



**MARCIO
DE ALBUQUERQUE
SILVA**

**UTILIZAÇÃO DE INTERFACES VISUAIS NO
CONCERTO JAZZÍSTICO: INTERLOCUÇÕES ENTRE
O *VIDEO MAPPING* E A PERFORMANCE JAZZÍSTICA**



Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte

2016

**MARCIO
DE ALBUQUERQUE
SILVA**

**UTILIZAÇÃO DE INTERFACES VISUAIS NO
CONCERTO JAZZÍSTICO: INTERLOCUÇÕES ENTRE
O *VIDEO MAPPING* E A PERFORMANCE JAZZÍSTICA**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Música realizado sob orientação científica da Doutora Susana Sardo, Professora e co-orientação do Doutor Rui Raposo, Professor do Departamento de Comunicação e Artes da Universidade de Aveiro

Dedico este trabalho à minha esposa, meus familiares e amigos.

o júri

presidente

Profa. Doutora Maria Helena Ribeiro da Silva Caspurro
Professora Auxiliar da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Massimo Cavalli
Professor Auxiliar da Universidade Lusíada de Lisboa (arguente)

Prof. Doutora Susana Bela Soares Sardo
Professora Associada da Universidade de Aveiro (orientadora)

agradecimentos

À professora Doutora Susana Sardo, pelo conhecimento, apoio, generosidade durante todo o mestrado e orientação deste trabalho. Ao professor Doutor Rui Raposo, pela co-orientação e suporte. À Professora Doutora Rosário Pestana pelo conhecimento e generosidade durante todo o mestrado. Aos demais professores do Mestrado em Música da Universidade de Aveiro, pelo acolhimento e pelos saberes compartilhados. Ao Conservatório Pernambucano de Música e ao Governo do Estado de Pernambuco. À minha esposa Rebeca Rivas, pela total entrega, apoio incondicional e ajuda durante todo este tempo. Aos meus pais Marcos e Avani por todo amor, apoio e incentivo. À minha irmã Juliana, por todo apoio, ajuda e companheirismo. Aos demais familiares por toda a ajuda. À Dione e Andressa por todo apoio. Aos amigos, que contribuíram de maneira direta ou indireta para a construção deste trabalho e a todos aqueles que fizeram deste período um generoso momento de aprendizado.

palavras-chave

Espetáculo jazz, projeção mapeada, sinestesia, novas tecnologias na arte, produção audiovisual

resumo

O jazz evoluiu com o passar dos anos dialogando com variados movimentos artísticos que naturalmente influenciaram as formas de seu espetáculo, seguindo desde espetáculos do *Vaudeville*, até os *Happenings* e as formas mais tradicionais de concerto. Neste sentido se observa o importante papel que cumpre a estética visual nos espetáculos jazzísticos desde o seu início. Historicamente influentes *jazzman* apoiaram grande parte de suas performances em conceitos que envolviam além dos aspectos musicais, conceitos de visualidade e gestualidade como ferramentas essenciais para as suas apresentações no intuito de prender a atenção do público. Desta maneira, podemos observar que a utilização de novas tecnologias no âmbito do espetáculo jazzístico propõe uma ampliação nas possibilidades narrativas do concerto. O presente trabalho objetiva a construção de um espetáculo que tenha como principal foco a interlocução entre a música jazzística e a utilização de interfaces visuais, usando como argumento estético as projeções mapeadas. Foram feitas experimentações com tecnologias específicas de projeção de vídeo no intuito de se dominar as técnicas básicas de projeção mapeada. Além disso foi-se criado um prévio espetáculo que gerou o artigo “Saracotia e “A Vista do Ponto”: a subjetividade como enredo de um espetáculo jazzístico”. Neste espetáculo foi feita uma análise para observar os aspectos que serviriam como parâmetros para a produção do espetáculo “Lugares”, do grupo luso-brasileiro *Shark Punk*. O espetáculo “Lugares” é o resultado das pesquisas desenvolvidas durante todo o processo, servindo como um ponto referencial para futuros diálogos multidisciplinares advindos do cruzamento da música jazzística e as novas tecnologias nas artes visuais para a criação de espetáculos sinestésicos.

Keywords

Jazz performance, projection mapping, synesthesia, new technologies in art, audiovisual production

Abstract

The jazz evolved over the years dialoguing with various artistic movements which naturally influenced the forms of his spectacle, following from Vaudeville performances, to the so called Happenings and more traditional concert forms. In this sense it is observed the important role played by the visual aesthetic in jazz spectacles since its inception. Historically influential jazzman supported much of their performances on concepts that involved beyond the musical aspects, visual concepts and gestures as essential tools for their shows in order to hold the attention of the public. In this way, we can see that the use of new technologies in the jazz spectacle proposes an expansion in concert narrative possibilities. This work aims at the construction of a performance that has as its main focus the dialogue between the jazz music and the use of visual interfaces, using as an aesthetic argument projection mapping. Experimentations were made with specific technologies of video projection in order to master the basic techniques of projection mapping. Also it has been created prior performance that generated the article "Saracotia and" View of The Point ": subjectivity as plot of a jazz spectacle." In this spectacle it was made an analysis to observe aspects that served as parameters for the production of the show "Lugares", from the luso-brazilian group Shark Punk. The performance "Lugares" is the result of research carried out throughout the process, serving as a reference point for future multidisciplinary dialogues arising from the intersection of jazz music and new technologies in the visual arts to create synesthetic shows.

Índice

Índice de Figuras	
1. Introdução	17
2. O espetáculo jazzístico	23
3. Novas Tecnologias na Arte e a Projeção Mapeada	31
4. Experiências com audiovisual	39
4.1 Saracotia e “A Vista do Ponto”: a subjetividade como enredo de um espetáculo jazzístico	39
4.1.1 O processo de pensar/criar o espetáculo: ponto de vista dos músicos	40
4.1.2 Sentir o espetáculo: o ponto de vista da audiência	44
4.1.3 Considerações parcelares	47
4.2 Shark Punk: Lugares	48
4.2.1 Experiências de campo	49
4.2.2 Experimentações com <i>Softwares</i>	52
4.2.3 Lugares: o processo de criação	55
4.2.3.1 Estruturação Técnica	56
4.2.3.2 O Conceito	59
5. Considerações Finais	63
6. Referências Bibliográficas	65
Anexos	69

Índice de Figuras

Figura 1. Capa e contracapa do disco “A Vista do Ponto”, respectivamente.	45
Figura 2. Estrutura física mínima contendo uma superfície de projeção para a execução do espetáculo Lugares do grupo Shark Punk. Ângulo de visão a partir do projetor.	58
Figura 3. Estrutura física máxima (ideal) contendo 11 superfícies de projeção para a execução do espetáculo Lugares do grupo Shark Punk. Ângulo de visão a partir do projetor.	59

1 Introdução

O espetáculo jazzístico apresenta ao espectador uma série de experiências sensoriais e estímulos que corroboram para uma narrativa peculiar na música executada. Há um tipo de comunicação direta, que coloca frente a frente músico e público, numa troca sensível de experiências. Segundo Carlos Calado (2007), o espetáculo como um todo, utiliza-se de elementos como a visão e audição, para construir um enredo e inserir o acontecimento em outra esfera artística; vale destacar que esta dupla atividade perceptiva é também uma prática coletiva. A utilização de novas tecnologias e novas abordagens sobre o contexto do espetáculo, proporciona uma vasta e incansável busca por recursos que possam interferir na maneira como se percebe a arte, e até mesmo como a arte se relaciona sensorialmente com o espectador. No campo técnico do vídeo ao vivo, trabalhos que envolvam este tipo de relação com ambientes sensoriais, são como videoinstalações reconfiguradas. Trata-se do rompimento com o gesto contemplativo da arte ou mesmo com a hegemonia da visão como única fonte de apreensão perceptiva. Estes trabalhos incluem o corpo como fator de compreensão da obra, inserem múltiplos pontos de vista sobre ela e proporcionam a imersão no ambiente, em estado de deslocamento (Mello 2004).

Na verdade, o espetáculo como produto para o entretenimento tem mostrado uma sofisticação exponencial pelo modo como acolhe e promove o desenvolvimento da tecnologia. Cada vez mais o apelo sensorial é explorado e ampliado, na tentativa de criar apresentações com alto grau de complexidade narrativa. As transformações da capacidade sensitiva da percepção através do desenvolvimento das novas tecnologias, possibilitarão às gerações futuras ampliar habilidades cognitivas singulares. Tudo isso fruto da incorporação de novos estímulos ao conceito propioceptivo–sinestésico-tátil (Oliveira 2009). Segundo Vinícius Pereira (2008) a propiocepção é um sentido corpóreo, tipo de percepção que o indivíduo possui acerca do seu interior e exterior.

Esta situação proporcionou igualmente o desenvolvimento de estudos envolvendo a imersão sensorial dentro do espetáculo musical. O projeto “*Poème Électronique*” de 1958, é talvez um dos pioneiros neste campo. Trata-se de uma instalação artística feita sob a encomenda da empresa Philips (Holanda) para a Feira Mundial de Bruxelas de 1958. Esta instalação uniu o arquiteto e pintor Le Corbusier, o compositor e arquiteto Iannis Xenakis e o compositor Edgard Varèse, com o intuito de criar um pavilhão que proporcionasse novas maneiras de trabalhar composição, performance e percepção; além de oferecer uma das primeiras

iniciativas de espacialização sonora (Centola 2010). Neste sentido, podemos constatar a significância do projeto acima citado, pela inovadora multiplicidade de áreas envolvidas, no intuito da construção de um ambiente de imersão sensorial.

Outro exemplo, ligado às projeções de vídeo com práticas musicais, foi a apresentação do *VJ* Alexis Anastasiou em uma festa de música eletrônica na cidade de Brasília em 1999. Anastasiou afirma ter sido influenciado pelo show do grupo alemão Kraftwerk no Festival Free Jazz de São Paulo no mesmo ano¹. “Anastasiou ficou profundamente tocado com a relação entre as imagens e a música proporcionadas pelo grupo alemão” (Mello 2004: 58). O Kraftwerk é uma importante referência neste assunto e, segundo Christine Mello (2004: 58) o trabalho da banda “cria uma verdadeira cena imersiva-sinestésica-eletrônica em suas apresentações ao vivo”. Vale ressaltar que esta apresentação do *VJ* foi uma das primeiras manifestações de vídeo ao vivo no Brasil.

É de extrema importância entender que o perfil do espetáculo jazzístico se desenvolveu em articulação com a própria performance musical do jazz. Os artistas passaram a agregar a suas obras uma estética relacionada aos maneirismos singulares das performances individuais. O papel do *jazzman* como personagem, influenciou na forma de percepção dos concertos e os elementos visuais têm hoje bastante significância para o público e conseqüentemente para os músicos. Pode-se exemplificar tal afirmação, citando Carlos Calado (2007: 202-203) referindo-se às apresentações de Miles Davis e seu grupo na época do estilo *Fusion*: “Num estilo que herdou elementos da exacerbação cênica e gestual dos espetáculos de rock, as apresentações de Miles demonstram que o jazz mantém até os dias atuais o seu caráter expressivo”. Percebe-se que o jazz em sua história apresentou alguns modelos de espetáculos, envolvendo-se e misturando-se com movimentos culturais, políticos e religiosos. Segundo Calado (2007), observa-se pelo menos quatro modelos básicos de espetáculo no âmbito jazzístico, cada um envolvendo características e maneirismos atribuídos a partir do estilo onde se encontram elencados. Neste cenário podemos citar os seguintes modelos: O Jazz Tradicional e a Dança, o Jazz Moderno e o Concerto, o *Free Jazz* e o *Happening* e, o Ecletismo dos anos 70/80. Este enquadramento feito por Calado, pode não objetivar o sentido das mudanças em torno do contexto musical, mas envolve diretamente as questões relacionadas ao espetáculo como um todo.

¹ O Festival em questão ocorreu no ano anterior, em 1998, provavelmente por engano, Anastasiou afirmou em sua entrevista que havia sido no ano de 1999 (Duarte 2015).

No âmbito das pesquisas direcionadas à performance, além dos estudos relativos ao processo de criação e desenvolvimento, é preciso lançar um olhar crítico sobre o aspecto do ato da performance ao vivo. As questões que envolvem o procedimento ao vivo permitem a observação de fatos dos quais não se tem o controle total das variáveis. Neste sentido, a imprevisibilidade destaca-se como um fator importante dentro das pesquisas em performance. “Essa imprevisibilidade, juntamente com a unidirecionalidade ininterrupta do evento, marca a psicologia da performance ao vivo” (Dogantan-Dack 2012: 37). Estudar a performance ao vivo é algo bastante particular, por se tratar de um acontecimento no qual o público e o artista estão expostos a um encadeamento de ocorrências no espaço-tempo dentro de um contexto onde a atividade ininterrupta proporciona uma série de experiências únicas (Dogantan-Dack 2012).

A utilização de interfaces visuais como ferramenta na construção de espetáculos jazzísticos mostra-se como um efetivo caminho para o desenvolvimento de práticas performativas multidisciplinares. Podemos constatar através de estudos em performance relacionados ao vídeo ao vivo, um grande avanço na construção de enredos preocupados mais com uma visão orgânica da linguagem, do que uma visão formalizadora. De maneira geral, este tipo de visão orgânica relacionada aos trabalhos de performances videográficas em tempo real, permite a inserção do vídeo como elemento de indeterminação e acaso. Isto acaba por aproximar estes trabalhos às colagens dadaístas, reconfigurando-as no contexto atual em torno de uma corrente desconstrutiva relacionada à vertente experimental no campo da arte (Mello 2004). Em complementaridade às afirmações supracitadas, Jonathan Sterne na introdução do seu trabalho intitulado *Sound Studies Reader* (2012), aponta o surgimento de novas correntes de pesquisa que correlacionam a “cultura auditiva” e os “estudos sensoriais”, embasando suas afirmações nas recentes pesquisas feitas por Michel Bull, Les Back, Trevor Pinch e Karin Bijsterveld, observando o que eles chamam de a “democracia dos sentidos”. Assim como Mello, tratam de desconstruir as narrativas que envolvem a hegemonia da visão e o privilégio dado a este tipo de sentido.

Na atual convergência da cultura pop com os novos mecanismos de divulgação, consumo e propagação de arte, observa-se uma inserção destes mesmos elementos na cultura do jazz. É notável o desenvolvimento e apropriação de novos argumentos e o uso de novas tecnologias para o espetáculo no âmbito do entretenimento. O mercado musical do qual o jazz faz parte, passou a posicionar-se de modo ativo na evolução do consumo em massa. Com esta atual necessidade evolutiva do espetáculo, como um acontecimento cultural, a procura por novas tecnologias que possam agregar novas experiências, gerar conteúdo inovador e possibilidade

de novas poéticas e narrativas, acabam por tornar-se de imenso valor para o voraz mercado musical contemporâneo.

Este trabalho de pesquisa enquadra-se justamente neste meio de interlocução entre novas tecnologias e o espetáculo musical. Procurei a construção de um espetáculo que tenha como essência a abordagem e contextualização visual de um concerto jazzístico, concebendo a estética visual a partir da estética da música a ser apresentada, observando-se todo o contributo elencado pela junção destas duas componentes: música e intervenção visual. Como técnica para a aplicação prática ao trabalho, intentei o emprego do *video mapping*, como ferramenta interlocutora no processo. Tendo como cenário o crescimento performático dentro do âmbito jazzístico e entendendo as necessidades atuais de criação/produção de arte, procuro estudar formas de construção deste espetáculo através da desconstrução de paradigmas acerca das relações pré-concebidas entre músico, público e projeções de vídeo. Entendo que durante a performance, estas relações serão criadas e modificadas à medida em que estes três agentes interferem no ambiente proposto pelo espetáculo.

A metodologia a utilizar neste projeto será de cunho intervencionista, por entender que o conhecimento produzido no trabalho é essencialmente estabelecido por um processo de aprendizagem coletiva, permitindo seus próprios princípios de racionalização. Para Arnand Hatchuel (2000), a intervenção é um processo constitutivo de ação. Sendo assim o conhecimento produzido e a ação necessária a ser tomada, não devem ser considerados separadamente devendo-se perceber também que não há separação entre a ação do pesquisador e o campo, e o ambiente da pesquisa em que ele está inserido. Pesquisas intervencionistas, são como modelos exigentes de produção de conhecimento não apenas teórico, mas, principalmente prático, sendo de extrema importância entender as necessidades de alguns pressupostos condicionantes, para que a pesquisa possa ocorrer na ação coletiva: (1) a importância do reconhecimento da própria natureza da ação coletiva; (2) ter o objetivo de restaurar a inteligibilidade; (3) ter como premissa a recuperação da capacidade de agir dos atores e sua legitimidade na ação coletiva (Hatchuel 2000).

O trabalho procura fazer um estudo prático, pautado por pesquisas acadêmicas e experimentos criados a partir de práticas performáticas, disponibilizando dados técnicos acerca da criação do espetáculo. A defesa da dissertação será executada em duas etapas: a primeira constará de uma exposição oral acerca do conteúdo da dissertação e a segunda etapa, será a execução de um concerto onde serão apresentados os resultados da pesquisa. O foco está na dimensão estética do processo, que se revela em constante mudança contribuindo

para a produção do conhecimento acadêmico a partir de uma prática performática. Para Plaza e Tavares (1998: 51), “o produto é realização direta, concomitante à criação. A criação leva à descoberta. Opera-se ludicamente com os meios. É um processo que vai da prática à teoria. [...] A intenção deste método não está na obra acabada, mas sim no ato de fazer”. É neste enquadramento que a minha pesquisa se situa.

