

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CINEMA E AUDIOVISUAL

AMANDA NASCIMENTO SZTYBE

ATLAS: Memorial de Exposição Audiovisual Imersiva

São Cristóvão
2024

AMANDA NASCIMENTO SZTYBE

ATLAS: Memorial de Exposição Audiovisual Imersiva

Projeto experimental apresentado ao curso de Cinema e Audiovisual, do Departamento de Comunicação Social, da Universidade Federal de Sergipe, como um dos pré-requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual

Orientação: Prof. Maria Beatriz Colucci

São Cristóvão
2024



ATA DA SESSÃO DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO DE
GRADUAÇÃO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

Título do Trabalho: "Atlas": memorial de exposição audiovisual imersiva

Aluna: Amanda nascimento Szytbe

Data: 11 de abril de 2024

Às 16h do dia 11 de abril de 2024, reuniu-se, na sala 402 da Didática VII do Campus São Cristóvão da UFS, com a finalidade de proceder ao exame do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual de Amanda Nascimento Szytbe, a Banca Examinadora composta pelas professoras Dra. Maria Beatriz Colucci (Orientadora) e Damyler Ferreira Cunha (1ª. Examinadora) e pelo professor Dr. Leonardo Pastor (2º. Examinador). Após a apresentação da aluna e o momento de discussão com a banca, esta se reuniu em separado para avaliação final do trabalho, atribuindo as notas, conforme abaixo:

BANCA EXAMINADORA	NOTA	ASSINATURA
Dra. Maria Beatriz Colucci	10,0	
Dra. Damyler Ferreira Cunha	10,00	
Dr. Leonardo Pastor Bernardes Rodrigues	10,0	
MÉDIA ARITMÉTICA FINAL	10,0	

Com base na média expressa acima, a aluna foi considerada: APROVADA.

Sa o Cristóvão, 11 de abril de 2024.

Dedico este trabalho ao meu avô Manoel.

AGRADECIMENTOS

Muitas pessoas são responsáveis pela conclusão deste projeto, assim agradeço:

A minha mãe e meu pai por todo incentivo e ajuda para que eu pudesse concluir este curso e estudar algo que eu realmente gosto e acredito.

Minha companheira, Samarina, por toda escuta, conversas, leituras e apoio nesta longa jornada.

Agradeço também a Mateus por todo companheirismo e conversas, talvez às vezes ele me entenda mais do que eu mesma.

Por fim, a professora Beatriz Colucci por confiar, acreditar e me guiar neste projeto.

RESUMO

A busca por novos caminhos, espaços e experiências, decerto, move a humanidade. O impulso dos registros destes momentos destaca a necessidade de guardar os instantes e recordá-los sempre que possível. Atlas é uma exposição fotográfica dedicada a refletir sobre a maneira de registrar os espaços que ocupamos, a maneira como interagimos com obras de arte e vivemos o momento de contato com as mesmas, ao passo que também preserva e compartilha memórias. Sua metodologia se baseia em quatro pilares, sendo eles: visualidade háptica, por Deleuze e Guattari; corporeidade como presença na obra de arte, por Hans Ulrich Gumbrecht; transcinema, por Kátia Maciel, e audiovisual com ferramenta de registro geográfico, por Teresa Castro.

Palavras-chave: audiovisual, exposição, háptico, viagem, mapeamento.

ABSTRACT

The search for new paths, spaces and experiences certainly moves humanity. The impulse to record these moments highlights the need to save moments and remember them whenever possible. Atlas is a photographic exhibition dedicated to reflecting on the way we record the spaces we occupy, the way we interact with works of art and experience the moment of contact with them, while also preserving and sharing memories. Its methodology is based on four pillars, namely: haptic visuality, by Deleuze and Guattari; corporeality as presence in the work of art, by Hans Ulrich Gumbrecht; transcinema, by Kátia Maciel, and audiovisual with geographic registration tool, by Teresa Castro.

