fluorescentes, sabe? Do flúor neon, mas pra mim eu acho que o mais foda assim, são os contrastes de cor, pra mim são dois contrastes que eu sou apaixonado, é o rosa e o verde, e o vermelho sangue com o azul marinho.

Só te mostrando aí, dá uma pincelada de azul, uma pincelada de vermelho e uma pincelada de verde pra ver como ele reage ao material. Tipo o vermelho...o vermelho tu pega o acrílico, tu passa, ele fica no papel, opaco. O azul tu pega passa, ele fica, nem todo azul. O verde, é muito difícil de encontrar um verde opaco, o verde sempre precisa de uma outra mão, duas mãos, três mãos, pra ele ficar verde de fato, que ele fica...ele fica um pouco claro aqui...é...um pouco mais concentrado de tinta aqui. Ele não cobre por igual. O verde não cobre por igual. Aqui pra fazer é spray, e mesmo assim não cobre igual.

Então eu comecei tipo assim, como eu venho do digital, que eu sempre falei...Sempre quis que as coisas ficassem assim. Eu sempre quis que ficasse tipo...essa textura como se fosse impressa,

olha aqui, aqui tá como se fosse impressa, tem pouca textura aqui, ó tem umas texturas de cor aqui, de preto...eu vou, mas eu sempre quis ficar ser assim reto. Então, certas cores não pegam, tu tem que partir pra agressividade, ela fica marcada, aí tem que usar mais tinta, então eu já desencanei né. É, no início eu ficava muito neurado. Tem quadro pra mim que é o quadro mais famoso que eu tenho. Foi o primeiro que eu fiz valendo assim. Engraçado. Primeiro quadro que eu fiz foi a minha obra de arte assim. Minha obra de arte, que é o quadro que tem lá no Ôh Vibe. Então aquele...moleque, foi muito trabalhoso fazer. Passei uns seis meses pra fazer aquilo. Foi o primeiro zão zão zão. Passei uns seis meses pra fazer isso. Não...aquele quadro ali eu...foi na época do BDZ, eu tava na casa do Léo da Platô. Aí o pessoal foi fazer o BDZ, o Léo que foi cobrir, aí o arquiteto viu na casa dele e pediu pra ficar o quadro na sede. E aí foi quando meu trabalho, tipo assim, deu uma deu uma alavancadinha assim na época. Esse quadro tava na casa do Léo, e aí foi pro BDZ. Lá no BDZ ficou um tempão, aí todo mundo via, os arquitetos viram e tal...e aquele quadro tem realidade aumentada, né? Aí quando o Ôh Vibe abriu, o Daniel me pediu pra fazer um muro que ficou horrível lá atrás, ainda bem que ele já cobriu, já pintou com um da Drica. E aí eu levei a tela pra ficar lá, falei, égua deixa essa tela aí por um tempo e tal...e aí a tela ficou lá um tempo, eu lembro que eu viajei pros EUA pra fazer uma missão, fiquei sem dinheiro na época, tava sem dinheiro fodido lá, e aí o arquiteto do BDZ pediu a tela pra eu levar pro pro Boulevard, fazer alguma coisa com a Leal Moreira lá. Aí eu liguei pro menino...Falei “Égua Daniel, porra o menino vai pegar a tela aí...” e ele “Não Luan, não viaja, me vende essa tela aí, os clientes adoram ela, todos batem foto...E aí ele me pegou no contrapé, eu precisando de grana, vendi a tela assim. Égua eu dei a tela pra ele praticamente, baratíssimo aquela tela, mas aí bacana pra. O Daniel tem quatro telas minhas lá, tipo telas originais assim, bem tipo, ele pagou, já investiu bastante assim, bem legal a valorização que ele dá pra arte.

12 – Como você definiria a construção e importância do seu trabalho dentro de um contexto amazônico?

Claro. É...tipo...essa questão do marcar o lugar, as pessoas, já é...não é planejado...não foi assim. Ainda vou fazer um projeto que seja mais planejado especificamente pra isso, tipo, eu estou fazendo essa série aí das meninas agora.