2 O Espetáculo Jazzístico

De acordo com múltiplas fontes históricas, os anos iniciais do jazz foram marcados por uma mescla de tradições ritualísticas advindas principalmente da cultura africana e pela teatralidade presente nos espetáculos de variedades da época. *New Orleans* no início do século XX era um catalizador cultural devido à sua conturbada história de fundação: foi fundada por franceses no início do século XVIII, tornou-se colônia espanhola e logo em seguida, por volta de 1803, foi vendida aos americanos por Napoleão Bonaparte (Calado 2007: 122). Esta condição proporcionou um singular panorama cultural, devido à diversidade étnica da cidade. Lá habitavam africanos, franceses, italianos, espanhóis, ingleses e os *creols* (filhos de franceses com escravas). A vida sociocultural da cidade era diretamente influenciada por essa mescla de etnias. A relação entre os habitantes, aceitação e incorporação de manifestações culturais oriundas de lugares diferentes não era algo totalmente harmônico, muito pelo contrário, na maioria dos casos, o fator da escravidão delimitava a condição social dos africanos de *New Orleans*, dentre os fatos, destaco a preocupação das autoridades em restringir as manifestações religiosas de matrizes africanas, como o *voodoo*² por exemplo, até o início do século XIX. Por volta de 1803, estas manifestações foram liberadas, passando a ocorrer durante algumas horas aos domingos na *Place Congo*, com exibições de danças e músicas. Esta medida foi tomada no intuito de enfraquecer a prática clandestina do *voodoo*, fazendo com que os escravos fossem perdendo o interesse por estas práticas, transformando o contentamento destas exibições um ponto chave para a diminuição do deslumbramento da proibição de determinados ritos (Calado 2007: 77). Esta mistura e concatenação sociocultural advindas das manifestações culturais em *New Orleans*, certamente são algumas das matrizes mais importantes na criação do espetáculo jazz em seu estágio embrionário.

Historicamente, a performance individual sempre foi um aspecto fundamental na essência dos músicos de jazz. Mesmo que isto soe comum em qualquer situação musical, não o é. Observando mais atentamente, pode-se constatar que esta afirmação é fortemente delineada neste estilo. Em numerosos casos, o repertório, a história, a narrativa como um todo, e a execução da música, são tão importantes quanto a individualidade do músico que a executa. Acontece que no jazz, a performance e o personagem são mais importantes do que a própria composição, ou seja, os intérpretes são o centro das atenções, deixando em segundo plano a peça que está sendo executada e até mesmo o compositor. Não é difícil encontrar exemplos

² Rituais africanos oriundos de práticas da região do *Daomé*.

que corroborem com esta ideia: “*My Favorite Things*”, música de Richard Rodgers e Oscar Hammerstein, compositores experientes que produziam bastante para os espetáculos da Broadway, apesar de ser fortemente lembrada como a canção do musical “*The Sound of Music*”, teve uma repercussão enorme quando John Coltrane a gravou em seu álbum (que tem o mesmo nome da música como título), alcançando as paradas da *Bilboard* como uma das mais escutadas no ano de 1961 (Kahn, 2007). O que chamou a atenção para ela não foram apenas as incursões harmônicas propostas por Coltrane, mas também, a impressionante performance do grupo ao longo do tema. Outro exemplo desta relação da sobreposição do intérprete sobre a composição é percebido na balada “*Lover Man*”. Segundo Calado (2007) esta música composta por autores “pouco conhecidos” (J. Davis, R. Ramirez e J. Sherman), tem como maior referência a lembrança das performances de Charlie Parker e Billie Holiday. A maneira que eles interpretaram o tema, não somente ao vivo, mas também em gravações, marcou esta composição justamente pelo fato de ambos serem exímios improvisadores e criadores. Estes dois exemplos clarificam acerca da maneira como a performance do artista no jazz é, na maioria dos casos, mais significativa do que a própria composição.

Carlos Calado (2007) caracteriza o personagem no espetáculo jazzístico como o ápice da teatralidade do músico. O personagem é uma camada expressiva do artista, assim como a “máscara” é para o ator. A máscara é o artifício de atuação que permite ao artista se relacionar com a obra e o espaço, o texto e o papel; é o ato de vestir-se ou personificar-se dramaticamente. Assim como a máscara possui “camadas”, Calado (2007) afirma que o personagem no jazz é constituído por elementos que o distinguem através de sua individuação. No entanto, o limiar entre o personagem e a auto expressão do músico de jazz é muito tênue. As particularidades do indivíduo (artista) e a significância dos seus atos tomam proporções diferentes dependendo do espaço onde ele se encontra:

Costumeiramente, na realidade cotidiana, as expressões físicas e vocais constituem-se em “sinais imediatos” do psiquismo de um indivíduo. No entanto, a partir do momento em que tais gestos são desempenhados no palco, dentro de um contexto teatral, esses “sinais” passam a ser entendidos como “signos”, assumindo assim um caráter “semântico” e não mais “sintomático”, mesmo que a auto expressão possa estar associada a esse gesto, agora transformado em teatro (Calado 2007: 49).

Estes “signos” apresentados acima, em alguns casos, podem ser percebidos pelo público como gestos interpretativos singulares do artista. Paul Berliner (1994) explica que este aspecto é algo consciente para os novos músicos de jazz, que observando essa importante relação gestual do *jazzman* com o público, passam a analisar as performances de seus ídolos, bem como as de seus companheiros de grupo, num sentido não apenas musical, mas também visual. Guerino e Cherlin (2009) atentam sobre a importância do gesto para o músico de jazz,

não apenas num sentido semântico, mas principalmente, como uma reação aos estímulos que o músico recebe durante a performance. Uma correspondência simétrica, que apresenta significação através da expressão em sua totalidade.

Em alguns casos a audibilidade e visualidade da performance tomaram proporções distintas na história do jazz, resultando em grandes transformações na estrutura de seu espetáculo. O jazz sofreu grandes influências com o passar dos anos e foi se estruturando em harmonia com a indústria do entretenimento. Esta estreita ligação sempre foi alvo de conturbadas relações envolvendo músicos, público e críticos. Carlos Calado em seu livro intitulado “O Jazz como Espetáculo”, afirma haver pelo menos quatro modelos de espetáculos distintos na história do jazz, tomando como base as raízes socioculturais como foco do seu estudo. Ele relaciona o Jazz Tradicional com a dança, o Jazz Moderno ao concerto, o *Free Jazz* ao *Happening*, e ainda disserta sobre do ecletismo dos anos 1970 e 1980, fazendo um paralelo com a Performance. Como estratégia para perceber algumas dessas relações, observaremos o caso do Jazz Tradicional³ e do Jazz Moderno⁴, exemplificado por Calado.

As raízes do Jazz Tradicional têm a forte marca do entretenimento. Eric Hobsbawm (1990) afirma que o jazz flertou com o mundo do entretenimento de maneira tão forte que é inconcebível pensar sobre as danças modernas de salão e os shows musicais americanos sem a influência do jazz. *New Orleans*, como berço deste gênero, proporcionou um ambiente favorável ao desenvolvimento dos estilos iniciais do jazz. As práticas culturais vivenciadas pelos habitantes da cidade serviram como uma espécie de “incubadora” de notáveis *performers*. Desde os funerais, onde já se percebiam as relações entre música, dança e improvisação coletiva, até ao auge das festividades carnavalescas, o *Mardi Gras*, com suas animadas *brass bands* tocando nos desfiles pela cidade. Neste contexto, figuras como a de Louis Armstrong não podem ser negligenciadas. *Satchmo*, nome pelo qual Louis Armstrong era conhecido no meio do jazz seu contemporâneo não era apenas um grande músico e improvisador, mas também um excelente *entertainer*. Sua gestualidade no palco é incrivelmente relacionada aos virtuosos espetáculos de variedades daquela época. A figura de Armstrong logo se tornou uma marca difundida por toda a América e mais tarde, para o mundo. Muito de suas atuações eram facilmente relacionadas às apresentações dos *minstrels* e em alguns casos, a exacerbação de

³ Carlos Calado trata como Jazz Tradicional os anos iniciais do jazz, principalmente o *Diexeland*, o *New Orleans*, o *Chicago* e o *Swing* (entre 1910 e início dos anos 1940).

⁴ Calado trata como Jazz Moderno o período a partir do *Be Bop* em meados do 1940.

suas atuações rendeu-lhe severas críticas de alguns puristas, que consideravam o jazz apenas como música e não como uma manifestação artística multifacetada.

Certamente os *minstrels* são um capítulo à parte na história da cultura americana. Por um lado, uma figura depreciada, embalsamada no mimetismo de costumes afro americanos para a diversão de um público muitas vezes carregado de resquícios de sentimentos escravagistas. Por outro lado, os *minstrels* foram grandes difusores da cultura afro americana, servindo como uma espécie de embaixadores e divulgando-a por toda a América. Consequentemente carregaram consigo muito dos maneirismos que foram adotados por grandes jazzistas como Louis Armstrong. Mesmo não tendo influenciado a música jazzística de maneira significativa, o *minstresly* ajudou a preparar os EUA para a recepção da música negra, a dança e suas histórias. O *minstresly* foi crucial para a formação do espetáculo jazzístico pois, segundo Calado (2007: 97-98) “ao mesmo tempo que apresentava a música negra a novas plateias, ou àqueles que já a apreciavam, o *minstresly* também proporcionava uma forma de espetáculo que veiculava essa música”.

Com o surgimento dos estilos *Dixieland* e *Chicago*, além da música vinda de *New Orleans* difundida nos grandes centros urbanos do país, as bandas de jazz passaram a inserir em suas performances uma série de recursos extramusicais (Calado 2007). Os *hokum acts* eram números que exibiam habilidades curiosas dos integrantes das orquestras. Estes números, muitas vezes observados como uma “comédia forçada”, faziam parte dos artifícios que tinham apenas o intuito de prender a atenção da plateia: penduricalhos espalhados acima da bateria, danças, duetos de boquilhas, são alguns exemplos dos artifícios utilizados pelos músicos para chamar a atenção do público. Tudo isso foi endossado pelo *show business*, que já havia percebido o poder da “moda” criada pela nova música (Calado 2007). Com a crise de 1929, os americanos incorporaram o jazz como um importante elemento no dia a dia da população. Não só o fato da identificação das pessoas com o novo gênero musical, mas principalmente por fatores mercadológicos que o fizeram se expandir por toda a América no início dos anos 1930. A indústria fonográfica fortaleceu sua relação com o jazz e junto com os mecanismos midiáticos da época alavancaram o *Swing* como um dos produtos de maior consumo no país. O espantoso crescimento da indústria do entretenimento fez com que vários nichos artísticos caminhassem juntos, lado a lado, em direção a expressivos números de vendas e de empreendimentos de sucesso. Foi assim, por exemplo, a relação entre o jazz (*Swing*) e o cinema, desde a execução de trilhas sonoras dos filmes ao vivo dentro das salas de projeção, até ao aparecimento do jazz como temática, como é o caso do primeiro filme sonoro “*The Jazz Singer*”, de 1927 (Calado 2007). A “Era do *Swing*” foi marcada por grandes

salões de dança e muita preocupação dos artistas em manterem seu público atraídos ao espetáculo em sua totalidade. Neste cenário surgiram grandes nomes do estilo, muitos deles ficaram bastante conhecidos por se apresentarem com suas orquestras mantendo esta preocupação de prender a atenção do público e entretê-lo. Calado (2007), chama a atenção para Cab Calloway, um experiente *band leader* que era considerado um grande *entertainer*. Calloway demonstrava um alto grau de atenção com os aspectos visuais das apresentações de sua orquestra. Ele comentava em algumas entrevistas que uma orquestra, mesmo que fosse muito boa e tivesse bons arranjos, se não atentasse para o apelo visual, poderia ser um total fracasso (Calado 2007). Assim se deu o apogeu da Era do *Swing*, com grandes músicos e *entertainers* liderando as bandas que dominaram o cenário de mãos dadas à jovem indústria do entretenimento. É fácil observar que aquele período se destacou pela junção de vários fatores que alavancaram o fenômeno desta indústria de consumo. Nesta equação o *Swing*, o cinema, a rádio e o advento das gravações de discos, foram dominantes na criação deste ambiente de consumo e difusão cultural marcante na história do espetáculo jazzístico.

No início da década de 40 com a constante movimentação cultural e o aparecimento de novas correntes artísticas surgiu o primeiro estilo do Jazz Moderno, o *Be Bop*. Este estilo nasceu da atitude de negação dos jovens músicos em relação às práticas musicais e artísticas anteriores, principalmente a exacerbação da figura do *showman* observada durante a “Era do *Swing*”. Este contraste musical e artístico deu início a um outro tipo de postura dos *jazzman*, e ajudou a formatar um novo modelo de espetáculo jazzístico: o concerto. O *Be Bop*, mais do que um estilo musical jazzístico, era uma atitude coletiva que foi assumida através das mudanças no pensamento do negro norte americano (Calado 2007). Uma ruptura com a simbologia depreciada do negro, com a comédia notadamente preconceituosa que permeou o cenário artístico norte americano durante as décadas de 1920 e 1930. A figura sempre sorridente e cordial representada pelos grandes *band leaders* do *Swing*, deu lugar à frieza e o tom de ironia dos músicos dessa nova geração. As ações desses músicos eram um reflexo aos modelos adotados por seus antecessores, com o intuito de elevar o jazz a um patamar mais alto do estado da arte. A concepção do estilo artístico prezava pelo abandono do sentimento “quente” do *Swing*, pregando uma maneira mais racional de se executar a música, deixando de lado a tão presente gestualidade do *Swing*. Mais do que nunca, os músicos queriam chamar a atenção do público para a música, e não mais, para o espetáculo como um todo. Calado (2007: 155) exemplifica esta nova tendência através da comparação de dois grandes ícones da história do jazz: Louis Armstrong e Dizzy Gillespie, este último, uma das excepcionais referências do *Be Bop*:

Mesmo se tratando de notáveis exceções como o citado trompetista Dizzy Gillespie, não há dúvida que este jamais assumiu uma atitude próxima à de Louis Armstrong, por exemplo. Apesar de seu comportamento histriônico e gozador, as palhaçadas de Gillespie são revestidas por uma capa de fina ironia – ele jamais exerceu o papel de *entertainer* ingênuo. Gillespie não tenta servilmente agradar à plateia. Apenas leva ao palco seus traços de personalidade iconoclasta e ali se diverte bastante, ao invés de fazer tudo com a intenção de divertir a plateia (Calado 2007: 155).

Apesar de vários fatores terem contribuído para o surgimento do *Be Bop*, uma motivação logística foi se tornando mais evidente neste processo: o surgimento de demasiados impostos devido à Segunda Guerra Mundial. Tudo se tornou muito custoso, os grupos começaram a diminuir de tamanho e formarem pequenos combinados instrumentais (*Combo*), apenas algumas poucas orquestras mantiveram seu tamanho original, em função de suas turnês pelo país. Havia os impostos da guerra de vinte por cento, uma taxa municipal e uma taxa estatal. Fora isto, os clubes que queriam oferecer espaços para a dança em seus estabelecimentos tinham de pagar mais uma taxa (Gillespie & Fraser 2009: 232-233). Neste cenário o *Be Bop* se estabeleceu como a principal fonte de entretenimento dos anos 40 e, de certo modo, com as transformações socioculturais no país, a população já estava mais disposta a aceitar o novo modelo de espetáculo: o concerto. Os concertos jazzísticos foram se concretizando à medida que novos estilos do Jazz Moderno apareciam. Foi assim com o *Cool Jazz*, o *West Coast* e o *Third Stream*. Todos eles, de algum modo, provocados pelo surgimento do *Be Bop* e promotores da forma como o espetáculo jazzístico se estabeleceu. Um formato mais camerístico, que em muito lembra as formalidades de um concerto de música erudita. Neste sentido, podemos perceber que o espetáculo de jazz se desenvolveu seguindo maneirismos e, de certa forma, absorvendo novos componentes que permitiram mutações em seu âmago. Como resultado o jazz assumiu um caráter virtuosístico e em alguns casos introspectivo.

A teatralidade cumpre um papel fundamental no espetáculo jazzístico. Os artistas se utilizam de vários recursos cênicos, muitas vezes discretos, mas sempre presentes nos concertos como uma maneira de prender a atenção do público. Neste sentido, observa-se a utilização de recursos diversificados com o intuito de agregar valor à obra apresentada: cenários, textos, atuações, dentre outras ferramentas. Calado (2007), exemplifica este aspecto referenciando o espetáculo do grupo brasileiro Pau Brasil no lançamento do disco “Cenas Brasileiras”⁵. Neste espetáculo em questão, o grupo contratou um diretor de teatro (Naum Alves de Souza) e incluiu textos para cenas improvisadas durante todo o concerto. Desta maneira o grupo buscou aumentar o interesse visual do espetáculo, utilizando-se dos artifícios já citados e de um cenário teatral.

⁵ O espetáculo ocorreu em maio de 1987 no Sesc Pompéia na cidade de São Paulo.

