

Resumo

O objetivo desse artigo é discutir a respeito dos percursos da pintura e seus desdobramentos, especificamente a pintura e as novas mídias. Observar as variáveis e linhas tênues que se tornaram pontos relevantes diante das ampliações que estão se constituindo como arte na era tecnológica. Suspender questões que se firmaram em torno desta linguagem buscando assim; perceber como se dá as (re) adaptações neste campo “fronteiriço”: pintura e tecnologia. Além de apresentar aspectos históricos e conceituais que envolvem a pintura, é traçada uma discursão crítica a respeito desta linguagem e suas extensões - diante do experimentalismo contemporâneo - principalmente no que se diz respeito a suas contribuições no encontro com projeções mapeadas. O foco não é apresentar verdades e soluções a respeito destas constituições, mas, fomentar essa liquidez que as artes estão se fazendo ao extravasar muitos moldes - em sua maioria complexos - ativando assim novos processos artísticos.

Palavras-chave: Pintura, novas mídias, desdobramentos, projeção mapeada.

1. Introdução

Perante a variedade de invenções, diante das múltiplas propostas e infinitos desdobramentos em uma era datada tecnológica; a arte não poderia estar alheia desta ampla proposição de novos meios e recursos. Todo o campo artístico passou por trajetos dados pelo desenvolvimento e ainda estão lidando, intensamente com a complexidade pós-industrial. Complexo por apresentarem uma diversidade de caminhos, em sua maioria, infinitos. Talvez, por que a arte se apresentou, sempre assim: diversa. Essa diversidade é intrínseca; à medida que o tempo vai passando, seus desdobramentos vão se constituindo, expressando, imprimindo aos poucos seus processos. Mas em meio a um emaranhado de tecnologias e mídias, as artes consideradas tradicionais, sobrevivem?

Mais do que sobreviver: elas vivem. E é sobre essa perspectiva que a pintura será abordada. Uma linguagem artística que já passou por "más situações", inclusive, ser dada como morta (Crimp, 1993). Uma linguagem considerada canônica e tradicional e que muitos, apostaram em sua falência. Mas com uma destreza tamanha, desdobra-se paulatinamente, acompanhando sem nenhuma repulsa as inovações de seu tempo.

Assim, proponho buscar e refletir sobre alguns desses desdobramentos, especificamente suas hibridizações com as novas tecnologias. Através de alguns exemplos de arte tecnológica e da projeção mapeada, discute-se essas possibilidades que a pintura propõe, sem que precise ser abdicada. Estamos em uma época profundamente aberta a experimentações, onde o híbrido elogia a linguagem enquanto troca seus suportes. E sem nenhuma ofensa procede, desdobrando-as.

¹ Aluna do Departamento de PPG - Arte e Tecnologia – Ida/UnB
darlinuza@gmail.com

2. Alicerces

Por muito tempo, no decorrer da história da arte – especialmente as artes plásticas – vimos o preponderar da pintura. Mudam-se nomenclaturas e termos, mas alguns costumes prevalecem. Dada como uma das linguagens mais utilizadas como manifestação artística, a pintura, desde as primeiras constituições de arte, provoca e traz oscilações, que inclusive, coloca-a muitas vezes, em risco, evidenciando as suas muitas tenuidades. Percebo esses trajetos como um processo natural da arte. Descobertas e tomada de novos rumos, não invalidam os seus antecedentes. Podem sim – e até devem - colocá-los em questionamentos, mas com um foco maior em adicionar, agregar novas maneiras e recursos e não de eliminar o que a linguagem e seus percursos já constituíram. Pensando nesses questionamentos como desencadeador de novos experimentos e construções artísticas, usarei desta escrita para levantar algumas notas sobre a arte, especificamente, a pintura e seus circuitos. A princípio, algumas questões: sua suposta morte é um “jogo” de reafirmação? Ou teria realmente a pintura, chegado ao fim?