Tem...são vários curumins, de uma etnia Munduruku, lá do Rio Teles Pires de Jacareacanga. Que eu fiz uma viagem três anos atrás, passei vinte dias lá, e aí eu fui fotografando as crianças e fotografando as pessoas lá, sabe? E aí teve uma tarde que eu peguei, aí eu vi os curumin brincando de roda e eu queria gravar os sons. Eu cheguei com ele e falei: “canta aí uma roda de ciranda” eles estava cantando de roda. “Canta aí uma cantiga na língua de vocês”. Eles

começaram a cantar na língua deles, gravou o som. Aí eu fui gravando e depois fazendo foto, “fica aí deixa eu fazer uma foto tua”. Eu tenho sei lá. Quarenta crianças assim, uma do lado da outra, em pé, sozinhas e tal...e aí eu quero fazer em tamanho real elas. Tô pintando elas o dia todo, com o tamanho delas assim.

Não, não...foi um trabalho, foi um outro trabalho audiovisual que eu fui fazer, fui fazer uma cobertura, e capacitação dos índios pra eles aprenderem a usar câmeras fotográficas. Enfim, uma cagada que tem lá, que eles estão sendo afetados pela construção de hidrelétricas alí nos rios. E aí as empreiteiras, meio que como compensação pras etnias presentes, elas dão várias coisas pra eles, pra eles não clamarem pela internet, câmera fotográfica, vara de pesca, várias lanchas, várias coisas assim, meio que em compensação pra contemplar. E aí tipo, eles não sabem usar a câmera, sabe? Tipo, os cara puxaram uma 70D lá pô.

E nossa intenção foi ir pra lá pra capacitar eles, a criar os seus próprios conteúdos, já que eles tem internet e eles mesmos divulgarem. Pra tipo, não precisar eu ir lá e fazer um documentário do ponto de vida. É...eles conseguem aprender linguagem cinematográfica, montagem e tal, a próprio básico de jornalismo pra postar coisa, né? Eui fui...égua não lembro por onde eu fui...Tem o movimento dos atingidos por barragens, e fora o Teles Pires, é uma iniciativa de sociedade civil, de vários ambientalistas do Mato Grosso, aqui do Pará, e aí foi o contato que eu tive fora do eixo. É, tem uma instituição de lá, o Imazom, uma coisa assim sabe. Mas foi um brother do Fora do Eixo que me colocou na fita, que me chamou pra fazer lá.

Cara, eu fiz muito trabalho já desses assim, enfiar no meio do mato, indígena e povos ribeirinhos e tal, tem muito, muito, muito trabalho. As fotos que eu tenho pra trabalhar, cara, se cê pegar só as fotos que eu tenho pra pintar, as ideias que eu tenho na cabeça de fazer as telas, eu fico, sei lá, um ano e meio sem sair daqui, só tô vivendo...

13 – Quais dispositivos culturais você busca despertar no seu trabalho?

Cara não sei...o que for divertido...tá rolando...A máxima da coisa é essa, assim tipo, eu quero me divertir! Eu quero me divertir, sério, quero me divertir, não quero ter ninguém enchendo o meu saco, ninguém me policiando, eu não quero isso. Não, não, não, não, não, não, não. Então, meu processo ele trabalha sozinho, tenho meus parceiros que vem que me ajudar, sabe? Mas, eu não quero ter ninguém me policiando assim, nem me podendo. Eu sou muito difícil de trabalhar, mas muito, muito, muito difícil pelo seguinte ponto assim, tipo, sou muito difícil de trabalhar em parceria, sabe? Tua marca com a minha. A não ser que a gente seja muito brother, seja de boa, a não ser que a gente consiga passar meia hora calado um do lado do outro sem precisar falar nada e a vontade. Aí eu consigo trabalhar contigo, sabe? Mas se eu tivesse, se a

gente não tiver entrosamento...Não, não funciona, mas não funciona porque eu sei que algum momento do processo eu vou chegar como eu sempre chego empolgado com um monte de ideia, e vou, e tu vai falar assim “Ai não, acho que não vai ficar bacana”. Mas por que não vai ficar bacana? “Não sei, porque eu acho que não”. Pronto. Acabou. Cabô mano, não tem conversa acabou na mesma hora, na mesma hora, eu perdi o tesão, perdi o tesão, não anda, não tem conversa, não anda...e qualquer pessoa, qualquer pessoa, até o papa, se o papa vier com um papo desse fudeu.