Pesquisas relacionadas ao espetáculo jazzístico não são novidades no âmbito das pesquisas acadêmicas bem como os estudos sobre projeções de vídeos. No entanto, investigações que têm como proposta o cruzamento performático de ambos num contexto onde são utilizados recursos específicos ou técnicas ainda novas, como as que envolvem o *video mapping*, são campos pouco explorados, seja pelo distanciamento estético tomado por ambos, ou simplesmente, pela ausência de interlocutores que permitam esta relação. Ainda que existam casos conhecidos de concertos de jazz que se utilizam de interfaces visuais como um adereço cenográfico, são raros os espetáculos audiovisuais correlacionados ao jazz que têm como principal foco o desenvolvimento conjunto de uma performance que em sua narrativa favoreça as duas formas artísticas de maneira igualitária. Neste sentido esta pesquisa intenta proporcionar um espetáculo que preze pela imersão do público na obra como um todo, de maneira sinestésica, visto que, todo o conceito foi baseado na ideia da condução do espetáculo através dos dois campos, a música (o jazz) e as projeções de vídeos (*video mapping*).

3 Novas Tecnologias na Arte e a Projeção Mapeada

As novas tecnologias têm permitido uma rápida expansão no desenvolvimento de espetáculos musicais. Através do uso de recursos apropriados, é possível a criação de espaços e narrativas que revelam um realismo nunca antes tangível. René Lysloff (1997) designa esse fenômeno por “hiper-realismo”, afirmando que ele tornou possível a criação de ambientes acústicos que antes eram impossíveis de existir em um contexto real. Este desenvolvimento afetou de forma notável a maneira como percebemos as coisas: tanto auditivamente quanto visualmente, a era digital proporcionou o alargamento de outro elemento dentro deste contexto, a imaginação. A imaginação passou a ser um elemento fundamental na construção de novos mecanismos tecnológicos e, de certa maneira, “é determinada pelos meios de comunicação que empregam estas novas tecnologias” (Lysloff 1997: 211).

Cada nova tecnologia que surge afeta diretamente o cotidiano humano e a forma como ele sente o mundo, gerando uma interferência na percepção daquilo que o cerca. A história da arte está diretamente ligada às possibilidades técnicas de cada tempo e a produção artística é afetada pela sua disponibilidade temporal. As técnicas se tornam condicionantes sociais à medida que criam possibilidades socioculturais que não existiriam na sua ausência (Lèvy 2003). É importante perceber que a história da arte não está pautada apenas nas questões estéticas, no campo das ideias, mas também nos meios e técnicas que permitem a expressão artística. Deste modo, é importante observar a ascensão das tecnologias digitais nas últimas décadas, para poder perceber o quanto elas foram imprescindíveis no surgimento de novos conceitos artísticos, desde o fazer artístico até o consumo da obra. O indivíduo passou a automatizar padrões e incorporar novas habilidades que seguem princípios de programação: funções e comandos que se tornaram mais presentes no dia a dia das pessoas devido ao desenvolvimento tecnológico num sentido de tornar a interface dos dispositivos mais amigável ao usuário, alimentando a cultura do “Faça você mesmo! ”.

Lúcia Santaella (2003) afirma que a arte tecnológica é o produto de uma obra mediada por dispositivos "maquímicos", os quais materializam o conhecimento científico. O surgimento de novas tecnologias na metade do século XX abriu possibilidades para o imaginário artístico (Liesen 2005), dentre elas o advento da câmera fotográfica deu origem a uma nova era de produção artística pois a arte deixou de ser algo totalmente artesanal e passou também a existir no âmbito do que Walter Benjamin (1992) chama da “Era da reprodutibilidade técnica”. A câmera fotográfica é a síntese de diversos conhecimentos científicos, o que

Santaella enquadra como “dispositivo maquínico”. Maurício Liesen (2005: 75) afirma que o surgimento da câmera fotográfica, na Revolução Industrial, foi o momento de mutação mais significativo da história da arte, pois ela era uma espécie de “sintetizador de conhecimentos químicos, matemáticos, ópticos e mecânicos”.

A obra artística possui um sentido complexo no que se refere ao desejo de compreensão de quem a observa. Sendo assim, é importante perceber que sua significação não encontra sentido apenas no resultado final, mas também, no processo como um todo. A estética do processo busca “novas referências conceituais, se apresentando de maneira iconoclasta, libertadora, imanente e inacabada” (Lisboa 2015: 4). Esta ideia sobre estética é advinda das novas relações criadas entre o homem e a tecnologia e é fruto da ruptura com a concepção da arte direcionada ao objeto, na qual se busca essencialmente a contemplação da obra acabada. Com a movimentação artística na década de 1970 há a quebra deste paradigma e então surge definitivamente a arte conceitual “privilegiando mais a ideia do que o objeto, culminando em sua desmaterialização” (Liesen 2005: 79).

O campo que envolve as novas tecnologias e as artes está mais aguçado nos dias atuais. A apropriação de ferramentas tecnológicas por parte dos artistas permitiu uma expansão não apenas do fazer artístico, mas também, de como se percebe a obra artística. A cognição se tornou um elemento chave na criação artística. Os conceitos de imersão sensorial passaram a ser mais corriqueiros e despertaram um maior interesse por parte dos artistas. Diferentes campos artísticos se utilizaram de distintas vertentes destes conceitos de imersão para agregar não apenas o elemento de interatividade, mas também, e principalmente, a participação do espectador como um agente ativo na obra. Um dos grandes resultados da aplicação das novas tecnologias às artes é a quebra da passividade do espectador. Ele deixa de ser um coadjuvante, atuando não apenas como admirador de um objeto, o sujeito contemplativo do belo assinalado por Adorno (1985), e passa a ser um sujeito ativo no processo artístico. O processo garante ao espectador o vivenciamento interativo da obra. A relação entre o espectador e a obra passou a ser mediada por ferramentas que permitem a interação em tempo real, possibilitando a experiência de novas narrativas artísticas. Estas características estão essencialmente ligadas às possibilidades de interlocução coadjuvadas pelas tecnologias digitais. Segundo Liesen (2005: 80) “Desde a década de 1970, com as instalações, a arte buscava uma participação maior do espectador. Com o surgimento das tecnologias digitais, a busca dessa participação pôde ser plena, através da interação homem-máquina”. A dimensão de estesia advinda da inserção das novas tecnologias na arte é sobretudo interativa

e tem como uma de suas maiores características a instantaneidade, o fazer em tempo real (Lemos 2005).

Liesen (2005), explica que com o aparecimento do computador, migrou-se da cultura da reprodutibilidade para a cultura do virtual, originando assim a cibercultura. Santaella (2003), afirma que a cibercultura nasceu de um encadeamento evolutivo cultural. Ela define o seu surgimento como uma reação ao atual estágio sociocultural que vivemos, precedido pela cultura oral, escrita, a imprensa, a cultura de massas e a de mídias; esta última, equacionou fundamentalmente o surgimento da cultura digital através da forma como influenciou os meios de comunicação, produção, distribuição e consumo (Liesen 2005). A cibercultura aguçou a democratização e o desenvolvimento das trocas de informação, de maneira que propiciou o surgimento de novos conceitos do fazer artístico, não apenas no que se refere à criação, mas também à sensibilização artística (Santana 2005). “Assim surge uma nova cultura perceptiva que absorve cada vez mais pessoas no universo de uma realidade de transmediação em que o mundo físico e o mundo virtual convivem num mesmo espaço e tempo” (Garcia 2014: 19).

Estes novos conceitos do fazer artístico e as possibilidades trazidas por modelos estéticos cunhados pelas novas tecnologias do final do século XX trouxeram uma enormidade de recursos a artistas de diferentes campos. Para os artistas visuais o advento do vídeo e suas funcionalidades como interface visual proporcionaram uma grande revolução neste campo artístico. O vídeo figurou-se como a principal representação da arte tecnológica nos anos 1980 enfatizando as pesquisas artísticas nas questões do espaço e tempo (Liesen 2005). As possibilidades trazidas pelo dinamismo da vídeo arte transformaram a relação dos artistas visuais com a ocupação do ambiente e ampliaram o diálogo entre a obra e o espectador de maneira interativa, bem como as técnicas de sobreposição de vídeos, vislumbrando uma estética de caráter experimental, com foco maior na plasticidade do que na narrativa da obra (Santana 2005). A projeção mapeada surge dentro desse contexto, explorando a volumetria dos espaços, trabalhando a perspectiva, o agenciamento de imagens, o experimentalismo e a potencialidade midiática. A técnica de projeção mapeada é fundamentalmente um facilitador que permite a modelagem da imagem reproduzida no espaço, possibilitando a criação e recriação de narrativas imagéticas. Ela abarca uma série de conceitos que se relacionam às práticas artísticas comunicativas mediadas por interfaces visuais tecnológicas. Agrega projeções animadas e controle de modelagem das imagens em superfícies com qualquer tipo de geometria. Permite a aplicação técnica de poéticas e narrativas subjetivas através da interação entre o ambiente, o espaço, o artista e os espectadores. Segundo Márcio Mota

(2014), *Video Mapping* ou Projeção Mapeada é o campo das técnicas voltadas para o desenvolvimento de relações e agenciamentos específicos entre forma e conteúdo projetados, espaço, e seus contextos situacionais. Interage com o campo das especificidades e relações, sejam elas derivadas das formas de ocupação do espaço a ser projetado ou das possibilidades de interação entre os participantes e a projeção.

Alguns aspectos das projeções mapeadas servem como um guia para o entendimento de sua complexidade técnica. Veltman (2009), apresenta alguns destes aspectos positivos e negativos, destacando-se pontos como a possibilidade de total recriação do ambiente urbano, novas formas de exposição de conteúdo visual e a sobreposição entre a realidade e virtualidade. Como aspectos negativos, Veltman (2009) observa questões técnicas como os maiores desafios, por exemplo, a quantidade de equipamentos a serem gerenciados, a necessidade de preparação do conteúdo sob medida para cada superfície de projeção (o que ocasiona um grande investimento de tempo), a adequação e gerenciamento do espaço (que reflete na singularidade de cada espetáculo), e o custo geral para a realização de projetos de grandes proporções. Na projeção mapeada, as imagens se apropriam do objeto sendo inseridas no espaço projetivo levando-se em consideração a forma, o contorno e o relevo das superfícies, criando-se a sobreposição do objeto real com o objeto virtual, que pode ou não apresentar o mesmo significado semântico. As projeções mapeadas podem ainda, interferir no ambiente de maneira a mediar a virtualidade no mundo real, seja mascarando o objeto real através de sobreposições gráficas ou criando um espaço co-localizado⁶ para os espectadores, produzindo o efeito que Garcia (2014) designa por Realidade Aumentada Projetada.

Uma das primeiras incursões nas técnicas da projeção mapeada foi feita pela empresa Walt Disney em 1969. A empresa utilizou a projeção mapeada para criar o efeito de cabeças sem corpos de seis personagens, que eram representativamente fantasmas cantantes, dentre eles a personagem Madame Leota, presentes na *Haunted Mansion* na Disneylândia (Mota 2014). Dentre os inúmeros artistas visuais ligados às projeções mapeadas, o polonês Krzysztof Wodiczko certamente destaca-se como um dos pioneiros nas projeções em espaços públicos. Suas obras possuem uma acentuada conceituação política e envolvem a intervenção urbana. Para Wodiczko (1983), a projeção pública é acima de tudo um constante contato com a influência social das relações entre os corpos, de suas aparências e construções. Uma construção é um mediador espacial do simbolismo entre o mito do poder e o desejo

⁶ Ambientes co-localizados são ambientes colaborativos, onde os participantes têm acesso em tempo real ao mesmo conteúdo exposto, tendo acesso às informações que são exibidas em Realidade Aumentada.

individual pelo poder. Segundo Mota (2014: 92) a “tática” de projeção de Wodiczko “aponta para estratégias de guerrilha poética, visa ao ataque noturno inesperado, voltado para a desestabilização não regulada das instituições, de seus ícones e símbolos”.

Historicamente o *video mapping* possui uma relação estreita com a arte urbana produzida em fachadas de edifícios pois permite a ocupação e transformação do espaço de maneira a criar ilusões de ótica que envolvem a manipulação de imagens e volumetrias em grande escala. Em 11 de setembro de 2001 foi lançado em Berlim pelo grupo *Chaos Computer Club* um relevante projeto envolvendo a expressão artística em fachadas prediais, o *Blinkenlights*⁷. Este projeto resultou na criação de uma instalação artística abrangendo programação computacional e luz artificial, produzida através de lâmpadas que iluminavam as janelas da fachada do prédio, criando imagens interativas e jogos. Uma questão bastante importante deste projeto foi a possibilidade de interação do espectador com a instalação: através de um software desenvolvido pelo grupo, os espectadores podiam interagir com a obra e, além de criar imagens, podiam jogar os jogos programados na fachada, como por exemplo o *Pong* e o *Tetris*:

“On September 11th, 2001 the famous "Haus des Lehrers" (house of the teacher) building at Berlin Alexanderplatz has been enhanced to become world's biggest interactive computer display: Blinkenlights.

The upper eight floors of the building were transformed in to a huge display by arranging 144 lamps behind the building's front windows. A computer controlled each of the lamps independently to produce a monochrome matrix of 18 times 8 pixels.

During the night, a constantly growing number of animations could be seen. But there was an interactive component as well: you were able to play the old arcade classic Pong on the building using your mobile phone and you could place your own love letters on the screen as well.

Blinkenlights was up and running at until February 23rd, 2002, running 23 weeks and 5 days in total. During that period, its feature set was constantly improved. The program Blinkenpaint enabled everybody to create animations and to take part in our animation contest.

The software has been released as Free Software. There is a description of the Blinkenlights Movie format and a couple of nice tools to display and convert your animations. A look behind the scenes reveals some technical details of our system” (Blinkenlights 2016).

A criação e execução de projetos envolvendo projeções mapeadas se relacionam diretamente com as necessidades do artista e a capacidade de manipulação dos recursos, tanto softwares quanto hardwares. Leva-se em consideração ainda a intensão perceptiva que deseja atingir. Ao se definir estes objetivos, é o momento onde se procede ao planejamento de quais ferramentas serão mais úteis e/ou de fácil manuseio por parte do artista (Garcia 2014). Por estes motivos é comum que haja uma convergência de profissionais de diferentes áreas, como

⁷ Website do projeto Blinkenlights: <http://blinkenlights.net/blinkenlights>

músicos, *VJs*⁸, *designers*, artistas plásticos, arquitetos, dançarinos, dentre outros. Isto se dá pela necessidade da formação de grupos colaborativos que funcionem como coletivos artísticos que são essenciais para a criação de espetáculos cuja necessidade técnica demande uma diversa gama de capacidades.

Para se entender sobre as ferramentas mais utilizadas no campo das projeções mapeadas é necessário que entendamos acerca das técnicas que circundam este tipo de interface. Elas podem ser divididas com relação ao ambiente de exposição (*indoor*, *outdoor* e *body mapping*), a sua relação perspectiva (2 dimensões ou 3 dimensões), ou até mesmo quanto à sua técnica de produção (*blueprint*). O *video mapping indoor* é uma técnica que consiste na ocupação visual de um espaço físico em ambiente fechado através das projeções e, por este motivo, permite um maior controle da obra e suas variáveis. É o exemplo de uma instalação criada no espaço interno de museus, centros de convenções, salas de concerto, teatros, etc. Uma das grandes vantagens neste tipo de ocupação artística é o maior controle de variáveis e uma maior precisão na seleção dos equipamentos a serem utilizados, além do controle de luminosidade exigido para a aplicação do *video mapping*.

Já o modelo de projeção mapeada denominada *outdoor*, interage com o ambiente externo e se relaciona com a arte urbana. As intervenções artísticas deste tipo normalmente estão ligadas a campanhas midiáticas, tanto pela sua capacidade de atingir um grande número de pessoas ao mesmo tempo quanto pela total capacidade de preservação do espaço ocupado, tornando-se uma referência nos dias atuais para as artes em fachadas prediais. Mota (2014: 83) observa que esta é uma “experiência do espaço urbano” e que gera um efeito de quebra da “continuidade da apreensão esperada de um espaço ordinário”. Trata-se de interagir com o ambiente urbano, de maneira a criar ilusões acerca de espaços dos quais já possuíam algum significado prévio para os espectadores, modificando este significado, tornando aquele espaço algo novo, com outras perspectivas de significação, poética e narrativa. O *body mapping* é o tipo de projeção mapeada que se relaciona com o corpo, de maneira a torná-lo a superfície projetiva para as imagens e vídeos. A complexidade deste tipo de técnica é proporcionalmente direta às possibilidades de interação entre o corpo e a imagem, seja através da captação do movimento corporal por sensores, ou mesmo, pela utilização de objetos que apresentem movimentação espacial (Mota 2014). Alguns exemplos da utilização

⁸ *Video Jockey* é o artista visual que trabalha com projeções de vídeos em sincronismo com músicas e sons através de amostras de vídeos, assim como os DJs (*Disc Jockeys*) trabalham com amostras sonoras.

do *body mapping* podem ser vistos nos trabalhos “*KIMATICA Studio: The Glitchy Geisha - Body Mapping Dance Show*”⁹ e no projeto intitulado “*Tattoos Mapping Projection by Oskar & Gaspar*”¹⁰.