Keywords: audiovisual, exhibition, haptic, travel, mapping.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Arte egípcia. Pintura no templo de Tebas.....	14
Figura 2 - Arte romana. Pintura na Vila dos Mistérios, Pompéia.....	14
Figura 3 - Transarquitetônica.....	21
Figura 4 - Penetrável Filtro.....	21
Figura 5 - Cosmococa.....	22
Figura 6 - Janela de ônibus.....	23
Figura 7 - Janela de carro.....	23
Figura 8 - Foto sem edição.....	27
Figura 9 - Foto após edição no Adobe Lightroom.....	27
Figura 10 - Foto após edição no Adobe Photoshop.....	28
Figura 11 - Logo Atlas.....	29
Figura 12 - Esboço estrutura exposição.....	30
Figura 13 - Painel de distribuição da imagens no quadrante de São Raimundo Nonato-PI.....	31

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 DESFIGURAR AS NORMAS.....	12
2.1 Outro jeito de olhar.....	12
2.2 Produzir momentos.....	15
2.3 Cinema além de tela.....	16
2.4 Registro e documentação.....	17
3 PLANEJAMENTO INICIAL.....	20
4 A PRÁTICA É OUTRA TEORIA.....	25
4.1 Itinerário.....	25
4.2 Câmeras e fungos.....	26
4.3 Audiovisual.....	28
4.4 Identidade.....	29
4.5 Materialização virtual.....	30
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	32
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33
APÊNDICE.....	34
APÊNDICE A - ROTEIRO DA VIAGEM.....	34
APÊNDICE B - CRONOGRAMA COMPARATIVO.....	35
APÊNDICE C - MANUAL DE IDENTIDADE VISUAL.....	36
APÊNDICE D - IMAGENS DO PROJETO EM 3D.....	46

1 INTRODUÇÃO

O presente projeto tem por intuito desenvolver uma série fotográfica, tendo por objetivo principal compor uma exposição audiovisual com viés imersivo. A instalação pretende submergir o/a espectador/a¹ em uma viagem. Por meio de vídeos, fotografias e sons, ele/ela navegará por diversos locais, materializando a experiência de um mochilão². Outrora, compreendendo que a construção narrativa da obra perpassa diversos locais, propõe-se também a consolidação de um banco de dados que armazene e mapeie os registros apresentados. Além disso, também propõe a aplicação do material produzido em meios secundários, como fotolivro, banners e camisetas.

De certo, construir uma exposição física é oneroso, assim, pensando em uma aplicação mais acessível, o produto final deste projeto será virtual, significa dizer, esta instalação será apresentada em formato de maquete 3D. Isto proporcionará um maior entendimento sobre sua aplicação, visando assim aplicá-la em futuros editais para financiamento de sua execução física.

Seguindo a vertente do Transcinema - de Kátia Maciel (2017) - o/a presenciador/a terá papel ativo na construção da história, quebrando a linearidade da narrativa clássica do cinema, além de propor uma estrutura contra hegemônica no que tange a exibição de filmes. A importância da pessoa no espaço físico é justificada a partir dos estudos de Hans Ulrich Gumbrecht, em sua obra “Produção de Presença” (2010). A obra de arte apresentará uma visualidade háptica - termo trabalhado a partir dos estudos de Deleuze e Guattari, na obra *Mil Platôs V.5* (1997) - subvertendo a normatividade do estudo óptico, com o objetivo de provocar o/a espectador/a para além da visão. Por fim, a partir dos estudos de Teresa Castro sobre o impulso cartográfico, traçaremos uma maneira de perceber os registros captados/exibidos e compreendê-los com uma espécie de documentação geográfica.

A instalação tem como meta instigar a descoberta, permitindo que o/a presenciador/a se veja como ponto principal da obra, entendendo seu corpo como arte e intervenção. Observar a troca entre arte e espectador/a é o ponto primordial desta exposição, compreendendo que a arte provoca quem a vê e - ao mesmo tempo - sofre interferências, tornando cada momento

¹ Defendo o uso dos dois gêneros na escrita, pois “referir-se a meninos e meninas ou a homens e mulheres, sempre na forma masculina, independente da proporção numérica, longe de parecer um ato inofensivo – aprisionado na comodidade da norma instituída – favorece a manutenção de uma tática “superioridade” de um gênero sobre o outro e inviabiliza a menina, a garota, a mulher, a idosa” (Furlani, 2003, p. 70)

² Defino esse termo como a prática de viagem de baixo custo e longo prazo. Normalmente o/a sujeito/a que está mochilando leva tudo que precisa consigo em uma mochila, passa por diversos lugares e não necessita de destino final ou rota planejada.

efêmero e único. Não obstante, tem-se por objetivo acomodar a estrutura em diversos locais, construindo assim uma obra itinerante e em constante formação.