Um dia desses eu tive uma treta gigantesca. Eu tenho umas referências, o cara que faz cinema com os bonecos, um experimentalista lá da Polônia, que se formou em logs, não que tu tenha obrigação de saber, sabe? Mas se tu já tiver visto, vai pegar um atalho do caralho, sabe? Mas que eu não precise te contextualizar contando toda a história, que tu perceba, pô, sabe? Que no meio do...ou que eu só te fale “Égua mano, cineasta polonês foda” e só pelo fato de eu te dizer isso, do experimental, tipo, tu já comprou a ideia! “Égua podes crer, bacana!”, tu já confiou em mim, bora lá ver! Sabe? Eu não participo de processo onde eu precise te convencer. Eu não quero te convencer, sabe? Num tô aqui pra te convencer de nada, sabe? Eu não gosto de dar murro em ponta de faca, em porra nenhuma. Então, essa história do convencimento era muito estranho, sabe? Eu acho que a gente...o processo foi coletivo, o brainstorming, ele é...a gente tá clareando junto a coisa sabe? Eu vou jogando a coisa, a gente está descobrindo, clareando a coisa junto. Mas eu precisar te convencer de é...égua não! A não ser que seja por um bem comum, pra gente, assim, seja uma marca nossa ou que seja pra tua, mas ela vai me dar um retorno aqui, sabe? Acho que a gente funciona assim. E o papo da Gaby pra mim foi muito escroto, porque eu achei que, tipo assim, eu entrei na vibe dela meio que achando que eu fosse ter liberdade pra tocar naquele assunto que eu te falei da música paraense, sabe? Do movimento, de conseguir alfinetar a galera, e bora fazer coisas melhores. Do caralho, olha o clipe, a gente vai fazer um clipe muito foda, a gente pode fazer um clipe muito foda também. Ela teria, mas a gente consegue fazer sabe? Então, e acabou que depois dessa história eu fiquei traumatizado assim, eu falava, mano eu não vou mais trabalhar com ninguém. Aí eu fui fazer uma exposição ano passado, com uma mina daqui, uma designer de joias também, que mano... (Deu errado?) Ah, acho que porra, sei lá, sabe? Depois eu fui percebendo que eu tava construindo uma exposição com uma pessoa que eu não conseguia sentar numa mesa de bar pra tomar uma cerveja, a gente não tinha nem esse tipo de entrosamento, a gente admirava o trabalho um do outro, mas o pessoal não funcionava, saca? Depois do processo, tipo assim, ah, eu gostava da artista, mas depois fui percebendo o processo pessoal, que a menina é uma puta de uma esnobe assim, sabe? Pessoa esnobe e mesquinha, então, caralho bicho, pra evitar esse tipo de coisa, que

que eu faço hoje? Produzo as minhas coisas, é o que eu vou tentar fazer, que eu estou tentando fazer, produzir tudo, pronto, tá aqui! tá aqui aberto, à disposição. Passou, gostou, levou, bacana, não gostou? Deixa aí. Deixa aí, eu tenho provas e provas e provas e mais provas de coisas que eu não dava o mínimo valor de coisas que eu fazia, que eu deixava lá e do nada um cara: Égua cara, como assim, quanto é? E o cara...falei mano eu não acredito que esse cara comprou esse negócio, eu não acredito que ele pagou tudo isso nisso, égua moleque eu nunca pensei na minha vida que alguém fosse comprar, as pessoas comprando...então não sei sabe...tipo eu não quero, eu não trabalho pra fazer a vontade dos outros, sabe? O objetivo não é esse, o objetivo na verdade é não surtar. Essa é a minha única coisa assim.