Antes de discorrer a respeito da pintura, seus caminhos tênues e suas aberturas, retomemos, a um momento que colocou seu campo em efervescência: a fotografia. Os desdobramentos químicos, em 1826, realizados por Joseph Nicéphore Niépce trouxeram algumas visões descontentes e surpreendidas com o novo processo². É importante ressaltar que, foi no Renascimento, mediante registros, onde se deu as introduções ao processo fotográfico. A câmera obscura foi recurso de muitos artistas tanto no Renascimento³. Este artifício mediava à reprodução das pinturas destes artistas, pois proporcionava uma visão mais “fiel” do mundo visível. Em uma colocação sobre a fotografia Machado (1984) ressalta que:

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

Eu diria que este problema estava “aparentemente” resolvido. Inclusive que, muitas inquietudes e questionamentos na arte afloraram a partir deste suposto “problema”. É mediante a problemáticas que se desencadeiam novas direções. Seria a fotografia um agravante a pintura? A fotografia seria o anúncio de sua morte? Percebe-se através da história da arte, a agitação que trouxe esses desdobramentos da fotografia, assim como também – mesmo que depois de um longo processo - a visível flexibilidade da pintura em atravessá-la. Travessia no sentido de não permanência, de experimento, ligações efêmeras, que permitissem novos contextos e processos. Imaginemos pois, a efervescência posta diante de processos fotoquímicos que gravavam em uma rapidez surpreendente, e do outro lado, artistas que passavam horas a fio diante de suas pinturas?

² A invenção da fotografia não pode ser confundida com a descoberta das placas sensíveis a luz e por isso a data de 1826 (quando Niepce registra ou fixa a imagem na chapa fotográfica pela primeira vez) é arbitrária para designar o nascimento do processo. A fixação fotoquímica dos sinais de luz é apenas umas das técnicas constitutivas da fotografia; a câmera fotográfica, porém, já estava inventada desde o Renascimento, quando proliferou sob a forma de aparelhos construídos sob o princípio da câmera obscura (...). Tais aparelhos eram caixas negras inteiramente lacradas (...) fazendo projetar numa das paredes o “reflexo” invertido dos projetos iluminados (...) era a própria realidade externa que se fazia projetar de forma invertida na parede oposta ao orifício, enquanto o papel do artista consistia apenas em fixar essa imagem com pincel e tinta. (Arlindo Machado, 1984, p 31).

³ A história da arte nos dá provas o suficiente de que a camera obscura foi invocada em diversas circunstâncias para viabilizar “retratos” mecanicamente produzidos. Sabe-se, por exemplo, que Jan Vermeer utilizou esse aparelho para construir sua *Vista de Delft* (1658) e *Menina com uma flauta* (1665), pois algumas anomalias da composição, impensáveis numa “reprodução” baseada apenas no olho nu do pintor, denunciam a intervenção de um mediador óptico. (Arlindo Machado, 1984, p 31).

É inegável a diferença entre: projetar uma imagem como faziam no Renascimento e gravá-la através de processos químicos. A projeção, talvez, trazia a possibilidade de se desenvolver e aprimorar uma técnica que, pudesse ser controlada e utilizada pelos artistas em seus atelies, no contínuo ofício da pintura. Mas, perspicaz e certa, a caixa que apenas projetava se abriu, inaugurando a fotografia. A partir daí, esses processos de fixação, seria um dos muitos contextos que se problematizaria e por onde a pintura iria aventurar-se, paulatinamente.

3. Morte da Pintura: Prognóstico Saudosista?

É notável a intensa busca por estabelecer e impetrar a arte, estar lado a lado com seus desdobramentos, mapeando e confirmando prognósticos, de certa forma, sempre alcançando-a. Impossível, a arte se constitui intensamente fluida, dinâmica, se prontifica mas, esvai-se facilmente a ponto de não se deixar cravar, em um todo e nem por muito tempo. Isso fica a caráter de outras áreas. Constrói-se idéias, narrativas que vão se desdobrando e permitindo que tenhamos - mesmo que uma porcentagem mínima dela - assentamentos⁴.

Assim, há de sempre ter idéias prognósticas que, trazem suposições a respeito da arte, principalmente em meio a questionamentos e transições, ou a novos meios e supostas crises artísticas, “vereditos” são logo consentidos. A partir dessa perspectiva, temos como exemplo para este momento na pintura, o grito de Clement Greenberg: “Decadência!”⁵. Exclamou ele ao se deparar com os novos rumos e propostas da pintura na arte. Percebo aqui novamente a vontade em alcançar a Arte e a conter em suas narrativas, tendo sempre em vista os próximos caminhos, traçando prognósticos que, com grandes probabilidades de não se efetivarem, preferem se manter por ali, em volta.