2 DESFIGURAR AS NORMAS

A construção teórica deste projeto foi estruturada em quatro pilares. O primeiro deles é a contextualização histórica do estudo háptico, que trabalha o embasamento desse tipo de visualidade, abordando como ela se apresenta, a maneira em que é utilizada e seus efeitos. Em sequência, será analisada a corporeidade como presença na obra de arte, observando a presença do corpo, o que a relação obra e espectador provoca e como podemos explorar esse vínculo. Em terceiro, vamos explorar o conceito de transcinema, a fim de entender uma maneira de expor a película para além da sala de cinema. Por fim, analisamos o audiovisual como potência para mapear, entendendo este recurso como um dispositivo de grande capacidade de registro geográfico, temporal e cultural. Essa linha de raciocínio nos permitirá entender como a visualidade háptica pode ser um caminho para produzir presença em exposições audiovisuais, bem como, a potência da imagem quanto à documentação.

2.1 Outro jeito de olhar

Para compreender o estudo da visualidade háptica, recorri ao texto *Mil Platôs V.5* (1997), de Deleuze e Guattari. Neste livro, os filósofos fazem uma discussão sobre o espaço liso e estriado. A designação do que vem a ser cada um desses termos é abstrata, os autores permeiam diversos campos e, em cada ponto, determinam algumas semelhanças e diferenças, traçando uma dicotomia que, por vezes, não é binária.

Ao tangenciar o modelo estético da arte nômade (pág.180), os filósofos se deparam com o que chamam de “visão aproximada”, que tem por contraposição a “visão distanciada”. Seriam essas, respectivamente, a visão háptica³ e a visão óptica. Fundamentados nos estudos de Alois Riegl, Deleuze e Guattari definem:

O Liso nos parece ao mesmo tempo o objeto por excelência de uma visão aproximada e o elemento de um espaço háptico (que pode ser visual, auditivo, tanto quanto tátil). Ao contrário, o Estriado remeteria a uma visão mais distante, e a um espaço mais óptico — mesmo que o olho, por sua vez, não seja o único órgão a possuir essa capacidade. (Deleuze e Guattari, 1997, p. 180)

³No texto, Deleuze e Guattari defendem o termo no lugar de “tátil”. Vide trecho: “Háptico é um termo melhor do que tátil, pois não opõe dois órgãos dos sentidos, porém deixa supor que o próprio olho pode ter essa função que não é óptica” (Deleuze e Guattari, 1997, p.180)

Significa dizer que o espaço liso propõe uma visão próxima e percebe o objeto não só pelo que se vê - o háptico. Uma das características desse conceito é a “variação contínua de suas orientações, referências e junções” (Deleuze e Guattari, 1997, p. 181). Nesta visão, tudo é efêmero. Um ser que observe tal situação não conseguiria criar um padrão de mudança ou destacar certa sistematização. Em contrapartida, o estriado sugere uma visão distante, percebido através do espaço óptico. É necessário para esse tipo de observação que haja um ponto fixo, uma inércia.

Mesmo com tal definição, os dois espaços não se opõem de maneira cartesiana, e mesmo que estejam muito longe de serem iguais, não são simplesmente opostos.

O estriado e o liso não se opõem simplesmente como o global e o local, pois, num caso, o global é ainda relativo, enquanto, no outro, o local já é absoluto. Ali onde a visão é próxima, o espaço não é visual, ou melhor, o próprio olho tem uma função háptica e não óptica: nenhuma linha separa a terra e o céu, que são da mesma substância; não há horizonte, nem fundo, nem perspectiva, nem limite, nem contorno ou forma, nem centro; não há distância intermediária, ou qualquer distância é intermediária. (Deleuze e Guattari, 1997, p. 182)

Com isso, os autores expressam que, apesar de serem conceitos extremamente abstratos, pode-se entender - em suma - que apesar dos dois espaços serem díspares, a diferença não determina uma oposição, podendo se entrecruzar e, até certo ponto, se confundir.

Ao analisar o desenvolvimento da história da arte, Deleuze e Guattari observam que Reigl atenta-se a um abandono do tátil para acessar uma arte que busca o realismo. Como exemplo, compara-se a arte egípcia antiga - háptica - com a arte romana tardia - óptica - (Figuras 1 e 2), que datam, respectivamente, de 3000 a.C e 79 a.C.