As questões relativas à perspectiva também são matérias importantes para a criação de obras no campo das projeções mapeadas. Neste sentido pode-se observar que naturalmente as principais técnicas irão se dividir entre 2D (duas dimensões) e 3D (três dimensões). As projeções em duas dimensões são definidas por aquelas que interferem em objetos cujos eixos interpretativos são bidimensionais (vertical e horizontal) perceptíveis apenas por um ângulo. A relação entre a superfície e a animação projetada são fundamentais para a caracterização do *video mapping 2D*. Um exemplo desta relação pode ser visto em “*Mapping Video - Peinture murale augmentée et animation 2D*”¹¹. Nas projeções mapeadas em três dimensões, há uma profundidade na imagem representada pela relação entre os eixos vertical, horizontal, frontal e traseiro. Para que haja uma projeção em 3D legítima, é necessário que se manipule o conteúdo projetado previamente em algum *software*, para que seja possível simular a espacialidade das três dimensões, mesmo que seja em uma única superfície plana (como uma tela de projeção simples). Neste caso o que interessa é a modelagem tridimensional do conteúdo, "inserindo as coordenadas cartesianas do ambiente virtual nas mesmas coordenadas do ambiente real que foi utilizado como base dimensional, respeitando a perspectiva do observador, não trabalhando apenas com as faces de maneira individual" (Garcia 2014: 11). É importante frisar que independentemente da utilização da técnica de projeção em duas dimensões ou três dimensões, a maneira como o artista trabalha o conteúdo visual influencia totalmente no sentido perceptivo do público, ou seja, ao se manipular projeções de duas dimensões sobre uma superfície cuja perspectiva possua a profundidade suficiente para criar o efeito 3D (como é o caso de um cubo), pode-se criar o efeito de três dimensões dependendo da modelagem deste conteúdo. Para isto, além dos *softwares* de mapeamento e projeção, é necessário a utilização de um *software* de modelagem 3D. Um exemplo da utilização das duas técnicas pode ser visto no vídeo “*Most Insane Immersive Movie Experience EVER, Part 2*”¹².

Ainda, observando as questões técnicas do *video mapping*, é preciso notar que a maneira como se produz o conteúdo não está ligado apenas à modelagem das imagens e animações, mas também está relacionada ao controle do espaço e sua ocupação. Neste sentido é preciso

⁹ Link: <https://youtu.be/xrUH1w4l4FA>

¹⁰ Link: <https://youtu.be/ZiePrBCwEH4>

¹¹ Link: <https://youtu.be/6cVFuZn09OQ>

¹² Link: https://youtu.be/N_cKsOe7hLI

entender um conceito comum nas obras envolvendo projeções mapeadas, o *blueprint*. O *blueprint* consiste na utilização de uma imagem matriz como referência visual para o projeto. Isto pode ser feito através de uma fotografia do espaço e/ou da superfície de projeção. Esta imagem matriz se torna o ponto referencial para que os artistas possam criar o conteúdo. Uma das vantagens deste tipo de técnica é a possibilidade da atuação de mais de um artista visual. Cada artista irá necessitar apenas da imagem matriz para criar o seu conteúdo e esta imagem matriz será comum a todos, facilitando a criação coletiva dentro do mesmo espaço projetivo (Mota 2014).

Todas estas divisões acerca das técnicas possuem o intuito de facilitar o entendimento das diferentes possibilidades acerca do *video mapping*. No entanto, este tipo de arte é o resultado do cruzamento das necessidades dos artistas visuais contemporâneos com as ferramentas tecnológicas disponíveis na atualidade. Nesta perspectiva, é preciso conhecer algumas destas ferramentas, os *softwares*. A projeção mapeada, como uma área multifacetada, necessita da intervenção de uma grande variedade de *softwares*, desde o processo de criação e produção do conteúdo, até a execução do produto final. Para o processo de criação e produção do conteúdo são observados *softwares* de manipulação de imagens e vídeos, como por exemplo o Adobe Photoshop, Premiere, After Effects, Gimp, Illustrator, Final Cut Pro, dentre outros. Com estes *softwares* o artista pode preparar seu conteúdo de imagens e vídeos para que possam ser projetados. Para a execução da projeção mapeada faz-se necessário o uso de programas que permitam o mapeamento da superfície de projeção e também consigam misturar várias camadas de vídeo (máscaras) durante o processo. Para esta tarefa, existem inúmeros *softwares*, dentre os mais utilizados pela comunidade de artistas visuais estão o *Resolume Arena 4*, o *Mad Mapper*, o *Modul8*, o *Arkaos GrandVJ XT*, o *VPT 7*, o *Millumin* e o *Touch Designer*. Em função do alto grau de complexidade destes *softwares*, é importante perceber que os artistas que trabalham com *video mapping* possuem uma estreita relação com os dispositivos técnicos digitais, agregando uma diversificada gama de capacidades relacionadas às novas tecnologias.

O presente trabalho problematiza a criação de espaços que permitam a interlocução entre a música jazzística e as projeções mapeadas, enxergando nesta interação novas possibilidades de experimentações narrativas e poéticas. No entanto é importante observar o fato da criação de um espetáculo mediado por uma relação entre os polos musical e visual, assumindo os riscos presentes nas condições técnicas de um pesquisador-performer advindo da área musical. Os ganhos apresentados neste trabalho são incomensuráveis do ponto de vista técnico e prático, por se tratar de um ambiente de difícil transição para alguém que não tem experiência em algum destes dois campos.

4 Experiências com jazz e audiovisual

4.1 Saracotia e “A Vista do Ponto”: a subjetividade como enredo de um espetáculo jazzístico

Em 22 de agosto de 2015, o grupo brasileiro Saracotia, do qual faço parte, realizou o espetáculo de lançamento do seu segundo disco, intitulado “A Vista do Ponto”. Neste espetáculo o grupo lançou mão de uma série de artifícios com o intuito de construir um ambiente que corroborasse esteticamente com a proposta do disco, onde se buscava uma interação com os ouvintes alimentando o imaginário e sugerindo uma trilha sonora para a criação improvisada pessoal de cada espectador. O presente trabalho é um estudo de caso que trata da criação, desenvolvimento e performance do espetáculo em questão. Neste artigo, temos a possibilidade de investigar a performance ao vivo através da ótica de um *insider* que, neste caso, corresponde a um membro do próprio grupo que é, ao mesmo tempo, pesquisador. Na verdade, o aparecimento de artistas-investigadores no campo da performance surge como um aspecto positivo, posto que os estudos realizados com gravações (modelo largamente utilizado em estudos de psicologia da performance) acabam por excluir o performer como um agente ativo no processo. A auto etnografia emerge assim como uma valiosa oportunidade por permitir a contribuição acadêmica de um especialista na área, usando um discurso nativo (Dogantan-Dack 2012: 38-39):

A inadequação do modelo de investigação oferecido pela pesquisa psicológica convencional com a sua clara hierarquia de papéis entre o pesquisador e o sujeito é ainda ilustrado pelo fato de que na literatura em estudos psicológicos de performance a voz do performer é quase sempre anônima: não sabemos os nomes, ou pelo menos os nomes reais, dos artistas envolvidos. No caso de estudos quantitativos de performances gravadas, o artista como o proprietário dos conhecimentos e ideias representadas e disseminadas através da apresentação gravada, ou seja, o performer como agente, desapareceram completamente. (Tradução livre, do autor)¹³

A narrativa auto etnográfica figura-se atualmente como um importante método de pesquisa qualitativo. O crescimento na utilização deste método deve-se à considerável eficiência epistemológica no âmbito das pesquisas envolvendo práticas artísticas em tempo real. A

¹³ Texto original: “The inadequacy of the research model offered by conventional psychological research with its clear hierarchy of roles between the researcher and the subject is further illustrated by the fact that in the literature on psychological studies of performance the performer’s voice is almost always anonymized: we do not know the names, or at least the real names, of the performers involved. In the case of quantitative studies of recorded performances, the performer as the owner of the knowledge and insights represented and disseminated through the recorded performance, i.e. the performer as agent, disappears altogether.”

performance como objeto de estudo científico envolve questões emocionais e é nesse sentido que a narrativa auto etnográfica pode ser legitimada como uma excelente ferramenta de pesquisa, uma vez que se tratam de experiências vivenciadas pelo próprio pesquisador-performer (Pelias 2004). Os procedimentos estudados a seguir interagem diretamente com os interlocutores do espetáculo, obtendo informações acerca da performance e das técnicas utilizadas pelo grupo para construir um espetáculo sinestésico através da mediação entre música, dança e projeções de vídeos. Para tal tarefa, além das informações obtidas através de investigações relacionadas a textos acadêmicos, percebi que a utilização de entrevistas ([link¹⁴](#)) com membros do grupo e alguns espectadores trariam um grande contributo a este trabalho.

O problema central do trabalho prende-se com o objetivo do projeto musical que procura orientar a escuta das audiências no sentido de usar o som como enredo. Todavia a forma de construção do som é feita em dois momentos: num primeiro momento a gravação de um disco e num segundo a apresentação ao vivo desse disco. A ideia de usar o som como enredo tem, no caso do concerto ao vivo, a possibilidade de ser amplificada através da orientação das audiências pela inclusão de outras formas narrativas, ou seja, de outros meios performativos como os audiovisuais e a dança. De que modo se articulam, dialogam ou eventualmente se complementam os recursos usados no disco e no espetáculo de forma a que ambas as performances possam efetivamente transformar o som num argumento para a subjetividade do enredo?

4.1.1 O processo de pensar/criar o espetáculo: ponto de vista dos músicos

O espetáculo “A Vista do Ponto” foi decorrente de um projeto de lei de incentivo à cultura do estado de Pernambuco (FUNCULTURA¹⁵). Neste projeto, constava o plano de elaboração da gravação do segundo álbum do grupo Saracotia e também o lançamento do disco em um concerto aberto ao público. Após a aprovação em edital público, foram iniciados os trabalhos de concepção e pré-produção do disco. A ideia do álbum era criar um roteiro musical que servisse de base para a construção de histórias imaginárias por parte da audiência, permitindo ao ouvinte interagir de forma subjetiva com o material gravado. Inicialmente, pensou-se no uso de um *storyboard* no encarte como um mediador entre a

¹⁴ Link: https://www.youtube.com/playlist?list=PLouKoz9W9ejftPiTuSrTQKXQ0_QmOVAqF

¹⁵ Fundação de Cultura do Estado de Pernambuco é um órgão de fomento à cultura, gerido pelo Governo do Estado de Pernambuco (Brasil).

música e a história; ele permitiria a visualização de todo o enredo. No entanto, logo percebemos que isto limitaria o projeto, por induzir completamente o ouvinte a uma prévia história desenhada no encarte do disco. As sessões de gravação seguiram-se entre os dias 13 e 14 de junho de 2014, no Estúdio Carranca (Recife, Brasil), onde foram captados os instrumentos, (bandolim de dez cordas, violão de sete cordas e bateria) em simultâneo e em salas separadas. Esta estratégia de gravação teve como objetivo criar uma situação performática de um concerto ao vivo sem prejudicar a captação dos instrumentos. Faltavam, evidentemente, neste processo todos os elementos contextuais da performance ao vivo, em especial os espectadores e os fatores psicológicos de tensão inerentes à situação de palco.

De acordo com Thomas Turino (2008), atualmente verifica-se uma inversão na equação da concepção artística musical, no ato de fazer e/ou produzir música. Perceptivelmente houve uma gradual mudança do fazer musical como uma atividade social para a música como objeto. Tendo como parâmetro a transição do século XIX para o século XX, no Ocidente, pode-se observar que a música foi difundida inicialmente através de partituras e “consumida” através de apresentações ao vivo. Em um dado momento histórico, a possibilidade de se gravar as performances em estúdio, possibilitou uma maior difusão do artista (intérprete e/ou compositor) de maneira que se passou a observar esta forma como uma “representação da música ao vivo que deveria ser considerada uma pobre substituta para uma banda ao vivo” (Turino 2008: 25)¹⁶.

Esta inversão ajudou a reforçar a ideia segundo a qual os artistas e grupos de música procuram gravar seus álbuns tentando ser o mais fiel possível às suas performances ao vivo, para que a audiência não seja surpreendida com a execução da obra no concerto. Neste sentido, após o período de gravação, edição, mixagem, masterização e conceituação da arte visual (capa, contracapa e encarte) do disco, o grupo percebeu que poderia amplificar no espetáculo a ideia do som como enredo. Mas, ao mesmo tempo, também procurou que o concerto ao vivo não defraudasse as expectativas das audiências em relação ao som previamente gravado em disco. Ou seja, a articulação entre o que está registrado em disco e o que é apresentado ao vivo constitui um desafio para os músicos no sentido em que nenhum dos momentos da performance possa superar os outros. Dessa forma o espetáculo surgiu como uma complementação do disco, na medida que proporcionou aos espectadores o acesso a várias informações que serviram como complementaridade do registro gravado. Para a efetividade desta ideia, o grupo lançou as músicas do álbum em formato digital no dia

¹⁶ Tradução livre, do autor.

14 de agosto de 2015 (uma semana antes do concerto), na intenção de gerar uma expectativa nos ouvintes acerca do enredo do espetáculo.

Durante o processo de gravação do disco aprovou-se uma ideia conceitual muito importante para o álbum: não haveria intervalos entre as músicas. Foram feitas colagens e utilizaram-se técnicas de *soundscape*¹⁷ para criar um efeito musical de ambientação contínua, como se todo o disco fosse a trilha sonora de um filme, sem interrupção. O efeito criado pelo *soundscape* trouxe ao enredo do disco a sugestão de “paisagens sonoras” em cada faixa do álbum, interferindo, em alguns casos, diretamente na execução dos temas, e, em outros casos, apenas servindo como ponte entre eles. Este fator foi crucial quando o processo de preparação para o concerto de lançamento do disco foi iniciado.

Muito se foi pensado e discutido sobre alguma maneira efetiva de transmitir este conceito ao público durante o espetáculo. E instalou-se uma grande dúvida em relação à existência ou não de alguma interação verbal com o público por parte dos integrantes do grupo.

(...). Decidimos não falar no espetáculo, o que é uma coisa bastante incomum para nós. Nem um boa noite, por exemplo. A partir disso a gente pensou o que poderíamos agregar ao espetáculo para que o tornasse mais interessante, já que a maioria das pessoas geralmente vai assistir um concerto não somente para ouvir a música, mas para ver o artista e às vezes, interagir um pouco com ele. (...) O público geralmente gosta muito dessa interação. Então, a gente buscou interagir de outras formas, e tendo várias ideias sempre e conversando, sobre quais ferramentas a gente poderia utilizar (Rodrigo Samico, 28 de abril de 2016).

Esta opção possibilitaria ao grupo desempenhar todos os temas do álbum na mesma ordem e proporcionar a ambientação sonora que foi criada em estúdio durante as gravações. No entanto, isto poderia criar um distanciamento em relação aos espectadores e influenciar negativamente na percepção dos detalhes nos quais os músicos haviam pensado. Em acordo com esta afirmação, Mine Dogantan-Dack (2012: 37) acrescenta que “qualquer incidente ocorrido no ambiente da performance, seja ele acústico, psicológico ou social, pode atrair a atenção do performer ou do público para fora da música”¹⁸. De fato, a nossa intenção era conduzir os espectadores à imersão sensorial dentro do concerto, unindo-se a música, a

¹⁷ “Foi o compositor e musicólogo canadense Murray Schafer que forjou a noção de *soundscape* como o meio ambiente sonoro do homem (1977). Na verdade, trata-se da contraparte acústica da paisagem que circunda os seres humanos. Deve-se distinguir entre dois tipos de paisagens sonoras: uma natural, a outra cultural. O *soundscape* natural envolve sonoridades que provêm de atividades ou ações físicas de fenômenos naturais. Já *soundscape* culturais resultam de todo tipo de atividades humanas. Marcam, em especial, o potencial comunicativo, emocional e expressivo do som” (Pinto 2001: 248).

¹⁸ Tradução livre, do autor.

cenografia digital, as projeções e o cenário, permitindo-se a criação, mesmo que imaginária, de um enredo particular.

Nós queríamos aproximar o público. Essa era uma preocupação que o Saracotia sempre teve. No concerto do primeiro disco (homônimo), a gente tinha muito diálogo com o público, e nesse concerto do segundo disco, nós tentamos trazer outros elementos artísticos que pudessem interagir com a música e prender a atenção do público. Essa foi a linha de pensamento. Pensamos em utilizar os *soundscape*s e trazer as projeções para o espetáculo também. De início, nós queríamos uma projeção mais “amarrada” com um roteiro específico, mas daí aos poucos fomos soltando mais, tornando algo mais subjetivo (Rafael Marques, 28 de abril de 2016).

Hoje se verifica o uso de projeções de vídeos como um recurso bastante comum nos espetáculos de música possibilitando aos grupos a inserção de novos conceitos narrativos dentro dos espetáculos. A variedade de utilização da cenografia digital é aplicada com diferentes funções: seja para o detalhamento de pequenos planos de um palco grande, para ajudar na conceituação narrativa de um concerto musical, ou para facilitar a imersão sensorial no espetáculo musical (Duarte 2015). O grupo Saracotia escolheu como uma das ferramentas do espetáculo a utilização da cenografia digital que, por sua vez, possibilitou a implementação imagética de narrativas mais elaboradas no contexto do concerto.

Pensamos nas projeções de vídeos pelos seguintes fatores: primeiro, porque faria parte do cenário (cenografia digital) e, em segundo, porque faria parte da ideia de interagir com o público querendo que eles imaginassem uma história. Nós não passamos um filme nos vídeos, mas, colocamos imagens que sugeriam uma história ou sugeriam enredos das músicas. Queríamos interagir com o público sem falar com o público. Decidimos projetar vídeos para que preenchessem o cenário do palco e pudessem também ajudar o público a imaginar alguma história, além de ajudar nas sensações, enquanto estivessem ouvindo e vendo o espetáculo (Rodrigo Samico, 28 de abril de 2016).

Outra ferramenta notadamente utilizada como apoio para a imersão sensorial foi a manipulação dimensional do som. Espalhar fontes sonoras através da sala de concerto, consideradas relevantes ao espetáculo, permitiu a sensação de espacialidade sonora. Como recurso de audibilidade, isto proporcionou uma percepção de tridimensionalidade do som. Houve um encadeamento lógico, previamente estabelecido, que fez com que as fontes sonoras interagissem de maneira a provocar o efeito de espacialidade.