Negroponte, em seu livro *A vida digital* (1995), declara a morte do livro diante do aparecimento estupendo das tecnologias. Greenberg, ao perceber a diversidade de caminhos tomados pela arte, especificamente pela pintura, declarou a impossibilidade da narração progressiva da arte, assim, concedendo-a como morta⁶. Homens em diferentes épocas e circunstâncias, naturalmente com visões prognósticas. E não foram poucos os críticos que com veemência defenderam a pintura pura como meta da história que, estava em seu limite. Dessa maneira, a pintura também já teria cumprido seu papel, seus feitos e realizações. Dentre estes - com pensamentos engendrados especificamente a respeito da morte da pintura – Crimp afirma,

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

⁴ Não que isso seja condenável, não é essa a idéia que se aplica aqui. Pelo contrário, deve-se buscar realmente por amparatos - neste caso, a história da arte - que nos permitam voltar, reavaliar, fazer-se conhecer e compreender momentos e contextos diferentes, mas, como proposto por Belting (2006), faz se também necessário refletir a respeito das narrativas historiográficas que vão se constituindo, suas fixações.

⁵ No verão de 1992, falando á um grupo em Nova York, Greenberg é interrogado sobre suas previsões a respeito da arte, e extremamente peccissimista, responde: “Decadência!” A arte está em decadência. (Danto, 2006, p.116)

⁶ Nesta perspectiva, esses críticos tinham por certo a pintura pura como principal linguagem que narrava à história. Mas, essa mesma história havia sido atingida. Logo, quem auxiliava em sua construção também estava fadada ao fim. (Ver, Danto, 2006, p.152)

minimalista, que fornece uma ruptura definitiva do vínculo inevitável da pintura com o idealismo de séculos; em todos os outros meios a que os artistas se voltavam, um após o outro, a abandonar a pintura. (CRIMP, 1993)

Depois de vivenciar a pintura como linguagem pura, com materialidades específicas e fronteiras estabelecidas, Crimp não se exultou em datá-la como morta a partir do momento que viu inúmeras aberturas atravessando-a, e vice-versa; desde a concepção de idéias até os mais variados materiais. Mas percebo que, ao determinar seu âmbito, trouxe mesmo foi um “cheiro” de saudosismo. Observo esta colocação do autor como um pesar, uma nostalgia dos tempos em que a a pintura era tida como principal enredo para a construção histórica da arte. Tempos em que os “gênios” com grande potencial e destreza⁷, manejavam os pincéis. Tempos que a instituição e a pintura “escoravam-se” um no outro⁸, mas que em meio as oscilações da própria arte, a pureza da linguagem e seu gênero canônico é questionado, não no sentido de impugnar-se; mas de, examinar novas abordagens e atitudes, experimentando-as. Danto se pronuncia assumindo que (...) a situação está longe de ser desoladora, como implicava o grito “Decadência!” de Greenberg. Em vez disso, ela inaugura a mais ampla era da liberdade que a arte já conheceu. Liberdade é o estado que a pintura se deu, apenas como desdobramento natural e proveniente da arte (Danto, 2006, p.127).

Vejo este processo de liberdade, como uma ação já anunciada, mas sutil, ora lentamente, ora intensamente. Convenhamos que eixos como as instituições, a indústria, o mercado, e o próprio artista, dentre outros, são peças intrínsecas no desenrolar da arte. Perpassam uns aos outros concomitantemente. Enquanto isso, a pintura vai se acumulando, no sentido de agregar-se, permitir adesões, abordagens e experimentos diversos, (in)ovações dos processos criativos.

4. Pintura e novas mídias: desdobramentos

Em meio aos processos de construção da arte e suas transformações ininterruptas, percebemos algumas culminâncias que realmente intensificaram alguns processos artísticos e trouxe novos rumos para outros.