Observando as imagens é possível perceber como a arte egípcia apresenta todos os seus elementos em um único plano, o espaço é determinado somente pela altura e largura (eixo vertical e horizontal), já a pintura romana apresenta outro eixo, a profundidade. Assim os elementos não tem mais a mesma importância, não se apresentam em um mesmo plano, tem uma distinção hierárquica e, acima de tudo, buscam o realismo.

Neste trecho ao qual os autores destrincham essa comparação se faz um apelo ao entendimento de como as artes anteriores à busca pelo realismo e a tridimensionalidade da pintura, são associadas a povos primitivos e conseqüentemente taxadas como menos elaboradas. Há então um abandono gradativo deste tipo de pintura, dando visibilidade maior ao apelo óptico.

Figura 1 - Arte egípcia. Pintura no templo de Tebas.



Fonte: Toda Matéria

Figura 2 - Arte romana. Pintura na Vila dos Mistérios, Pompéia.



Fonte: Wikipédia

É nesse momento que se apresenta um terceiro par comparativo para o par háptico/óptico, a linha abstrata/linha concreta. A linha abstrata dos egípcios apresenta todos os objetos presentes na obra com a mesma importância, traça contornos em um espaço liso pelo qual ela navega e não tenta dominar, Já na arte romana, há uma tentativa de se imitar o real, essa busca fere o espaço liso e busca estria-lo, como expressa Deleuze e Guattari:

Enquanto a linha egípcia retilínea (ou "regularmente" arredondada) encontra uma motivação negativa na angústia daquilo que passa, flui ou varia, e erige a constância e a eternidade de um Em-si, a linha nômade é abstrata num sentido completamente distinto, precisamente porque é de orientação

múltipla, e passa entre os pontos, entre as figuras e entre os contornos: sua motivação positiva está no espaço liso que traça, e não na estriagem que operária para conjurar a angústia e dominar o liso. A linha abstrata é o afecto dos espaços lisos, e não o sentimento de angústia que reclama a estriagem. (Deleuze e Guattari, 1997, p. 182)

Em uma percepção histórica, nota-se que o háptico foi deixado de lado por não comportar em sua forma de expressão uma pintura que buscasse imprimir o real. Na busca por reproduzir - da maneira mais próxima possível - o mundo material, o espaço liso foi estriado, os objetos que ocupavam o mesmo plano agora vagam em planos extensos e abstratos. Esse movimento ocasiona, segundo Riegl, no afastamento entre o objeto e o espectador, afastando cada vez mais a materialização do objeto, contrário a visualidade háptica que, por sua vez, não afasta o objeto e sim o evidencia, colocando-o em questão.

Neste contexto, observa-se uma marginalização deste tipo de visualidade, por não travar a busca pelo realismo. A linha abstrata passa a ser percebida como menos por não se dedicar a técnica determinada pela perspectiva/tridimensionalidade, estilo que passa a ser marcante a partir do Renascimento. Por conseguinte, ocorre uma marginalização do háptico, a história da arte passa a valorizar muito mais a obra de arte em si do que o modo de olhá-la. Esse movimento só passou a ser questionado a partir do séc. XX, onde, cada vez mais, estudiosos se preocupam em reavaliar e refletir outras maneiras de observar e produzir arte, fugindo ao padrão hegemônico estabelecido pela Europa Ocidental.

2.2 Produzir momentos

Compreendendo como a visualidade háptica se desenvolveu ao longo dos anos, há de se compreender agora como se dá a presença desse espectador frente a obra de arte. Para entender a presença, iremos nos basear no estudo de Hans Ulrich Gumbrecht (2010). Esse pesquisador estuda a presença como consequência daquilo que intercepta nossos corpos, mas sem estar diretamente ligado aos sentidos. Para ele, a presença se manifesta na relação entre aquele que vê e a obra.

Para Gumbrecht, cada vez que esse encontro ocorre, ele se sucede em um acontecimento verdadeiro, um momento em que podemos enxergar o que nos cerca de outra forma. Bebendo da teoria do “Ser-no-Mundo”, de Heidegger⁴, o autor entende o ser como a coisa em si - distante de uma relação psicológica ou espiritual -, refere-se a esse conceito como algo puro,

⁴ Heidegger, M. (1995) *Ser e Tempo* (parte I). Petrópolis: Vozes.

anterior a qualquer representação ou conceito cultural. O ser está muito mais associado à ontologia das coisas do que ao significado que damos a elas.