Como nós queríamos fazer com que o público ficasse imerso em um filme imaginário, nós utilizamos o sistema quadrifônico¹⁹. Por exemplo, em um momento, em uma das músicas, há uma pessoa que pega uma moto, liga e sai conduzindo-a [link](#)²⁰. Então o som dessa moto sai por de trás do público e vai para frente, passando um pouco dessa ideia de estar “dentro do som” (Rodrigo Samico, 28 de abril 2016).

¹⁹ O Sistema Quadrifônico é uma técnica utilizada para sugerir efeitos de tridimensionalidade e movimentação através do som. Ele surgiu do efeito Estéreo, descoberto por volta de 1930 (Faria 2005).

²⁰ Link: <https://vimeo.com/166723608>

A respeito deste aspecto, precisamos tomar conhecimento de alguns parâmetros que norteiam a subjetividade acústica: “Os parâmetros mais importantes estão representados por expressões matemáticas que geram índices objetivos, assumindo o papel de grandezas físicas mensuráveis, como *Treble Ratio* (TR) para reverberação, C80 (expressão física) para a clareza e *Bass Ratio* (BR) para a razão de graves, entre outros” (Figueiredo, Masiero, & Iazzetta 2004: 2-4). Estes parâmetros são analisados e esboçam um diversificado número de possibilidades cognitivas experienciadas pelo público, por exemplo: a vivacidade da sala (relacionada com o tempo de reverberação da sala de concerto), o nível de som direto e reverberante, o calor da sala (que em acústica refere-se à presença de frequências graves), o brilho, o intimismo, a clareza ou definição, e a impressão espacial (Figueiredo et al 2004). O efeito quadrifônico permitiu ao grupo ampliar as sensações dos espectadores através da disposição de alto-falantes, criando um espaço acústico subjetivo, relacionado ao espetáculo.

4.1.2 Sentir o espetáculo: o ponto de vista da audiência

O espetáculo ocorreu no dia 22 de agosto de 2015 e teve o seu início às 20 horas, no Teatro Santa Isabel, na cidade do Recife. Em sua fase de execução, o espetáculo envolveu um grande número de pessoas, desde funcionários do teatro e equipe técnica, até à equipe de produção. De maneira geral, pode-se identificar uma equipe principal, cujo envolvimento na concepção e criação do espetáculo foi fundamental: além dos músicos já citados (Rodrigo Samico, Rafael Marques e Marcio Silva), surgem as figuras de Naara Santos (Produtora Executiva), Rogério Samico (Diretor do Espetáculo), Roberto Riegert (Iluminador), Mary Gatis (*VJ*) e Júnior Evangelista (Técnico de Som). Destaco estas pessoas por terem participado ativamente no dia do concerto, executando as ideias que foram elaboradas durante a pré-produção do espetáculo. O concerto seguiu estritamente o repertório contido no disco “A Vista do Ponto”, exatamente na mesma ordem. A cenografia física foi toda baseada no projeto original de William Paiva (*Designer* do disco), assim como pode ser visto na capa e contracapa do álbum (Figura 1).

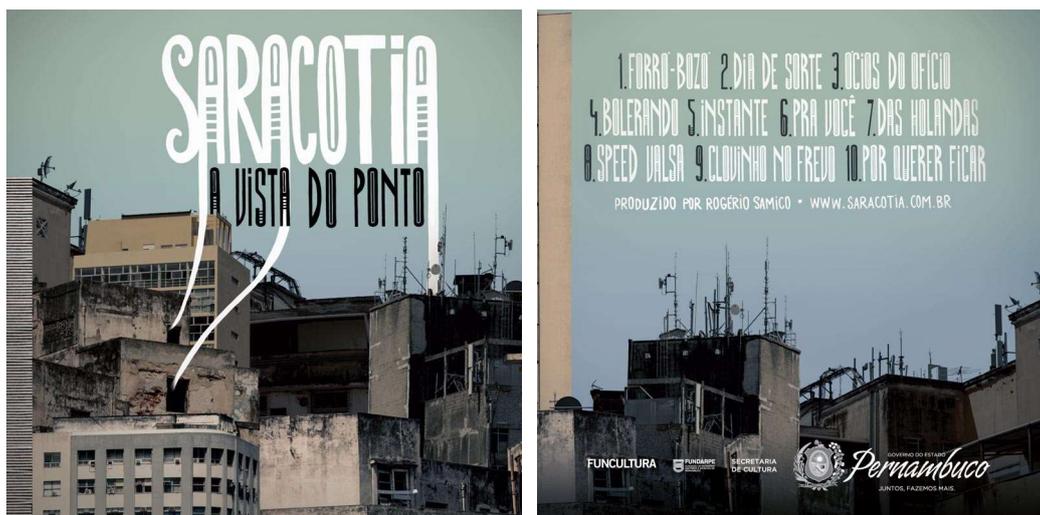


Figura 1. Capa e contracapa do disco “A Vista do Ponto”, respectivamente.

As percepções em um espetáculo passam por um crivo intelectual que, por sua vez resultam e promovem significados sensíveis nos diferentes sujeitos envolvidos. Estes significados, por sua vez, dependem igualmente de um conjunto de fatores que permeiam as expectativas de cada um. Dois desses fatores, sobre os quais nunca havia ponderado antes, são a imagem simbólica do grupo e o significado artístico do grupo para as pessoas que acompanham a banda desde o início. O conhecimento prévio que as pessoas têm sobre o grupo norteou as suas expectativas sobre o concerto “A Vista do Ponto”. Durante as entrevistas, percebi o quanto algumas pessoas se aproximaram e/ou se distanciaram do espetáculo, devido a algum acontecimento específico protagonizado por essa expectativa:

O grupo criou uma imagem em relação ao trabalho anterior, o que gerou uma expectativa. No entanto fez um espetáculo totalmente fora dessa abordagem e isto chocou neste sentido. (...) Houveram imagens ali que realmente eu não entendi. Por exemplo uma metrópole, um lugar frio, que identifiquei pela vestimenta das pessoas [link](#)²¹, dentro de um show que se dizia ter características de música nordestina. E aqui é um ambiente muito quente, então ficou estranho. De onde é esse pessoal? De onde é essa cidade? De onde é esse lugar? Enfim, tiveram outras imagens que eu ficava me perguntando o porquê de elas estarem ali. (Jediel Dutra, 11 de maio de 2016)

Vale ressaltar que em nenhuma das informações veiculadas na imprensa sobre o espetáculo havia alguma menção sobre o concerto ter “características da música nordestina”, mas sim, como citado no Caderno C do Jornal do Comércio de Pernambuco (21 de agosto de 2015: 4) “passeia por diversos ritmos”. Esta informação foi criada no imaginário do espectador por

²¹ Link: <https://vimeo.com/162730271>

um prévio conhecimento acerca dos trabalhos anteriores do grupo, efetivamente associados a música nordestina.

A percepção individual do espetáculo, juntamente com o enredo proposto pelo grupo, possibilitou uma interação com o público utilizando-se alternativas não convencionais, como por exemplo a comunicação através das projeções e a exclusão da comunicação verbal. As projeções estimularam a subjetividade do espetáculo e em muitos casos foram percebidas como outra forma de comunicação.

Eu não senti falta [da comunicação verbal], para ser sincera; porque haviam tantos elementos no palco, inclusive a questão das projeções, que acho que seja um outro tipo de diálogo com o público. (...). Acredito que as projeções abriram um outro canal de comunicação. (...). Porque passa a envolver outros sentidos além da audição. Ali estamos vendo, e de alguma forma também estamos criando juntos com o espetáculo, só que obviamente, internamente, de forma subjetiva. (Sílvia Melo, 16 de maio de 2016)

Além dos elementos de cenografia física e digital e projeções de vídeos, pôde-se perceber a inserção de outra nuance artística, planejada com o intuito de alinhar um momento mais introspectivo durante o concerto. Este elemento foi a dança. Convidou-se uma bailarina, a Inaê Silva, que trabalha no campo da Dança Contemporânea²², para criar e executar uma coreografia em uma música do espetáculo. A música escolhida foi “Pra Você” (Marcio Silva) por ter como característica a introspecção e por permitir uma certa profundidade na performance da bailarina.

Lembro que havia uma bailarina. Essa bailarina criou vários cenários na minha cabeça. Eu acho que cada pessoa que assistiu, assistiu de um jeito diferente, justamente porque puxa muito da subjetividade de cada um e para mim, a sensação que eu saí, foi de leveza. Isso num sentido de satisfação. (Sílvia Melo, 16 de maio de 2016)

Como recurso adicional, utilizaram-se efeitos visuais sobrepostos à imagem da bailarina. Ela estava por trás da tela de projeção e, através de um sistema de filmagem que funcionava em conjunto com a sombra da bailarina na tela, foram colocados moduladores e *delays* para a criação de imagens únicas durante a atuação de Inaê. Todo o sistema e efeitos, foi projetado e controlado pela *VJ* Mary Gatis em tempo real [link](#)²³.

²² Acredito que o termo Dança Contemporânea cause algum desconforto pelo seu significado linguístico e seu contexto. Claramente, a palavra pode nos remeter algo inovador, novo ou moderno, no entanto, também pode ser referenciado a algo do mesmo tempo, ou, que viveu a mesma época. Para efeito de nossos estudos, levaremos em consideração o termo Dança Contemporânea a um estilo com referências e singularidades inerentes a ele. Assim como os aspectos que definem os estilos Barroco e Clássico, oriundos da música erudita ocidental.

²³ Link: <https://www.youtube.com/watch?v=mr01SZqVDUk&feature=youtu.be>

4.1.3 Considerações parcelares

Certamente, o espetáculo “A Vista do Ponto”, possibilitou observar variados aspectos relativos ao que tange as percepções e a maneira com que elas interagem de forma sensorialmente imersiva, contribuindo com futuros estudos relacionados à ampliação e criação de novas produções artisticamente imersivas. Constatando estas características, inerentes às pesquisas em performances ao vivo, pontuo o concerto realizado pelos integrantes do grupo Saracotia como um evento cuidadosamente preparado, cujas reflexões levaram em consideração várias indagações acerca de pesquisas de práticas artísticas em tempo real. As questões abordadas aqui registraram um grande número de possibilidades e lacunas, que podem ser mediadas por múltiplos campos do estudo científico como por exemplo a psicologia da performance, as novas tecnologias, a etnomusicologia, entre outros. É deveras afirmativo que os estudos envolvendo performances musicais, alinhados às técnicas de projeções de vídeos, proporcionam excepcionais ferramentas de criação e desenvolvimento performático. Apesar de já existirem extensos trabalhos que se utilizam destas técnicas, verifica-se que no âmbito da música instrumental de cunho jazzístico, ainda há um campo fértil a ser explorado por artistas e investigadores.

No caso estudado verifica-se a eficácia destas intervenções através do próprio relato dos espectadores, que independentemente da sua maior ou menor identificação com o espetáculo, concordam que todo o aparato utilizado pelo Saracotia ajudou a criar de maneira subjetiva um espetáculo sinestésico. Na minha opinião, a utilização das ferramentas estudadas trouxe um enorme ganho performático ao espetáculo e também possibilitou a percepção de novos caminhos no desenvolvimento do projeto. Os resultados mostram-nos que os objetivos do grupo em relação à utilização das tecnologias da imagem na construção de um enredo mediado pelo som, tiveram resultados efetivos no público. Isto vai muito além da relação entre música e projeções de vídeos e inclui indagações sobre a narrativa auto etnográfica, pesquisas em performances ao vivo, novas tecnologias na arte, significações no contexto musical, significado social e singular na música, e a subjetividade acústica, enquanto pontos cruciais para a elucidação dos argumentos sublinhados neste artigo.

4.2 Shark Punk: Lugares

O grupo Shark Punk foi formado em 2015 para a apresentação do recital de conclusão da disciplina Prática de Conjunto no mestrado em Música da Universidade de Aveiro (modalidade Performance Jazz). Sua formação conta com Mauro Ribeiro (guitarra), Vasco Miranda (piano/teclado) e Marcio Silva (bateria). Após o concerto, surgiu o interesse da continuidade do grupo com o intuito de desenvolver um trabalho jazzístico que tivesse como característica a inclusão de interfaces visuais no espetáculo ao vivo, isto, seguindo as ideias das pesquisas que eu vinha desenvolvendo academicamente nesta área.

O concerto “Lugares” do grupo Shark Punk surgiu da oportunidade de mesclar diferentes conceitos artísticos advindos dos campos das novas tecnologias e audiovisual. A ideia inicial era a criação de um espetáculo fundamentalmente de músicas jazzísticas em um contexto onde as interfaces visuais permitissem a ampliação do sentido narrativo das obras. O espetáculo “Lugares” surgiu pela necessidade criativa e principalmente pelas experimentações científicas aqui apresentadas. Este espetáculo objetiva identificar elementos, durante o processo de criação, que possam contribuir cientificamente com a prática artística, produção, gestão e desenvolvimento artístico no âmbito acadêmico, possibilitando o cruzamento entre a performance artística e a pesquisa acadêmica através da ótica de um investigador-performer. O espetáculo servirá também como parte de defesa do mestrado em música da Universidade de Aveiro.

Previamente, eu já havia produzido e executado o espetáculo “A Vista do Ponto” com o grupo Saracotia e seu resultado me serviu como base para a criação deste novo espetáculo, já com o grupo Shark Punk. Após perceber o resultado positivo em relação à interação entre música e vídeo, no contexto de um espetáculo jazzístico instrumental, resolvi dar seguimento à proposta de trabalhar com projeções de vídeos e utilizar o *video mapping* como ferramenta de interface visual, criando um ambiente específico para que a performance pudesse ocorrer satisfatoriamente, ou seja, um espaço totalmente preparado para a performance audiovisual, uma instalação artística. Utilizando o recurso das projeções mapeadas, poderíamos criar cenários mais elaborados e também ter uma incursão interativa maior entre a banda, o público e as projeções. No entanto, foi necessário um grande período de pesquisa com relação à estrutura técnica, não apenas ligada diretamente ao espetáculo, mas também às ferramentas técnicas de criação e execução de projeções mapeadas.

A pesquisa se iniciou efetivamente em setembro de 2015. Neste período tratei de analisar as dificuldades na montagem do espetáculo e as possíveis inserções que gostaria de fazer para o projeto do Shark Punk. As pesquisas foram baseadas na leitura de artigos científicos, dissertações de mestrado, teses de doutoramento, bem como consulta a fontes virtuais contidas na internet, como fóruns especializados em projeções mapeadas e “*VJing*”, tutoriais e vídeos especializados em softwares de *video mapping*, focados tanto na produção e criação dos vídeos, quanto no mapeamento e execução do material ao vivo. Além desta pesquisa bibliográfica, reuni-me com alguns profissionais das áreas de programação computacional e *VJs*, no intuito de elaborar estratégias para a criação do espetáculo. Levou-se em consideração três aspectos fundamentais: o custo da criação (que envolvia os gastos com *softwares*, *hardwares* e peças que comporiam o cenário), o tempo necessário para a execução total do projeto (pré-produção e execução), e principalmente, as habilidades técnicas necessárias para a criação do espetáculo (conhecimentos específicos acerca dos *softwares* escolhidos). Neste ponto surgiram as maiores dificuldades do projeto, o que puseram grandes dúvidas sobre a viabilidade da ideia inicial: seria possível assimilar todos os pormenores necessários para a construção do espetáculo em tão pouco tempo? O projeto conseguiria ser executado sem a necessidade de recorrer a profissionais da área, externos ao processo, na execução em tempo real? Todos estes fatores me fizeram delinear várias estratégias que foram sendo esgotadas uma a uma. Foi um processo bastante difícil, no sentido em que estamos tratando da construção de um espetáculo audiovisual gerido por um músico/performer que não tem embasamento técnico na área de audiovisual.

4.2.1 Experiências de campo

Experiência 1.

Observada a problemática estrutural do projeto, foram feitas análises de alguns espetáculos que continham a mesma temática: jazz e audiovisual. A primeira análise foi de um concerto na Associação Porta-Jazz, na cidade do Porto, no dia 3 de outubro de 2015, da cantora luso-australiana Melissa Oliveira, convidando o artista visual JAM. Na sinopse do concerto, o grupo afirmava proporcionar uma interação entre a parte musical e visual²⁴: “Melissa Oliveira entra agora num novo mundo de imagens, sons e combinações inesperados. Desta maneira,

²⁴ Website: <http://www.melissaoliveira.com/>

esta performance revela muito mais que um concerto, mas antes uma experiência sinestética que alia improvisação jazz a improvisação visual, ritmos *Drum and Bass* a imagética contemporânea e utilização de *loops*” (Glam Magazine 2015).