Prever uma classificação, como já faziam os narrativistas históricos, já não é tão fácil. Percebe-se fronteiras se diluindo, (re) integrações entre as próprias linguagens e um número significativo de meios e recursos. Os “muros” entre as diversas áreas também se freiam. A arte está se propondo em reflexões e engedramentos complexos, científicos. Acesso a novas ferramentas, evoluções tecnológicas, e conseqüentemente novas terminologias. Isso demonstra claramente que a arte, de alguma forma, acompanha as inovações de seu tempo (Machado). A criatividade é posta com o impulso do experimentar. Estamos vivenciando o expandir de hibridizações que fluentemente experimentadas entre campos aparentemente avessos, aproximados intimamente pela poética artística.

A história da arte é uma história de desenvolvimento de meios e linguagens em que a produção dos artistas acompanha as descobertas científicas. Não é por acaso que no início do século surge a cronofotografia, o cinema, o futurismo, como expressão de pensamentos que coincidem com a idéia de movimento trazida pelos meios de transporte rápidos como o trem(...) Quando se olha da janela de um trem, o que se percebe nada mais é do que os vários fotogramas animados do filme cinematográfico. A história do

⁷ COUTO, Maria de Fátima Morethy. "A biografia e a morte do autor". In: In: CAMPOS, Marcelo. et.all. (org.). História da Arte: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2011, p. 306-309.

⁸ CRIMP, Douglas. "Sobre as Ruínas do Museu". São Paulo. Martins Fontes. 2005

que é visto no filme que passa, vai se fazendo por pura recordação. (DOMINGUES, 1999)⁹

Em uma era com inúmeros avanços, já datada como uma era pós-biológica¹⁰ (Ascott e Domingues 2003), configura-se uma diversidade de desdobramentos, resultantes dos muitos percursos e rotas propostas entre arte e tecnologias. Esses passos de criação e imersões dessas vertentes ganha consistência a partir do experimentar. Segundo Poissant (2003) “O artista, esta esponja que absorve e restitui a essência de uma cultura, é hoje chamado a desenvolver e a experimentar novas formas de fazer arte.” Estes processos muita vezes se multiplicam, sem a mínima inquietação com o esgotamento. São tantas probabilidades, que se tornam, muitas vezes, impossíveis demarca-las.

Em meio a tantos inventos, supõe-se que as outras linguagens já estabelecidas - denominadas cânones da história da arte – estariam inibidas e na contramão destas iniciativas (E por que mesmo estariam?). Mas não é isso que se estabelece. A pintura, objeto de discurso deste texto, já havia deixado sinais de suas aberturas e adições de novos processos artísticos.

Destacando a desenvoltura da pintura em adornar-se com as inovações de seu tempo, Monteiro a qualifica como “teimosa”, teimosa sim, porém nada anacrônica, a pintura (com tal persistência) é garantida pelo próprio senso, de experimentalismo contemporâneo. Diante disso, escolho percorrer - nesse campo “fronteiriço” de novas formações da pintura – um de seus experimentos: pintura e projeção mapeada.

Mas antes de apropriarmos dessa vertente, percorreremos ligeiramente aos limiares de suas fundações: tecnologias na arte e vice versa. Com base no livro *Les nouveaux médias dans l'art*, de Michael Rush; a autora Venturelli (2011) ressalta que o século 20 foi um século de revoluções e, de todas essas revoluções artísticas, a que mais durou foi à revolução tecnológica, que tem sua origem em invenções¹¹ exteriores ao mundo artístico e levou a arte a penetrar em domínios antes exclusivos de engenheiros. Este posicionamento é uma das confirmações que a arte não se abstém dos meios de seu tempo. É uma engenharia irreversível¹²: à medida que surgem novos recursos e materiais, a arte engendra novos experimentos; essas novas rotas de descobertas e experiências são conduzidas pela efervescência da criatividade. A autora também traz o posicionamento do autor Edmond Couchot¹³ que, define e

Agrupar como arte que nasce da tecnologia toda uma série de práticas, que vai desde a fotografia até a realidade virtual¹⁴, e ao analisar a arte moderna, diz que sua evolução foi, até a segunda Guerra Mundial, de uma complexidade e de uma riqueza excepcionais: escolas, correntes, manifestos, teorias, nunca foram tão abundantes. Pode-se dizer que a arte

⁹ DOMINGUES, Diana. “Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos”. In: PILLAR, Analice Dutra (Org.). “A educação do olhar no ensino das artes”. Porto Alegre: Mediação, 1999.