Dentro dessa teoria, o corpo se comporta como parte do todo, ele é um ser presente no mundo e que, conseqüentemente, atua como um canal de acesso para esse mundo. O fenômeno do atravessamento do corpo é o que o autor chama de “apropriação-do-mundo” (2010, p.113), conceito esse que permite em sua ocorrência a aparição da presença, fazendo-se verdadeira. Essa mistura do corpo e mundo acarreta em um novo espaço, totalmente singular, produzindo aqui um sentido único da relação espectador/obra, que nunca mais será precisamente repetido.

2.3 Cinema além de tela

Seguimos para o penúltimo pilar dessa reflexão, o transcinema. Segundo Kátia Maciel (2017), o cinema em sua essência é experimental, significa dizer, ele sempre foi um campo aberto na pesquisa e, conseqüentemente, está sempre em transformação. Ora, se, desde sua origem, for questionado como projetar, maneiras de aperfeiçoar essa técnica, se seria acompanhado ou não de som, se nos adaptamos a cor ou manteria-se o preto e branco, entre outros milhares de questionamentos, por que as novas tecnologias que dispomos hoje também não trariam novas maneiras de se viver o cinema?

A sala de cinema propõe para a película exibida algumas normas: o filme será projetado unicamente em uma tela, a narrativa será reproduzida do começo ao fim - sem ser interrompida - e o espectador ficará imóvel frente a obra. Dessa forma, tudo que está dentro do enquadramento destinado à projeção é assimilado como campo. O que está além disso é o extracampo. O que passa a ser questionado é como se delimita essa distância entre os dois e como - se é que podemos - atravessar os espaços e a linearidade narrativa proposta por essa modalidade de exposição.

Para pensar em possibilidades de narrativas interativas, a autora nos apresenta alguns termos. Para ela, o avanço e estudo de novas tecnologias ocasiona em uma *situação-cinema* que, por sua vez, seria gerada por uma *imagem-sistema* (Maciel, 2017).

Essa situação-cinema se constrói pela espacialização da projeção num ambiente predeterminado, no qual o espectador é pensado como parte ativa do processo. A participação do visitante, portanto, depende não apenas do acionamento de botões, como também de seu envolvimento sensorial. (Maciel, 2017, p.16)

Observa-se aqui como o espectador é peça fundamental desse novo cinema. É impossível imaginar um *cinema-instalação*⁵ sem antes articular como será a presença desse sujeito em meio a obra e como sua interferência produz um novo sentido para arte. Nessa modalidade, o espectador deixa o papel de observador inerte da sala de cinema e passa a ter papel ativo na construção narrativa, estética e - principalmente - na linearidade da obra.

Dito isso, vale agora assimilar o porque a autora determina esses conceitos como pertencente a vertente de *transcinema*, para ela esse termo é usado

Para definir uma imagem que gera ou cria uma nova construção de espaço-tempo cinematográfico, em que a presença do *participador* ativa a trama desenvolvida. Trata-se de imagens em metamorfose que podem se atualizar em projeções múltiplas, em blocos de imagens e de som, e em ambientes interativos e imersivos. (Maciel, 2017, p.16)

É de salientar que o termo *participador*⁶ é utilizado pela autora a partir da definição de Hélio Oiticica. Sucedendo o pensamento, o transcinema se encontra entre os estudos da arte visual e do cinema de criação, por permear um espaço flutuante e abstrato da instalação multimídia e da obra cinematográfica. Por fim, Kátia apresenta um último termo, a *imagem-relação*, definido por Jean-Louis Boissier, esse termo - que é produto do transcinema - consiste basicamente em “uma imagem constituída com base na relação de um espectador implicado em seu processo de recepção” (Maciel, 2017, p. 17). Esse termo é posto para acentuar o fato de que nada se dá somente pela arte, pelo artista ou pelo espectador. A produção de presença, verdade ou sentido da obra, se dá pelas relações estabelecidas entre os mesmos.

2.4 Registro e documentação

Tendo em vista que, o tema da instalação reflete diretamente a relação do espaço apresentado pelas imagens/sons e o espectador, é de suma importância compreender a potência desse material quanto registro geográfico, uma vez que, “tanto a cartografia como o cinema constituem expressões gráficas que transformam o mundo em representações visuais.”(Castro, 2015, p.1).