Neste espetáculo foram apresentados, além da parte musical, projeções, em uma superfície composta por caixas (brancas) agrupadas, que juntas formavam uma superfície plana, como uma tela. Inicialmente, imaginei que os rasgos decorrentes da junção das caixas seriam aproveitados para se criarem situações de movimento e desmembramento das imagens, aproveitando cada configuração geométrica proposta pelas superfícies (comum no *video mapping*). No entanto, o artista JAM utilizou estilisticamente apenas a totalidade da tela, ignorando qualquer delineamento criado pelas sobreposições das caixas. Durante o espetáculo o artista visual improvisou sobre as músicas que estavam sendo executadas, no entanto, em um momento específico do espetáculo, algo chamou muito a atenção: uma das músicas tinha um vídeo previamente preparado pela cantora (Melissa) na qual ela explicou que aquela criação videográfica havia sido pensada exatamente para aquela música. Ela cantou a música toda e na superfície de projeção, foi exibido o vídeo no qual havia uma conceituação que permitiu criar uma relação entre a música e as imagens. Esta relação trouxe algo bastante interessante que foi a sensação de interação do espectador com a obra, criando internamente uma narrativa para aquela sugestão da artista. Naquele momento foi-se criado um sentido narrativo que se concretizava através da visualização do vídeo junto com a audição da música. Fora este trecho da apresentação, o diálogo entre música e projeção não teve uma conexão que justificasse a ideia de sinestesia. Havia uma banda tocando de frente para o público e uma tela formada por caixas, ao lado da banda, onde se projetavam conteúdos de maneira improvisada. Esta estrutura de apresentação já é bastante utilizada em diversos espetáculos, mesmo os de estilo jazz. A ausência de uma estruturação prévia do material visual, em função do diálogo com a música, me fez pensar sobre a criação do projeto “Lugares”. Percebi a necessidade de criar um conteúdo visual que se comunicasse de alguma forma com a narrativa da música apresentada, mesmo que esta não possua signos linguísticos estabelecidos. Ainda que haja a prévia estruturação desse material, nada impede (e é até plausível) que se permita a improvisação visual em determinados momentos do espetáculo.

Experiência 2.

A segunda experiência ocorreu durante o MEIA 2015 (Festival de Música Experimental e Improvisada em Aveiro). O espetáculo intitulado Oxímoro aconteceu no primeiro dia do

festival (06/11/2015) no espaço Gretua (Grupo Experimental de Teatro da Universidade de Aveiro) e em sua formação contava com Leonardo Pellegrim (saxofones), Andreia Santos (trombone) e Marcio Silva (bateria). O grupo preparou um concerto com grande parte do conteúdo aberto. Havia apenas algumas convenções rítmico-melódicas que eram gerenciadas em momentos pontuais do concerto. A proposta do grupo era tocar de maneira improvisada, procurando texturas e narrativas musicais que se comunicassem com o vídeo que estava sendo projetado. Os músicos tocavam de acordo com o sentido estético que acreditavam estar sendo motivado pela projeção. A música era criada em tempo real, tendo como influência primária a projeção e a relação criada entre os músicos, no intuito de interagirem entre si unitariamente. O conteúdo videográfico (editado por Leonardo Pelligrim) foi projetado em uma tela grande que ficava em um ângulo que permitia a visualização tanto por parte do grupo quanto pelo público. O primeiro vídeo foi uma junção de pequenas amostras retiradas do banco de dados do IRCAM de um núcleo supervisionado pelo pesquisador Michel Chion e continham imagens alienadas a sons previamente editados, gerando-se uma trilha única de aproximadamente 19 minutos e 38 segundos. O segundo vídeo foi produzido e editado pelo Leonardo Pellegrim e consistia de números e figuras geométricas. Os números significavam pulsos que formavam claves rítmicas e poderiam ser explorados pelos músicos dentro do contexto da música, como uma espécie de “partitura aberta”. As figuras geométricas eram pontos específicos na performance onde havia quebras nas estruturas pré-estabelecidas pelos números anteriores, ou seja, após a construção de um sentido rítmico ele poderia ser diluído totalmente e preparar os músicos para compor a nova sequência de números (pulsos/claves). Este vídeo não continha sons alienados e tinha a duração de 12 minutos e 52 segundos. Esta apresentação teve um grande impacto no público e em nós, músicos, devido à forte interação entre o vídeo, o som, a música, os músicos e espectadores.

Conclusões parcelares

Em ambas experiências vivenciadas em campo, as incursões dos grupos nas narrativas audiovisuais trouxeram reflexões para o desenvolvimento deste trabalho. Percebeu-se a importância da preparação do ambiente, tratando-o como uma instalação artística. Isto se torna relevante à medida que os espetáculos buscavam como conceitos a imersão e a sinestesia, destacando a necessidade de se utilizar o espaço como uma ferramenta de indução sensorial. O ambiente de uma performance ao vivo é um importante condicionante na criação deste sentido de sensorialidade, não apenas como um potencializador físico, mas

também um elemento fundamental para a construção narrativa dos participantes. O espetáculo da Melissa Oliveira expôs um aspecto relevante diante de uma narrativa subjetiva: a utilização de um vídeo preparado especificamente para uma música trouxe para os espectadores uma atmosfera de participação no enredo do concerto, concedendo a sensação de interatividade e ligação com a artista, mesmo sem uma atuação direta visível. A proposta de se construir um imaginário acerca da peça tornou o espetáculo mais atrativo e comunitário, mesmo que num âmbito subjetivo. Já a apresentação do grupo Oximoro, proporcionou um vivenciamento “*in loco*” da relação entre os músicos e as projeções, além de fortalecer ideia de que o imaginário narrativo do público interage com a obra e passa a agregar valores ao conceito do espetáculo. É importante destacar que neste caso as projeções eram parte ativa no processo musical, os músicos estavam imersos no ambiente proposto pelo festival, visualizando as imagens, ouvindo os sons advindos das gravações de vídeo e interagindo entre si, como um grupo, buscando reagir a todos os estímulos dos quais estavam expostos sensorialmente, fora isto, a interferência do público na obra, manifestando-se através do som produzido por eles durante a performance, proporcionou um efeito de resposta imediata ao espetáculo da banda. Esta foi uma experiência que trouxe muitas contribuições sobre a percepção, participação e interação com a totalidade de um espetáculo audiovisual. A atuação como músico e o retorno que obtive de alguns espectadores após o concerto, possibilitaram um maior entendimento sobre a estruturação do vindouro espetáculo “Lugares” do Shark Punk.

4.2.2 Experimentações com *Softwares*

Paralelamente ao trabalho de campo foram feitas pesquisas e experimentações acerca dos *softwares* necessários para a construção e execução do espetáculo “Lugares”. Inicialmente o foco desta pesquisa era em relação aos *softwares* de execução de *video mapping*, ou seja, quais seriam os melhores *softwares* para se utilizar durante a apresentação ao vivo? Dentre as investigações feitas em fóruns especializados como o *VJ Central*²⁵, *VJ Forums Info*²⁶, *VJs Brasil*²⁷, *projection-mapping.org*²⁸, *Video Mapping Workshop*²⁹, foram observados os programas

²⁵ Website: <http://www.vjcentral.de/forums.php?fid=17>

²⁶ Website: <http://vjforums.info>

²⁷ Website: <https://vjsbrasil.wordpress.com>

²⁸ Website: <http://projection-mapping.org>

²⁹ Website: <https://videomappingworkshop.wordpress.com>

mais utilizados pelos *VJs* e artistas visuais para a aplicação da técnica de projeção mapeada. Nesta seção tratarei apenas dos *softwares* com os quais tive experiência prática. Utilizou-se como critério para a escolha dos *softwares* o custo-benefício, a facilidade de aprendizagem, a aplicabilidade técnica para este trabalho e, sobretudo, um *software* que fosse largamente utilizado pela comunidade de artistas visuais e *VJs*. Para todos os testes realizados (excetuando-se o teste do *software Dynamapper*), utilizei os seguintes *hardwares*: Notebook Samsung com processador Intel (R) Core (TM) i5-3230M CPU @ 2.60 GHz, memória RAM 8 GB, com 2 GB de memória de vídeo dedicadas e placa de vídeo Nvidia GeForce 710M; projetor SMP (*Simplified Micro Projector*) modelo UC40, de LED com 800 lumens; cabo HDMI de um metro e meio.

O primeiro *software* analisado foi o VPT (*Video Projection Tool*) versão 7. Este *software*, inicialmente, foi bastante atrativo pelos seguintes motivos: é um *software open source*, não exige um *hardware* muito potente e possui uma interface amigável. Esta combinação era perfeita para este trabalho. O VPT foi construído por HC Gilje e é capaz de mapear superfícies e adicionar trilhas de áudio ao conteúdo projetado. O criador do *software* mantém um *website*³⁰ contendo informações, tutorias, fórum, blog e uma galeria que expõe os trabalhos feitos com o VPT, mostrando obras realizadas em todo o mundo. Dentre os tutoriais há um que explica como começar a utilizar o programa. Este tutorial é em forma de vídeo³¹ e mostra passo a passo como criar e executar uma projeção mapeada simples, desde o início, com as ferramentas e acervo contidos no pacote inicial do programa. Após a instalação do *software* na máquina, iniciou-se o processo de testes acompanhando estritamente o tutorial disponível no site do fabricante. Neste processo, houve um mau funcionamento do programa que, apesar de ter uma interface de simples compreensão, não executou nenhum comando que lhe foi aplicado. Mesmo seguindo exatamente os passos contidos no vídeo demonstrativo o *software* não funcionou. Após dias tentando testá-lo em outros computadores com diferentes configurações, desistiu-se de utilizá-lo visto que foi impossível a realização de qualquer tarefa e não se conseguiu identificar a origem do problema.

Seguindo as pesquisas, encontrei o *software Dynamapper*³². Este software está disponível para plataformas de dispositivos móveis (Android e IOS) e tem o intuito de ser uma ferramenta simples de mapeamento e projeção de vídeos. Inicialmente o havia escolhido por ser um

³⁰ Website: <https://hcgilje.wordpress.com/vpt/>

³¹ Link do vídeo: <https://youtu.be/6tPGP0Ga8a8>

³² Website: <http://dynamapper.net/>

aplicativo “*drag and drop*”³³ com uma interface bastante simples e amigável ao usuário leigo. Com ele, conseguia-se criar vários blocos de projeção (para superfícies diferentes) e produzir dois “*layers*”³⁴ distintos, ou seja, cada superfície de projeção poderia ter até dois vídeos sendo projetados, um por trás do outro, como uma máscara. Enquanto a primeira máscara estivesse acionada, seria projetado o primeiro vídeo, ao se tocar na tela do dispositivo móvel (*Ipad*), exatamente em cima do vídeo, seria ocultado o primeiro vídeo e disparado o segundo. Logo depois do entendimento básico da interface foram iniciados os testes. A primeira experiência foi bastante positiva: utilizou-se um cubo branco, feito de caixa de papelão de aproximadamente 30 x 30 cm, que teve exposto três faces de sua área total. As três faces foram mapeadas e tiveram projetadas em suas superfícies seis vídeos/imagens diferentes (três da primeira máscara e mais três da segunda máscara) que estavam disponíveis no banco de dados do aplicativo. Então, através do toque no *Ipad* as imagens/vídeos eram substituídas por suas respectivas máscaras subsequentes pré-programadas. Este teste foi realizado utilizando-se, além do *software Dynamapper*, um *Ipad Mini*, modelo MD532BZ/A com um adaptador *Lightning Adaptador AV Digital*, um cabo HDMI de um metro e meio, e um projetor SMP (*Simplified Micro Projector*) modelo UC40, de LED com 800 lumens.

No segundo teste feito com o *Dynamapper* foi percebido o primeiro problema: a capacidade de processamento reduzida do dispositivo móvel. Quando se tentava projetar mais vídeos simultaneamente (mais do que dez vídeos), o aplicativo gerava um erro e era fechado automaticamente. Além disto, a necessidade de construir vídeos elaborados exigia mais do aplicativo do que ele podia suportar. Após um contato com a empresa fabricante do aplicativo sobre esta situação, ela informou que as resoluções dos vídeos teriam de ser diminuídas e mesmo assim, seriam necessários testes para saber a maior quantidade de vídeos que poderiam ser disparados simultaneamente. Devido a este impasse, foi descartada a ideia de utilização do aplicativo e optou-se pelo aprendizado do *software Resolume Arena 4*.

O *Resolume Arena 4* é um dos *softwares* de projeção mapeada mais utilizados neste contexto juntamente com o *Madmapper* e o *Modul8* (estes dois últimos são exclusivos para a plataforma Mac OS). Foi escolhido o *Resolume*, também pelo fato de ser um dos *softwares* de maior uso no campo das projeções mapeadas e por funcionar na plataforma Windows, que era a plataforma que estava sendo utilizada pelo *hardware* dos testes. O *Resolume Arena 4*, além de

³³ O termo “*Drag and Drop*” é utilizado para tratar de aplicativos que possuam uma interface intuitiva e de fácil manuseio, mesmo por usuários que não possuam conhecimento algum sobre ele. Significa algo como “segurar, arrastar e soltar”.

³⁴ *Layers* são camadas ou “máscaras” que podem ser sobrepostas.

permitir o mapeamento de superfícies e a projeção de vídeos, consegue misturar conteúdos visuais (imagens e vídeos) e audiovisuais que podem ser misturados simultaneamente, obtendo controle sobre vários parâmetros, como padrão RGB³⁵, opacidade, formato de divisão de tela, dentre outros. Fora estes parâmetros, é possível a aplicação de efeitos visuais e de áudio com o intuito de criar conteúdo exclusivo a partir das ferramentas disponíveis no *software*. Apesar de ter uma interface mais complexa que o VPT 7 e o *Dynamapper*, o *Resolume* possuía uma robustez em sua execução que permitiu o desenvolvimento do trabalho com maior segurança. Após a instalação do *software*, pesquisou-se acerca de tutoriais na internet, e foi feita uma extensa observação de trabalhos disponíveis *on-line* na web produzidos por artistas visuais de todo o mundo. Outra característica do *Resolume* é a capacidade de interação com outros *hardwares* podendo ser comandado por outras máquinas que possuam uma tecnologia de comunicação com o computador hospedeiro, como a tecnologia MIDI, por exemplo.

4.2.3 Lugares: o processo de criação

Neste trabalho, diferentemente do concerto “A Vista do Ponto”, todos os vídeos foram produzidos por nós (Mauro, Vasco e Marcio), e neste caso, toda a conceituação estética passou por nossas idealizações. Como conteúdo videográfico, utilizaram-se vídeos disponíveis na internet aderentes aos princípios dos *Creative Commons*³⁶, ou de arquivos pessoais que foram produzidos para o espetáculo. Os dados apresentados a seguir, são referentes ao processo de construção do espetáculo audiovisual. Isto acontecerá em um momento mais técnico, abordando as questões referentes à construção do espetáculo, descrevendo as ferramentas utilizadas no processo e, num outro momento, abordará a conceituação visual do espetáculo, de maneira a explicar as ideias que fortaleceram a construção da narrativa do espetáculo. As músicas escolhidas para o concerto foram “Morada” de minha autoria, “Seven” e “Problema de Vírgulas” de Vasco Miranda e “Ílhavo” de Mauro Ribeiro.

³⁵ Padrão “Red Green Blue” de vídeo.

³⁶ *Creative Commons* é uma empresa não governamental que possui uma política de licenciamento de obras que permite a cópia e compartilhamento com menos restrições que o licenciamento do direito de propriedade comum.

4.2.3.1 Estruturação Técnica

A projeção mapeada no espetáculo “Lugares” funciona como uma ferramenta para a criação de um espaço poético relacional. Os elementos cenográficos são absorvidos pelas projeções, no sentido de incorporação e apropriação das imagens dentro do concerto. Aqui se confirma o conceito de instalação gerida a todo o momento, no intuito de criar um ambiente que proporcione a sensação inclusiva do espectador dentro da obra imanente. Para a produção dos vídeos foi utilizada a técnica de *blueprint*, criando máscaras a partir de uma imagem virtual, ou seja, criou-se um esboço do cenário, considerando o conteúdo que se gostaria de projetar, na quantidade de superfícies desejadas. Com a imagem matriz virtual, não houve a necessidade da criação prévia do espaço. Este artifício foi utilizado por questões de logística. Não foi possível, durante o processo de criação, a definição do local exato que seria apresentado o espetáculo. Desta maneira, poderiam haver várias mudanças de questões espaciais que seriam capazes de interferir de maneira negativa no trabalho, como a limitação do espaço para disposição das superfícies de projeção, por exemplo. Além da decisão na utilização da técnica de *blueprint*, ainda era necessário resolver a questão de possíveis adaptações do espetáculo no sentido estrutural em relação à quantidade de superfícies de projeção. Nem todos os espaços teriam as mesmas condições espaciais para a acomodação de painéis e telas de projeção de maneira igualitária, ou seja, o espetáculo “Lugares” necessitava de uma logística adaptável, para que fosse possível transportá-lo para qualquer sala de concerto. A ideia mais viável para esta situação, era a construção dos vídeos independentes da quantidade de superfícies de projeção. Sem a delimitação da quantidade de superfícies, o projeto poderia sofrer modificações ao longo do processo sem que afetasse negativamente a narrativa do espetáculo. O ponto central para a produção do conteúdo estava ligado às possibilidades visuais disponíveis, independente de quantas superfícies estariam presentes na sala de concerto. Desta maneira, tornar-se-iam possíveis futuras adaptações para que o espetáculo fosse levado para qualquer lugar, identificando uma estrutura mínima e móvel.