Disponível em <http://unb.academia.edu/DianaDomingues/Papers> Acesso em 28.06.2012

¹⁰ Uma nova mudança nas mídias está ocorrendo, em que o mundo digital seco do computador está se unindo ao mundo biológico molhado dos sistemas vivos, produzindo o que se pode chamar de “mídias úmidas” (...) Inclinação humana para o pós-materialista... Uma ligação dos domínios artificial e natural: interatividade (Ascott, 2003). Esta relação, humano/tecnologias, provoca uma revolução antropológica para a comunicação. Ver teorias de Roy Ascott. In DOMINGUES, Diana (org.). *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

¹¹ Assim, a arte agrupa práticas que vão desde a fotografia até o cinema, desde o vídeo, até a realidade virtual. (In: VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço-tempo-imagem*. Editora Universidade de Brasília, 2011, p. 20.)

¹² O termo *irreversível* é usado na perspectiva de um processo contínuo, que não para, mesmo interligando formas já existentes, tradicionais ou canônicas da arte. Sempre em estado de progressão; seja na descoberta de novos meios, seja na hibridização destes.

¹³ Estes conceitos foram apresentados de acordo com o autor Edmond Couchot, em seu livro *La technologie dans l'art: de la photographie à la réalité virtuelle* (1997).

¹⁴ A realidade virtual pode ser vista como apropriação do presente pelo futuro que nos transporta para o espaço-tempo relativo, espaço tempo da invenção. (In: VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço-tempo-imagem*. Editora Universidade de Brasília, 2011, p. 20.)

com o mundo tecnológico e também científico contribui na produção de muitas invenções e descobertas que a sociedade moderna, desde a origem da humanidade, nunca havia visto. (VENTURELLI, 2011, p.20)

Diante de tantas inovações na arte, mediadas principalmente por meios advindos de outros contextos, uma gama de artistas, autores e críticos, dentre outros; experimentam e propõem reflexões a respeito destas formações híbridas. Alguns exemplos como: Arlindo Machado que propôs o termo *artemídia* para designar a produção artística que envolve as tecnologias das imagens¹⁵. Este termo pode ser uma das extensões das produções de vídeo, instalações e *videoarte*. Waldemar Cordeiro, artista/pesquisador; considerado pioneiro da arte eletrônica. A frente do Centro Arteônica da Unicamp, realizou, pesquisas, trabalhos e exposições¹⁶. Contribui amplamente para descoberta de processos híbridos na arte computacional¹⁷. Interessante como estas novas vertentes, ainda se desdobram ou aproximam-se de outras, desestabilizando as limitações das terminologias exatas e fixas da história da arte. Temos obras amplamente desenvolvidas com inúmeras linguagens e meios que, se apresentam de tal forma, que em seu processo, continuam a frutificar novas poéticas. Um exemplo disso é a interatividade no processo criativo. Outro grande exemplo do encontro entre arte e tecnologia, é o pintor/tecnólogo, Abraham Palatnik. Percursor da arte cinética no Brasil, suas obras são verdadeiros desdobramentos da pintura. Acentuarei este exemplo, para melhor compreensão deste processo.

De acordo com Morais (2004),¹⁸ Abraham Palatnik se disponibilizou as artes desde criança. Teve acesso a linguagens como desenho e pintura. Na década de 1940, pintava auto-retratos, natureza-morta, paisagens. Seus desenhos e pinturas eram considerados despojados, representando tudo o que é superfluo e retórico. Mas com o passar do tempo, depois de uma visita a um Hospital Psiquiátrico; deparou-se com produções de alguns internos, e logo, "enfurnou-se" em casa e deu início ao primeiro aparelho cineticromático, em caráter experimental. "Esta obra constitui-se de uma tela de plástico, que cobre frontalmente seus aparelhos, projeta cores e formas que se movimentam acionadas por motores elétricos, criando uma cromática luminosa associada ao tempo (Morais, 1999)". Dentro do aparelho, um controle composto de contatos elétricos. Por fora, apenas projeções coloridas. Projeções essas que acontecem devido a uma condução de eletricidade feita por mais de 500 metros de fios.