⁵ Trago esse termo pois é o mesmo usado pela autora em sua obra. Vide trecho: “No *cinema-instalação*, o filme se mostra incompleto sem isso” (Maciel, 2017, p.16)

⁶ "Conceito criado pelo artista plástico brasileiro Hélio Oiticica para tornar o espectador parte da obra, que não existe sem a sua participação. Por exemplo, um Parangolé, sem que o *participador* o vista, é apenas uma capa pendurada num cabide." (Maciel, 2017, p.16)

Seguindo os pensamentos de Heidegger e Gunning, Teresa Castro, autora do artigo *Impulso cartográfico do cinema* (2015), defende que o ser humano assimila o mundo a partir da imagem, transformando-as em uma espécie de possessão do mundo. É a partir destes pensamentos que Castro defende o termo *impulso cartográfico* como algo que “refere-se a uma forma particular de ver - e de se apropriar através do olhar - o mundo” (Castro, 2015, p.4). Significa dizer que os seres humanos por instinto - quase que inconsciente - tem o impulso de registrar e guardar tudo aquilo que vê, como uma maneira de se apropriar e capturar o que está vivenciando.

Consequente, a autora defende que: o impulso cartográfico pouco tem a ver com a presença de mapas numa determinada paisagem visual, dizendo a respeito, ao invés, ao processo que determina a compreensão do espaço (Castro, 2015, p.5). Para assimilar este fenômeno, Castro segmenta o impulso em 3 expressões: panoramas, atlas e vistas aéreas; e determina que “estas formas não constituem mapas convencionais, mas partilham com os mesmo alguns traços essenciais, entre os quais a manifestação gráfica de uma compreensão espacial do mundo.”(Castro, 2015, p.5).

Para este trabalho vamos nos ater ao subtópico atlas, determinado pela autora por “instrumento estritamente cartográfico, como uma forma gráfica de reunir e de combinar - se não montar - imagens.” (Castro, 2015, p.10). Em outras palavras, pode-se designar a este termo todo arranjo de conteúdos essencialmente gráficos. Vale ressaltar que o atlas não delimita quantidade de locais a serem pautados, logo possibilita o registro de diversos lugares, tornando-se - pelo acúmulo de registros - cada vez mais rico.

É possível, então, entender como a relação do espaço háptico, juntamente ao sistema de Transcinema - na conjuntura do cinema-instalação - nos permite produzir um significado verdadeiro na obra de arte, que se traduz na produção da presença. É a partir dessa lógica que a instalação se torna possível e de maneira legítima produz uma relevância artística notável para o/a artista e o público.

Neste projeto, o conceito de Transcinema se revela na estrutura projetada para a instalação, não só por pensar uma forma diferente de enquadrar a película cinematográfica, mas por quebrar a linearidade da narrativa estabelecida. Na maior parte do circuito o espectador traça seu próprio caminho, construindo a sua história. Neste ponto, encontra-se também a materialização do conceito de presença, de Gumbrecht, uma vez que, é justamente pela presença física que a obra se faz arte, pois, sem espectador não seria possível a instalação acontecer - ela seria apenas um cômodo vazio. A visualidade háptica, no entanto, apresenta-se nas imagens, vídeos e sons, que dispostos ao longo da exposição, provocarão o/a espectador/a

não só olhar, mas tentar compreender o que está sendo exibido. Por fim, entende-se que esse arranjo de materiais apresentados na instalação compõem um conjunto gráfico de registros espaciais, o que acarreta numa documentação cartográfica dos territórios exibidos, consolidando assim a formação de um atlas.

3 PLANEJAMENTO INICIAL

Determino quatro etapas para compreender a aplicação prática deste projeto, sendo elas: estrutura arquitetônica, artificios audiovisuais, registro de mapeamento e outros meios de aplicação. O primeiro ponto, determina a forma como se dará a estrutura física da instalação. No segundo, as imagens - estáticas ou não - e sons a serem utilizados. Em seguida, abordaremos a consolidação de um banco de dados que armazenará os registros. E por fim, outros meios de distribuição das imagens.

Vale ressaltar que o produto final deste trabalho não será a exposição física e sim um modelo virtual. Devido ao caráter oneroso da materialização desta exposição, foi determinada sua construção em meio virtual, sendo modelada em um software 3D de código aberto, o Blender. Assim será possível compreender como deve ser seu desenvolvimento e assim preparar este projeto para futuras aplicações em editais e assim subsidiar todos os custos de sua montagem.