Após a decisão sobre o aspecto estrutural e identificada a questão da necessidade de mobilidade e adaptação do espetáculo, foi necessário definir de qual maneira seriam resolvidos estes quesitos. Para conseguir adaptar o espetáculo para diferentes situações espaciais, pensou-se na possibilidade da produção de vídeos contínuos, com cortes em cenas específicas que poderiam ser moldadas de acordo com as necessidades. Para este artifício

funcionar era necessário ter uma ideia, mesmo que superficial, do tempo de execução de cada música. Sabendo desta informação, poder-se-iam produzir os vídeos com os tamanhos aproximados dos temas musicais. Para isto, usaram-se gravações diversas de apresentações ao vivo e em estúdio dos mesmos temas, para se ter uma média de tempo acerca da performance de cada um. Depois disto, trabalhou-se no material visual, imagens e vídeos, que comporiam o conteúdo de cada trilha. Com o material visual definido, o próximo passo foi construir os vídeos em uma trilha única, por tema. Era como se fosse criado um vídeo clipe para cada tema, tendo o tamanho dos vídeos aproximados ao tamanho das gravações de áudio. Estes vídeos serviriam como matrizes que seriam divididos na quantidade de amostras que desejássemos, ou seja, poderíamos trabalhar tanto com uma tela de projeção (usando apenas o vídeo completo) ou dividir o conteúdo por várias superfícies de projeção, mudando apenas as partes do conteúdo que seria projetado e o sincronismo entre as projeções em cada superfície. Neste processo, houve uma grande necessidade de criar e recriar ambientes virtuais para que pudéssemos estabelecer um parâmetro para a elaboração dos efeitos visuais desejados do mínimo ao máximo, considerando o mínimo, como uma estrutura básica contendo uma tela de projeção e os *hardwares* básicos para a execução do projeto (computador com o *software* instalado, projetor e cabos). O parâmetro máximo seria a referência de uma situação ideal em termos de estrutura física e tecnologia disponíveis (*hardwares*). Levando-se em consideração o que já foi referido, o parâmetro estrutural mínimo necessário para o acontecimento do espetáculo “Lugares” seria: a sala de concerto com a possibilidade de controle de iluminação, uma superfície de projeção branca com as medidas ajustáveis para a proporção da sala de concerto, um projetor com brilho e tipo de lente adequados à sala, um computador com boa capacidade de processamento que consiga utilizar os *softwares* escolhidos (no caso, o *Resolume Arena 4*) e cabos HDMI/VGA. Em uma situação ideal, além dos recursos já citados seriam necessárias mais superfícies de projeção com geometrias diferentes: uma estrutura montada ao lado de cada músico com uma base, uma haste, servindo de suporte para uma tela de projeção, com o tamanho variando de acordo com a relação de proporção entre a sala, o músico e o ângulo de visão dos espectadores³⁷. Além destas três estruturas com telas, seria necessário mais uma superfície, esta de tamanho maior, atrás do grupo e dois cubos brancos à frente dos músicos, totalizando entre dez e onze possibilidades de superfícies de projeção para serem utilizadas. Ambas as estruturas (mínima e máxima) podem ser vistas nas figuras 2 e 3. Somadas a estas superfícies, seriam

³⁷ Deve-se observar que a tela de projeção pretende ocupar um espaço do tamanho de parte do tronco do músico e a cabeça, ficando posicionada ao lado do músico.

utilizadas fitas de iluminação (LED) para compor o cenário, no intuito de criar um ambiente que possibilitasse a visualização esboçada dos músicos no palco.



Figura 2. Estrutura física mínima contendo uma superfície de projeção para a execução do espetáculo Lugares do grupo Shark Punk. Ângulo de visão a partir do projetor.

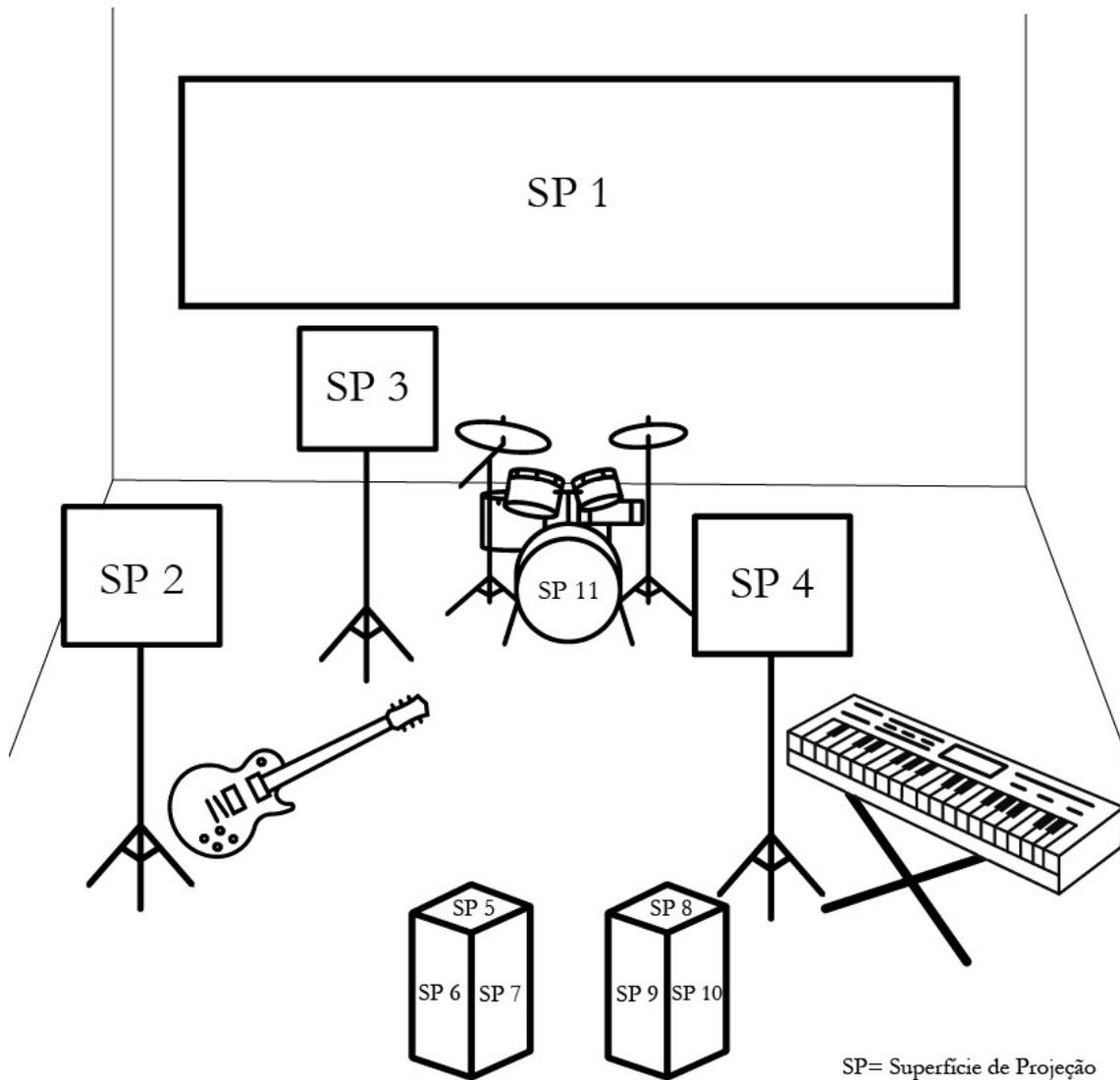


Figura 3. Estrutura física máxima (ideal) contendo 11 superfícies de projeção para a execução do espetáculo Lugares do grupo Shark Punk. Ângulo de visão a partir do projetor.

4.2.3.2 O Conceito

O espetáculo “Lugares” remete sua conceituação à subjetividade dos encontros proporcionados pelo cruzamento de personagens com diferentes históricos, culturas e vivências em lugares distintos. Experiências absorvidas em espaços que permitam a fruição das ideias e o envolvimento emocional necessários para a construção de uma narrativa poética, que preze pelos encontros e desencontros do cotidiano. Neste quadro ético e estético, cada tema foi pensado individualmente, tendo-se criado uma ideia narrativa que conduzisse a conceituação das imagens em relação ao som.

Morada (partitura 1, anexo)

Morada foi composta na cidade de Aveiro e possui este nome por ter sido composta no período em que o compositor viveu nesta cidade, em três diferentes moradas, com pessoas de lugares distintos. A música possui um ritmo intenso com três partes que tentam localizar o ouvinte nas transformações de cada uma das moradas. Também se faz menção aos estudos de modulações métricas e polirritmias vivenciados pelo compositor durante este período. Morada busca dividir com o ouvinte as sensações advindas das relações criadas entre pessoas de diferentes partes do mundo. O intenso contato com estas diferentes culturas trouxe algo incomum no dia a dia e contribuiu de maneira inspiradora para a criação deste tema/performance. Neste sentido, buscou-se utilizar como referência visual tudo que remetesse a moradas, lugares, casas e tempo. Deste modo, foi-se identificado um conceito acerca do tema em questão. Além destas referências citadas, buscou-se acrescentar imagens que se relacionassem com a convivência humana e relações interpessoais contrastantes, como alegria e tristeza, dor e prazer, calma e intempérie.

Ílhavo (partitura 2, anexo)

Assim como Morada, esta composição está diretamente ligada às relações interpessoais e criadas em um determinado lugar, num espaço temporal. Foi composta por Mauro Ribeiro na cidade de Ílhavo e constituiu o repertório do primeiro concerto do Shark Punk. A referência visual para esta composição se relaciona ao espaço de convivência e criação espontânea das *Jam Sessions* ocorridas na cidade de Aveiro durante o ano de 2015. Estas *Jam Sessions* influenciaram grande parte dos músicos da cidade e mobilizou um grande número de pessoas, dentre músicos e espectadores que participaram desses encontros ao longo do ano. Este tema surgiu nesse cenário, com intensas trocas de experiências por grande parte do núcleo de organizadores/frequentes destas seções improvisativas. Deste modo, tentou-se trazer para o conceito visual da performance, cenas que se referissem a esse contexto de improvisação, encontros, festas, e além disso, imagens que por algum momento fizessem menção à cidade de Ílhavo.

Problema de Vírgulas (partitura 3, anexo)

Problema de Vírgulas, composta por Vasco Miranda, era inicialmente um estudo de harmonia. Com a sua inserção no concerto do Shark Punk, ela sofreu algumas modificações e assumiu um caráter timbrístico mais eletrônico. A exploração desse viés eletrônico, proporcionou a absorção de um sentido etéreo, solto, com um desenvolvimento mais

espaçado, revelando lentamente vários efeitos sonoros, no intuito de trafegar com o espectador por diferentes texturas sonoras. Além destas características, a composição possui um ritmo mais objetivo e claro, diferentemente de todos os outros temas contidos no espetáculo, tornando-se convidativamente mais palpável em termos de forma, para os ouvintes. Observando estas características, a conceituação visual de “Problema de Vírgulas” usou como base questões como abstração, flutuação, fluidez, furtividade e o silêncio.

Seven (partitura 4, anexo)

Este foi o primeiro tema do repertório do Shark Punk interpretado pelos integrantes. Composto por Vasco Miranda, deve o seu nome ao fato de possuir como principal referência rítmica um compasso de sete tempos. “Seven” porta uma intensidade rítmica significativa que circunda toda a composição e se utiliza de uma constante mudança de dinâmica para impulsionar a melodia entre o piano e a guitarra, dividindo todo o sentido melódico e harmônico entre os dois instrumentos. A bateria cumpre o papel de manter o ritmo sempre enérgico, presente e frenético, fazendo com que as partes mais brandas soem esteticamente mais fortes. No caso deste tema a narrativa musical já influencia de maneira muito ativa na conceituação visual, destacando aspectos como a intensidade, velocidade, contrastes, trocas, como focos para a criação da narrativa imagética de “Seven”.

Certamente, a conceituação de um espetáculo que pode apresentar diferentes perspectivas sobre um determinado objeto, é subjetiva e depende de um esforço criativo que possibilite um desenvolvimento artístico livre. Retratar uma performance também se torna uma tarefa subjetiva, à medida que ela se encontra num estado de constante movimentação e mutação. Uma das maiores dificuldades deste projeto foi o foco da pesquisa na estética do processo; mantendo-se o olhar voltado para o processo, abre-se a possibilidade da identificação de aspectos que não necessitam de um resultado previamente esperado. Aqui não há a necessidade da presunção dos fatos, mas sim, a expectativa do desenvolvimento no ato da performance, algo que só pode ser percebido durante a performance ao vivo. As ferramentas utilizadas servem como mediadores do processo, permitindo a todos o protagonismo da narração do espetáculo.

5 Considerações Finais

Investigações que têm como proposta o cruzamento performático entre o concerto jazzístico e projeções de vídeos, num contexto onde são utilizados recursos específicos ou técnicas ainda novas, como as que envolvem o *video mapping*, são campos pouco explorados, seja pelo distanciamento estético tomado por ambos ou, simplesmente, pela ausência de interlocutores que permitam esta relação. As experiências vivenciadas durante o processo de elaboração deste trabalho contribuiram para a identificação de elementos que colaboraram para a criação de um espetáculo que busca a não dissociação estética entre as referências visuais e auditivas. Produzir um material acadêmico que contribua para o desenvolvimento das pesquisas em performance com foco no processo criativo é bastante desafiador. No entanto, os dados que foram aqui apresentados são fruto da tentativa de enquadramento acadêmico das experimentações vivenciadas no campo, “*in loco*”. As possibilidades observadas desta interlocução sugerem o quanto ainda há para ser pesquisado neste campo. O mercado musical, com suas constantes mudanças, exige uma maior capacidade de adaptação dos artistas, que passam a ter a necessidade de criar ferramentas para o desenvolvimento, gerenciamento e produção de sua arte. No contexto da música jazzística esse fator não é diferente, e ainda é acentuado pela questão da maneira como hoje se processa a produção, distribuição e consumo da arte. A cibercultura criou modelos que tornaram o consumidor cada vez mais ávido pela interação com a obra, numa velocidade enorme.

As experiências de campo e as experimentações feitas durante o desenvolvimento da pesquisa, indicaram caminhos que permitiram o cruzamento artístico da música jazzística com as projeções mapeadas, criando um espaço de interlocução no campo do audiovisual e das novas tecnologias na arte. Certamente é um ambiente que contribui para a criação de novas narrativas poéticas e permite ao performer uma ferramenta para a constante transformação de sua performance, de maneira a libertar-se das barreiras impostas pela ausência das técnicas temporais. Percebe-se aqui que a adoção das novas tecnologias por parte dos músicos de jazz pode vislumbrar um futuro onde esta interlocução se torne cada vez mais presente na conceituação dos espetáculos deste estilo. Em sua história o jazz manteve sempre uma relação estreita com a indústria do entretenimento. Ainda que em determinados momentos negasse esta relação, o seu desenvolvimento manteve sempre uma especial atenção aos recursos da interação entre os artistas e seu público. A utilização das novas mídias neste nicho mercadológico ainda é uma questão bastante discutida, pelo fato

da crise vivida pelas grandes empresas do ramo do entretenimento ligadas à música desde há duas décadas atrás. Há uma grande lacuna cheia de dúvidas acerca de qual caminho será a nova tendência para este mercado e como seus agentes (indústria, artistas e consumidores) reagirão às notáveis mudanças que ocorrem neste momento. Certamente esses questionamentos extrapolam o foco desta pesquisa. No entanto esta contribui para a percepção que em qualquer direção que a arte seja levada, estará sempre engajada na inclusão de novos recursos para que sejam ampliados os horizontes narrativos das obras, principalmente na maneira como as obras são experienciadas.

O *video mapping* é uma manifestação artística muito nova e com uma gama enorme de possibilidades. Após todas as observações e análises feitas neste trabalho, percebe-se que o *video mapping* como ferramenta criativa pode agregar ainda mais recursos aos espetáculos audiovisuais e ampliar as possibilidades na criação de espetáculos sinestésicos. É importante entender que estas características acerca das projeções mapeadas crescem favoravelmente ao desenvolvimento de espetáculos colaborativos, onde os espectadores possam participar quase que por completo da criação da obra. Através da junção do *video mapping* com procedimentos computacionais mais elaborados, será possível a criação de estruturas de interação multissensoriais, permitindo ao público interferir na obra através do movimento, por exemplo, utilizando diferentes interfaces de captação, como câmeras, sensores de luz, áudio e de movimento. A incursão neste campo é ainda mais interessante percebendo-se o quanto podem ser exploradas as relações entre a Realidade Virtual e Realidade Aumentada, transformando o mundo que nos cerca, numa grande interface remodelável.

Os resultados obtidos neste trabalho apontam em direção ao desenvolvimento de um artista multifacetado, preocupado com a absorção e ampliação de novas capacidades artísticas, englobando outras áreas do conhecimento. Desta maneira, observa-se um modelo de artista atento às significativas mudanças na produção artística. Este performer surgirá do envolvimento entre a música, a tecnologia e o mercado musical contemporâneo, tornando-se um indivíduo focado na inclusão de diferentes competências. Um profissional que seja capaz de desenvolver tais capacidades, tornar-se-á uma referência para a criação de espetáculos mais elaborados, cujas narrativas serão pensadas de maneira mais complexas, ampliando a relação sinestésica dos espectadores com a arte.