Percebo a idéia central da obra sendo um legítimo desdobramento da pintura. Aqui, a desenvoltura das engrenagens, retrata os movimentos que o pintor faria em uma tela com tintas. Os 600 metros de fios retratam cada pincelada de tinta em prol de uma cobertura sob uma superfície. E com uma diferença ímpar: o movimento posto pelas projeções coloridas é inédito, fluidos, sem intervá-los, desviando-se da rigidez do ar que seca a tinta. Aqui, o movimento a dissemina e a reaviva, entrelaçando-as.

Morais (1999) relembra uma situação em que "Joan Miró, depois de ver os aparelhos cineticromáticos na Bienal de Veneza (1964) foi ao Museu Hochschule (Suíça), onde estava expostas obras de Palatnik. Pediu ao diretor do Museu um assento e permaneceu por ali, longas horas contemplando as "máquinas de pintar". "Deve ter percebido nelas alguma afinidade com sua pintura", observaram. Em um jornal alemão, o crítico Jürgen Morschel traz um ponto importante sobre os processos poéticos de Palatnik: sua fluidez entre as linguagens, seu posicionamento em um campo que está se constituindo híbrido. Morschel descreve que "Palatnik ocupa praticamente uma posição intermediária entre a pintura tradicional abstrata e as atuais tendências modernas"¹⁹.

¹⁵ (In: VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço tempo imagem*. Editora Universidade de Brasília, 2011, p. 49.)

¹⁶ Na década de 70, Cordeiro dirige o grupo Arteônica e exposições. (VENTURELLI, 2011, p. 35)

¹⁷ A arte computacional surgiu nos anos de 1960, cuja prática se alinha com as invenções e as descobertas da ciência e da tecnologia do século 20. (VENTURELLI, 2011, p. 55.)

¹⁸ Frederico Morais descreve sobre a vida e os processos de Palatnik em: *ABRAHAM PALATNIK: um pioneiro da arte tecnológica*, 1999. In: OSÓRIO, Luiz Camillo (org.). *Abraham Palatnik*. São Paulo, Cosac Naify, 2004.

¹⁹ [Jürgen Morschel. *Suoerpintura*. Alemanha: Frankfurter Rundschau, 1965 in *Abraham Palatnik*, s.a. (nota). Rio de Janeiro: Jornal do Brasil, 1 out. 1965] In: Osório (org). Cosac Naify. 2004, p.102.

As imagens 1, 2 e 3 são resultados dos processos criativos do artista. Observa-se através delas, o desenrolar artístico, o desenvolvimento e as várias desenvolturas do artista; as mudanças que teve como partida, a pintura. A fig.1, é uma pintura à óleo em suporte tradicional; 5 anos antes de seus inventos cinéticos. Na fig.2, a pintura a óleo já recebe outro material: o barbante. Percebe-se abstração e sinuosidade entre as cores, passagens graduais, moduladas de uma para a outra. A fig.3 é a simplicidade das cores apresentadas pela complexidade dos recursos tecnológicos. Toda engenharia eletrônica "cinecromatizando" a tela.



Fig.1: Auto-retrato, Tel-Aviv, Israel, 1945.
Óleo sobre tela.
45,8 x 30 cm. Coleção do artista.
Fonte: Digitalizado²⁰

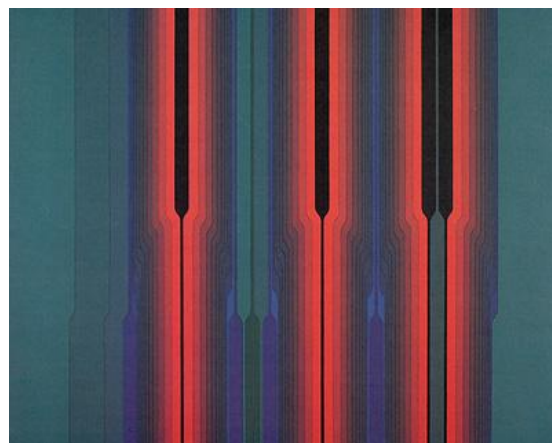


Fig.2: K-29, 1985 - Óleo e barbante sobre tela
Palatnik, Abraham - 150 x 201,7 cm
Coleção Lucinha e João Araújo. Fonte: Registro
fotográfico Vicente de Mello/Itaú Cultural²²



Palatnik, Abraham
Aparelho Cinecromático, 1958 Objeto cinético -
110 x 70 x 20 cm.
Fonte: Registro fotográfico/ Romulo Fialdini²¹

²⁰ Imagem digitalizada de: OSÓRIO, Luiz Camillo (org). *Abraham Palatnik*. Cosac Naify. 2004.