A estrutura será segmentada em dois ambientes: parte interna e externa. A parte interna é definida por um labirinto sem rota determinada⁷, uma viagem de buscas e descobertas. Esta estrutura é inspirada pelas obras Transarquitetônica, de Henrique Oliveira, Penetrável Filtro e Cosmococa, de Hélio Oiticica (Figuras 3 a 5). Este arranjo deverá conter vídeos, fotografias e sons. A área externa da exposição será utilizada como espaço de intervenção, onde o espectador terá à disposição canetas fixadas ao longo de todo ambiente, podendo assim deixar sua marca na instalação.

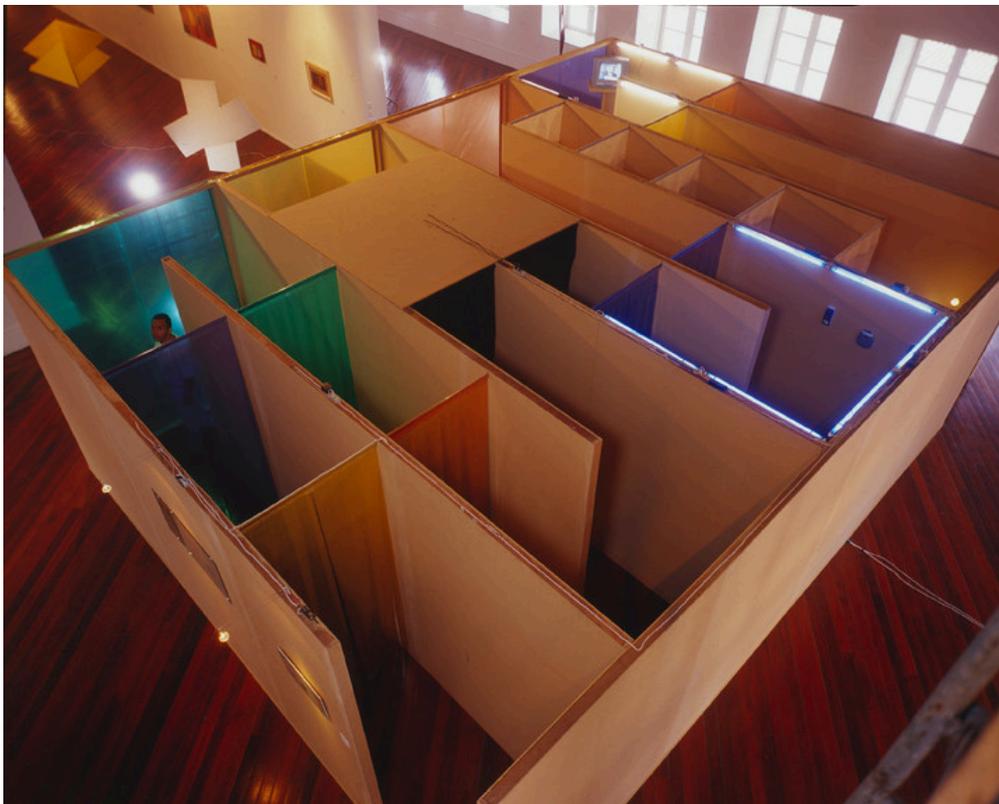
⁷É importante salientar que a saída do cômodo estará indicada por setas ao longo da exposição, evitando assim que os visitantes fiquem perdidos e não consigam retirar-se do ambiente.

Figura 3 - Transarquitetônica, Henrique Oliveira (2014)