6 Referências Bibliográficas

- Adorno, Theodor; Horkheimer, Max. (1985). "A Indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas," In *Dialética do esclarecimento/ fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro, Editora Jorge Zahar.
- Benjamin, Walter. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.
- Berliner, Paul. (1994). *Thinking in Jazz, The Infinite Art of Improvisation*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Calado, Carlos. (2007). *O Jazz Como Espetáculo*. Debates. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Centola, Nicolau A. C. (2011). "A instalação Poème Électronique: espaço, timbre e imagem." Dissertação, Universidade Presbiteriana Mackenzie.
- Dogantan-Dack, Mine. (2012). "The Art of Research in Live Music Performance." In *Music Performance Research*, 5(April), 34–48.
- Duarte, Fernanda C. A. (2015). "O rock visual- novas possibilidades imagéticas aplicadas aos festivais e shows de rock." In A. Fiuza, A. M. Ataíde, & S. D. Lacowicz (Eds.), *Anais do II Congresso Internacional de Estudos do Rock* (pp. 1–21). Cascavel: Unioeste.
- Faria, Regis R. A. (2005). "Auralização em ambientes audiovisuais imersivos." Doutorado, Escola Politécnica da Universidade de São Paulo.
- Figueiredo, Fábio L.; Masiero, Bruno; Iazzetta, Fernando. (2004). "Análise de Parâmetros Acústicos Subjetivos : critérios para avaliação acústica de salas de música." In *Anais da 4ta. Reunion Annual de la Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música*, 1-11. Tucumã.
- Garcia, Rafael de O. (2014). "VIDEO MAPPING: Um Estudo Teórico E Prático Sobre Projeção Mapeada." Monografia, Universidade Estadual Paulista.
- Gillespie, D.; Fraser, Al. (2009). "To Be, Or Not--to Bop". London: University of Minnesota Press.
- Hatchuel, Arnand. (2000). "Intervention research and the production of knowledge." In M. Cerf, D. Gibbon, B. Hubert, R. Ison, J. Jiggins, M. Paine, J. Proost & N. Roling (Eds), *Cow up a Tree: Knowing and Learning for Change in Agriculture. Case studies from Industrialised Countries*, (pp. 55-68). Paris: INRA.
- Hobsbawm, Eric J. (1990). *História Social do Jazz*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Kahn, Ashley. (2007). *A Love Supreme – A criação de um álbum clássico*. São Paulo: Editora Barracuda.
- Lemos, André. (2007). "Ciberespaço e Tecnologias Móveis. Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura," In Médola, Ana S.; Araújo, Denise; Bruno, Fernanda. (orgs), *Imagem, Visibilidade e Cultura Midiática*. Porto Alegre, Editora Sulina, pp. 277-293.
- Lévy, Pierre. (2003). *Cibercultura*. 2ª Ed. São Paulo: Editora 34.

- Liesen, Maurício. (2005) "Navegando Na Ciberarte: Notas Sobre Arte e Imaginário na Contemporaneidade," *CAOS, Revista Eletrônica de Ciências Sociais*, 8: 71–94.
- Lisboa, Aline. (2015). "Formas Expressivas da Contemporaneidade: A Estética do Processo em Filmes Realizados via Celular," In *Temática*, 3, 1-13.
- Lysloff, René T. A. (1997). "Mozart in Mirrorshades: Ethnomusicology, Technology and the Politics of Representation." *Ethnomusicology* 91 (Special Issue: Issues in Ethnomusicology (Spring -Summer, 1997)), 206–219.
- Machado, Arlindo. (2001). *Máquina e imaginário*. 3ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Machado, Arlindo. (2003). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Mazzola, Guerino; Cherlin, Paul B. (2009). *Flow, Gesture, and Spaces in Free Jazz, Towards a Theory of Collaboration*. Berlin: Springer.
- Mello, Christine. (2004). "Os VJs e as imagens ao vivo, inacabadas, imersivas: o corpo em partilha com a obra." In *Corpo e Tecnologia*, editado por Wilton Garcia, 52-66. São Paulo: Senac.
- Mota, Márcio H. (2014). *Video mapping / projeção mapeada: espaços e imaginários deslocáveis*. Dissertação, Universidade de Brasília.
- Oliveira, Thaiane M. De. (2009). "O retorno do olhar (e outros sentidos) para o corpo imerso em Realidade Aumentada", In *Ciberlegenda - Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense*, 21, 1–17.
- Pereira, Vinícius A. (2008). "Games 2.0—Gêneros e gramáticas de arranjos e ambientes midiáticos moduladores de experiências de entretenimento, sociabilidades e sensorialidades". In *Anais do XVII COMPÓS-Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*.
- Pinto, Tiago O. (2001). "Som e música. Questões de uma antropologia sonora." *Revista de Antropologia*, 44 (1), 222–286.
- Plaza, Julio; Tavares, Mônica. (1998). *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec.
- Santaella, Lúcia. (2003). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- Santana, Luciano C. N. (2005). *VJ – VÍDEO AO VIVO*. Monografia, Faculdade de Tecnologia e Ciências.
- Sterne, Jonathan. (2012). *The Sound Studies Reader*. New York: Routledge.
- Turino, Thomas. (2008). *Music as social life: The politics of participation*. Chicago: University of Chicago Press.
- Veltman, Marius. (2009). "Augmented reality: introduction to video mapping". Maandag: Artis Universalis, 19 outubro de 2009. Disponível em: <http://www.artisuniversalis.nl/educational/wp-content/pdf/introduction-to-videomapping.pdf>. (Acesso em: 20 de nov. 2015).

Wodiczko, Krzysztof. (1983). "Public Projection," In *Canadian Journal of Political and Social Theory*, 7, 184–94.

Sites

Artigo Saracotia. Disponível em https://www.youtube.com/playlist?list=PLouKoz9W9ejftPiTuSrTQKXQ0_QmOVAqF. (Acesso em: 26 de maio, 2016)

Blinkenlights. Disponível em <http://blinkenlights.net/blinkenlights>. (Acesso em: 19 de jul. 2016).

Conversations with spaces. Disponível em <https://hcgilje.wordpress.com/vpt/>. (Acesso em: 5 de dez. 2015)

Das Holandas. Disponível em <https://vimeo.com/162730271>. (Acesso em: 26 de maio, 2016)

Dia de Sorte – Ócios do Ofício. Disponível em <https://vimeo.com/166723608>. (Acesso em 26 de maio, 2016)

Dynamapper. Disponível em <http://dynamapper.net/>. (Acesso em: 21 de dez. 2015)

KIMATICA Studio: The Glitchy Geisha - Body Mapping Dance Show. Disponível em <https://youtu.be/xrUH1w4l4FA>. (Acesso em: 5 de ago. 2016)

Mapping Video - Peinture murale augmentée et animation 2D. Disponível em <https://youtu.be/6cVFuZn09OQ>. (Acesso em: 5 de ago. 2016)

Most Insane Immersive Movie Experience EVER, Part 2. Disponível em https://youtu.be/N_cKsOe7hLI. (Acesso em: 7 de ago. 2016)

Melissa Oliveira. Disponível em <http://www.melissaoliveira.com/>. (Acesso em: 10 de ago. 2016)

Pra Você- Saracotia. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=mr01SZqVDUk&feature=youtu.be>. (Acesso em: 20 de abril, 2016)

Projection Mapping. Disponível em <http://projection-mapping.org>. (Acesso em: 15 de nov. 2015)

Tattoos Mapping Projection by Oskar & Gaspar. Disponível em <https://youtu.be/ZiePrBCwEH4>. (Acesso em: 5 de ago. 2016)

Revista Glam Magazine: <http://www.glam-magazine.pt/agenda-melissa-oliveira-feat-jamna-274254> (Acesso em: 17 de jul. 2016)

Video Mapping Workshop. Disponível em <https://videomappingworkshop.wordpress.com>. (Acesso em: 15 de nov. 2015)

VJ Central. Disponível em <http://www.vjcentral.de/forums.php?fid=17>. (Acesso em: 15 de nov. 2015)

VJ Forums Info. Disponível em <http://vjforums.info>. (Acesso em: 15 de nov. 2015)

VJs Brasil. Disponível em <https://vjsbrasil.wordpress.com>. (Acesso em: 15 de nov. 2015)

VPT 7 quickstart. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=6tPGP0Ga8a8>. (Acesso em: 5 de dez. 2015)

Entrevistas

Rodrigo Bezerra Samico, Recife-PE, Brasil, 28 de abril, 2016.

Rafael Marques, Recife-PE, Brasil, 28 de abril, 2016.

Jediel Dutra Filho, Recife-PE, Brasil, 11 de maio, 2016.

Sílvia Melo, Recife-PE, Brasil, 16 de maio, 2016.

ANEXOS

Morada

Subtitle

Marcio Silva

♩ = 150

Part

1 A-7 add9 Ab-7 add11 F#-7 add11 Dmaj7

5 B-7 add11 Gmaj7 #11

9 B-7 add11 E-7 add11

13 A-7 add9 Ab-7 add11 F#-7 add11 Dmaj7

17 Cmaj7 #11 Bsus

21 Esus

İLHAVO

T=120bpm

ELECTRIC GUITAR

D(SUS4) Am7 Bb9/8 D(SUS4) Am7 Bb9/8 D(SUS4) Am7 Bb9/8

E. GTR.

D(SUS4) Am7 Bb9/8 D(SUS4) Am7 Bb9/8 Gm7 F6

E. GTR.

8 Bm7(b6) C(SUS4) Bb9/8 Am11 Gm7 F6 Em7

E. GTR.

13 Bbmaj7(#11) Bm7(b6) C(SUS4) Bb9/8 Bbm7(b6) Bbm7(b6)

E. GTR.

D(SUS4) Am7 Bb9/8 D(SUS4) Am7 Bb9/8 D(SUS4) Am7 Bb9/8

E. GTR.

D(SUS4) Am7 Bb9/8 D(SUS4) Am7 Bb9/8 D(SUS4) Am7 Bb9/8

E. GTR.

SOLOS - D(SUS4) Bbmaj7

E. GTR.

Gm7 F6 Em7 Ebmaj7(#11)

Problema de Vírgulas

Vasco Miranda

A
Gm⁷ G^bmaj7(#11)

Jazz Guitar

A
Gm⁷ G^bmaj7(#11)

Piano

Detailed description: This system contains the first two measures of the piece. The Jazz Guitar part features a melodic line with a slur over both measures, starting on a half note G^b in the first measure and continuing in the second. The Piano part consists of a rhythmic accompaniment with eighth notes in the right hand and a bass line with quarter notes in the left hand. The key signature has one flat (Bb), and the time signature is 6/8.

3 B^bm⁷ Db/A^b

J. Gtr.

B^bm⁷ Db/A^b

Pno.

Detailed description: This system contains measures 3 and 4. The Jazz Guitar part has a melodic line with a slur, starting on a half note B^b in measure 3 and moving to a half note Db in measure 4. The Piano part continues the rhythmic accompaniment with eighth notes in the right hand and quarter notes in the left hand. The key signature remains one flat (Bb).

5 B^bm⁷ A^bmaj7(#11)

J. Gtr.

B^bm⁷ A^bmaj7(#11)

Pno.

Detailed description: This system contains measures 5 and 6. The Jazz Guitar part has a melodic line with a slur, starting on a half note B^b in measure 5 and moving to a half note A^b in measure 6. The Piano part continues the rhythmic accompaniment with eighth notes in the right hand and quarter notes in the left hand. The key signature changes to two flats (Bb, Eb) starting in measure 5.

2

7 Dbm7 E/B

J. Gtr.

Pno.

9 C#m7 Cmaj7(#11)

J. Gtr.

Pno.

11 Em7 G/D

J. Gtr.

Pno.

B 3

13 D7/C G/B C7/Bb F/A

J. Gtr.

Pno.

17 Bb7/Ab Eb/G Gb6

J. Gtr.

Pno.

A Solo livre bateria e guitarra , piano acordes livres Sus4 em contratempo
repetição aberta

21

J. Gtr.

Pno.

B Solar na estrutura, no fim expor tema para acabar

22

J. Gtr.

Pno.

SEVEN (SHARK PUNK)

VASCO MIRANDA

JAZZ GUITAR

PIANO

7

E^{major}7 C⁷(SUS4) D^{major}7(add11) B⁷/D^{sharp}

E^{major}7 C⁷(SUS4) D^{major}7(add11) B⁷

mf

mf

PED. * PED. * PED. * PED. *

5

J. GTR.

PNO.

E^{major}7 C⁷(SUS4) D^{major}7(add11) B⁷/D^{sharp}

mp

PED. * PED. * PED. * PED. *

9

J. GTR.

PNO.

E^{major}7 C⁷(SUS4) D^{major}7(add11) B⁷/D^{sharp}

PED. * PED. * PED. * PED. *

13

J. GTR.

PNO.

PEO. * PEO. *

Detailed description: This system covers measures 13 to 16. The J. GTR. staff is in 4/4 time, featuring a melodic line with slurs and ties. The PNO. staff is in 4/4 time, providing a harmonic accompaniment with chords and moving lines. Pedal markings 'PEO.' and asterisks '*' are placed below the piano staff at measures 13, 14, 15, and 16.

17

J. GTR.

PNO.

PEO. *PEO. *PEO. *

Detailed description: This system covers measures 17 to 19. The J. GTR. staff is in 7/8 time, with a melodic line. The PNO. staff is in 7/8 time, with a more active accompaniment. Pedal markings 'PEO.' and '*PEO.' are present at measures 17, 18, 19, and 20.

20

J. GTR.

PNO.

PEO. * PEO. 3 3 3 *

Detailed description: This system covers measures 20 and 21. The J. GTR. staff has a melodic line with triplets in measure 21. The PNO. staff has a more complex accompaniment with triplets in measure 21. Pedal markings 'PEO.' and '* PEO.' are at measures 20 and 21.

22

J. GTR.

PNO.

f *f*

G/F Em⁷ F/E^b B^b/D

Detailed description: This system covers measures 22 to 25. The J. GTR. staff features a melodic line with chords G/F, Em⁷, F/E^b, and B^b/D indicated above. The PNO. staff provides a harmonic accompaniment with chords and moving lines. Dynamic marking 'f' is present in both staves at measures 22 and 23.

26 C#m7 C+ C#m7 C+ 3

J. GTR.

PNO.

mf
DIALOGO TUTTI CRESCENTE

30 C#m7 C+ C#m7 C+

J. GTR.

PNO.

34 D+ Db(#11) C7(SUS4) Db(#11)

J. GTR.

PNO.

4

38 D^+ $D^b(\sharp 11)$ $C7(SUS4)$ $D^b(\sharp 11)$

J. GTR.

PNO.

PED. *

PED. *

PED. *

PED. *

42 $F7(SUS4)$ $D^b \text{maj} 7(\sharp 11)$ E^b G^b7 A^b7

J. GTR.

PNO.

SOLO

$F7(SUS4)$ $D^b \text{maj} 7(\sharp 11)$ E^b G^b7 A^b7

mp PED. *

46 $F7(SUS4)$ $D^b \text{maj} 7(\sharp 11)$ B^b A^7 A^b7 G^b7

J. GTR.

PNO.

$F7(SUS4)$ $D^b \text{maj} 7(\sharp 11)$ B^b A^7 A^b7 G^b7

PED. *

PED. *

50 F7(SUS4) Dbmaj7(#11) Bbmaj7/D Dbmaj7(#11) 5

J. GTR.

PNO.

54 Bbmaj7(#11) Gmaj7(#11)/B Abmaj7(#11)/C Db7

J. GTR.

PNO.

58 Am7 F#m7 Gb(#11) Abm7 Am7 Bbm7 Am7 G(#11)/B F#m7

J. GTR.

PNO.

64 Abm7 C+ Am7 F#m7 Gb(#11) Abm7 Am7 Bbm7

J. GTR.

PNO.

6

70 Am⁷ G^{#11}/B Db⁷ C⁺ F⁷(SUS4) Db^{major}7^{#11}

J. GTR.

PNO.

Am⁷ G^{#11}/B Db⁷ C⁺ F⁷(SUS4) Db^{major}7^{#11}

PED. * PED. *

75 Eb Gb⁷ Ab⁷ F⁷(SUS4) Db^{major}7^{#11} Bb

J. GTR.

PNO.

Eb Gb⁷ Ab⁷ F⁷(SUS4) Db^{major}7^{#11} Bb

PED. * PED. * *mp* * PED. *

80 A⁷ Ab⁷ Gb⁷ F⁷(SUS4) Db^{major}7^{#11} Bb^{major}7/D

J. GTR.

PNO.

A⁷ Ab⁷ Gb⁷ F⁷(SUS4) Db^{major}7^{#11} Bb^{major}7/D

PED. * PED. * PED. * PED. *

84 Db^{major}7^{#11} Bb^{major}7^{#11} G^{major}7^{#11}/B Ab^{major}7^{#11}/C Db⁷

J. GTR.

PNO.

Db^{major}7^{#11} Bb^{major}7^{#11} G^{major}7^{#11}/B Ab^{major}7^{#11}/C Db⁷

PED. * PED. * PED. * PED. *

89 G/F Em⁷ F/Eb B^b/D x4 ⁷

J. GTR.

PNO. *f* x4

93

J. GTR.

PNO. *mf* * PED. * PED. * PED.

97

J. GTR.

PNO. *mf* * PED. * PED. * PED.

REPETIÇÃO ABERTA SOBRE A VAMP. SOLO DE PIANO. DE SEQUIDA ENTRADA DE BATERIA E GUITARRA. TENTAR LEVAR A INTENSIDADE AO MÁXIMO DE MANEIRA CRESCENTE PROVOCANDO UM FORTE PIANO NO FIM DESTA SECCÃO PARA A PRÓXIMA

101 Fm⁷ Eb Abmaj⁷ Db⁷

J. GTR.

PNO. *mp* * PED. * PED. * PED. *

105 Fm7 Eb Abmaj7 Db7

J. GTR.

PNO.

PED. * PED. * PED. *

109 Fm7 Eb Abmaj7 Db7

J. GTR. REPETIÇÃO ABERTA. 1ª REPETINDO O TEMA EM FADE OUT

PNO. mp

PED. * PED. * PED. *

113 Fm7 Eb Abmaj7 Db7 Fm(maj7)

J. GTR.

PNO. mp

PED. * PED. * PED. * PED. *