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

Estes são breves exemplos dos processos de criação deste artista que, com suas invenções, vão além das pinturas e dos objetos cinecromáticos. Um exemplo disso são os objetos cinéticos que, com uma engrenagem fantástica, desloca as formas circulares, pigmentadas por tintas, trazendo movimentos lúdicos as peças. Não foram poucos experimentos desenvolvidos. Osório (2004) fala sobre os diversos caminhos percorridos pelo artista. Caminhos que colocavam a ideia de certeza em xeque, em prol da inovação. Inovação esta que não é sinônimo de superação/substituição de nenhuma linguagem, mas de agregamentos das mesmas:

As muitas possibilidades de trabalhar com as progressões e os objetos cinéticos mostraram-se, desde então, como uma série de variações sobre o mesmo tema: dar ordem ao movimento. As questões da pintura jamais foram deixadas de lado. Criar os cinecromáticos, não significou para ele, em momento algum, uma superação da pintura, mas a possibilidade de abrir-lhe novos horizontes. Teses evolucionistas não combinam com a arte. A necessidade de invenção poética, não se deixa restringir pelo que se espera de uma obra ou de um artista. A cada momento, renovam-se os interesses da criação e transformam-se os meios de expressão, sem que isso implique em superações e proibições criativas (OSÓRIO, 2004, p.69).

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

A projeção mapeada é um desdobramento claro da hibridização, das possibilidades de encontros das novas mídias com a arte. Empregado para construção de grandes imagens projetadas, este recurso é utilizado principalmente em cenários e intervenções teatrais, principalmente por oferecer efeitos singulares. A projeção mapeada veio inovar a tela bidimensional, comprovando que as imagens não usam somente a superfície plana para ser projetada, ela considera a arquitetura tridimensional, obedecendo aos declínios e perspectivas. Para melhor compreensão deste processo, Costa (2011) descreve que as projeções mapeadas sobre o cenário transformam a tela bidimensional em um espaço de visualização arquitetural tridimensional, uma imagem fluida, codificada pelo computador.

Vale a pena ressaltar que suas raízes não são deste século. Lembremos, pois, no início desta escrita, a projeção sendo feita desde a época renascentista. Esses processos contribuíram para que as novas tecnologias fossem usadas com êxito, em prol da projeção mapeada. Knelsen (2010), em um diálogo sobre projeções mapeadas, traz um exemplo de projeção do século XVIII, que doou grandes ensinamentos as produções contemporâneas. Um dos nomes mais relevantes dos espetáculos de fantasmagoria - um processo de arte que produz através de ilusões ópticas, imagens de fantasmas, figuras sobrenaturais - Etienne Gaspard Robertson, no final do século XVIII, planejou apresentações por toda a Europa

Utilizando de sofisticada cenografia e técnica de reflexão da luz por meio de espelhos, Robertson criou uma atmosfera em sala que simulava tempestades, cemitérios, e outros ambientes que apelavam ao sobrenatural.

²² Disponível em:

http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=artistas_obras&acao=menos&inicio=9&cont_acao=2&cd_verbete=554

Para tornar presentes espíritos e outras figuras fantasmagóricas, Robertson pintava as bordas dos círculos de vidro que continham os moldes das imagens projetadas, eliminando assim a clara limitação que as circundava. O resultado era a figura iluminada de um ser sobre-humano, que flutuava pelo ambiente e pelos espectadores como uma entidade desgarrada de um suporte²³.

A imagem a seguir mostra estes recursos. Essas criações serviram como base para os muitos desenvolvimentos alcançados contemporaneamente. A imagem torna completamente crível, por que o processo agora não é mais bidimensional. A tridimensionalidade, supostamente materializada, provoca naturalmente aos olhos, a aceitação desses efeitos.



Fig. 4: Ilustrações típicas projetadas nos espetáculos de fantasmagoria.

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

Imagine uma projeção de um Datashow, onde se precisa de uma superfície plana para que haja uma boa visualização da imagem, sem deformidades. E aí que entra a inovação da projeção mapeada: ela respeita todos os espaços íngremes, declinados da superfície, sem que deforme a imagem, reforçando a perspectiva.

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

Outro bom exemplo de trabalho - já com as novas mídias - foi uma projeção realizada pela Visualfarm, que utilizou um grande espaço arquitetônico.

²³ KNELSEN, Mateus. *Projeção Mapeada: a imagem livre de suporte*. 2010. Disponível em: http://www.medul.la/textos/projecao_mapeada.pdf



Fig. 5: Projeção no Pátio do Colégio (Virada Cultural 2010)
Produtora Visualfarm - fachada do Pátio do Colégio (prédio histórico de São Paulo).
Fonte: In: [//www.medul.la/textos/projecao_mapeada.pdf](http://www.medul.la/textos/projecao_mapeada.pdf)

Na Projeção executada no Pátio do Colégio, observa-se que a arquitetura foi completamente mapeada pelo computador e softwares especificamente construídos pra essa vertente. Estas áreas mapeadas relem a perspectiva, técnica muito utilizada nas pinturas. Só que no caso da projeção, o suporte arquitetônico já viabiliza as profundidades e relevos, deixando para o programa de mapeamento, executar as divisões das áreas, resultando em imagens que se agregam a arquitetura, de tal modo, que o olhar compreende a proposta cinética imediatamente.

5. Considerações

São inúmeros exemplos e experimentações que estão se formando diante das possibilidades propostas pela projeção mapeada. Pensar em projeção mapeada é rapidamente interligar uma pintura que abstém de seus pigmentos e traduz-se em luzes com efeitos e cores, formas, linhas, profundidade, traçados antes, em materiais sólidos e que agora se fluem imageticamente, em efemeridade.

Quando penso em uma pintura hibridizada com projeções, penso em outros infinitos desdobramentos: interação com o público por exemplo. É uma abundância de possibilidades que cercam essas linguagens. Ao mesmo tempo em que é acusada em razão de seus livres procedimentos, a pintura escolhe essa mesma liberdade para ser seu escudo de defesa.

Diante da pesquisa que proponho a trilhar, a pintura será a aliada. E nesses processos artísticos, será uma necessidade apropriar-se de suas estruturas visando caminhos experimentais, que poderão mostrar o quanto as linguagens convencionais podem se entrelaçar - sem convencionalismo – desdobrar-se em outras poéticas.

A pintura tem muitos caminhos à percorrer, os ataques não se encerraram; virão muitos - e a beira de uma opinião prognóstica - espero que ela continue driblando essa infinidade de recursos e materiais, se estabelecendo cada vez mais como linguagem. E claro, uma linguagem aberta a novas vertentes, buscando sempre novos caminhos através da criatividade e experimentação.

Referências

BELTING, Hans. *O fim da História da Arte: uma revisão dez anos depois*. Cosac Naify. 2006.

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

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

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

DANTO, Arthur C. *Após o fim da Arte: a arte contemporânea e os limites da História*. São Paulo: Odysseus Editora, 2006, p.116.

DOMINGUES, Diana (org.). *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

DOMINGUES, Diana. "Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos". In: PILLAR, Analice Dutra (Org.). "A educação do olhar no ensino das artes". Porto Alegre: Mediação, 1999.

Disponível em <http://unb.academia.edu/DianaDomingues/Papers> Acesso em 28.06.2012

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

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

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço_tempo_imagem*. Editora Universidade de Brasília, 2011.

KNELSEN, Mateus. *Projeção Mapeada: a imagem livre de suporte*. 2010.

Disponível em: http://www.medul.la/textos/projecao_mapeada.pdf

Itaú Cultural Disponível em:

http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=artistas_obras&acao=menos&inicio=9&cont_acao=2&cd_verbete=554