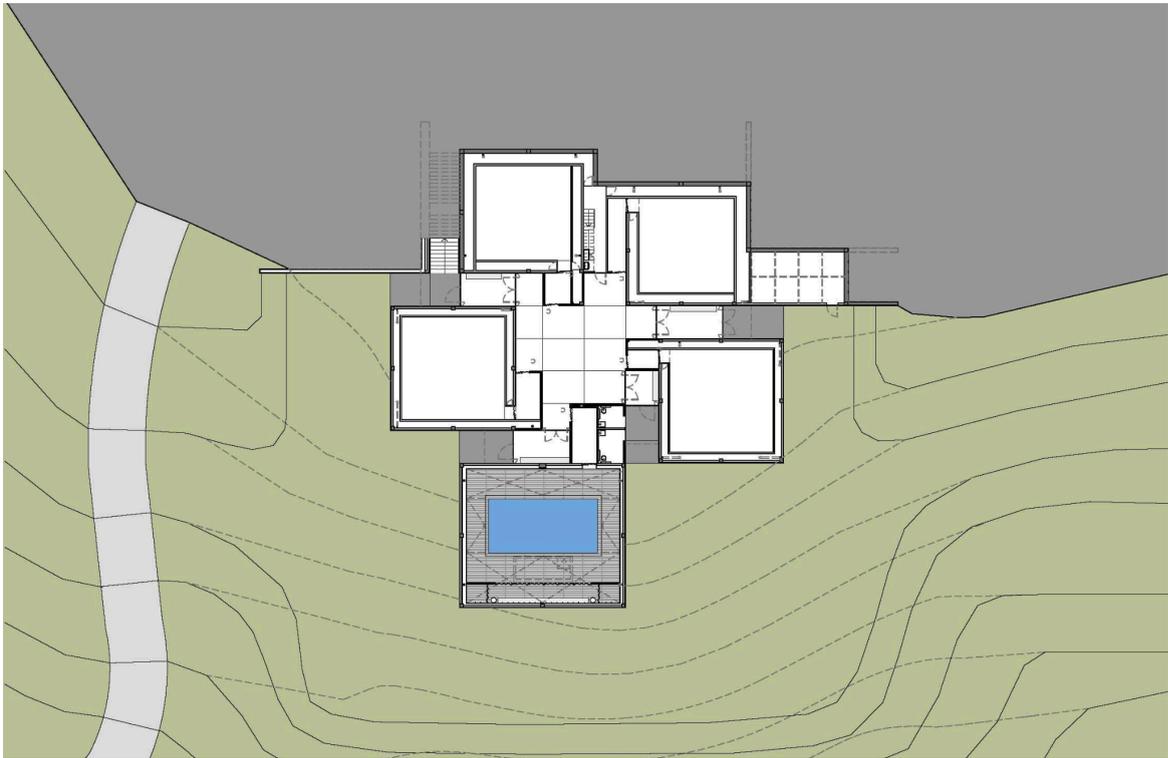
Fonte: Blog Escritório de Arte
(<https://www.escritoriodearte.com/blog/artigos/transarquitetonica-de-henrique-oliveira/>)

Figura 4 - Penetrável Filtro, Hélio Oiticica (1972)



Fonte: Post du Jour
(<https://postdujour.wordpress.com/2014/11/17/helio-oiticica-patrimonio-brasileiro-para-humanidade/gl-8628-penetrable-filtro-small/>)

Figura 5 - Cosmococa, Hélio Oiticica (1973)



Fonte: Arquitetos Associados
 (<https://arquitetosassociados.arq.br/galeria-cosmococas/>)

É de extrema valia compreender que tal arquitetura não dispõe de um formato específico, podendo ser modelada para diversos tipos de locais, uma vez que a única determinação estrutural necessária é a distinção entre parte interna e externa e suas divisórias para efetivação do labirinto.

No que tange os artifícios sonoros, determina-se que ao longo trajeto haverá pontos de som proporcionando a criação de uma atmosfera similar ao local retratado, através de ruídos, ritmos musicais e sons ambientes de cada destino. Essa perspectiva sonora propõe emular o que mais escutei ao longo da viagem, projetando em som um pouco da geografia, fauna, flora e cultura local.

Valendo-se dos questionamentos sobre o enquadramento de obras audiovisuais, propõe-se explorar diversos formatos de expor as imagens. Serão utilizadas como moldura janelas de ônibus e carro (Figuras 6 e 7), com vídeos de deslocamento, fazendo alusão à visão real vislumbrada por dentro do veículo. Concomitante a isso, fotografias também serão dispostas em perspectivas não convencionais, utilizando-as não somente nas paredes do labirinto mas no chão e teto.

Figura 6 - Janela de ônibus



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 7 - Janela de carro



Fonte: Arquivo pessoal

O penúltimo pilar, por sua vez, é determinado pelo caráter itinerante e vivo da exposição. Tem-se por objetivo levar a instalação a diversos locais, permitindo que várias comunidades possam entrar em contato com a obra. Outrora, esta particularidade também diz respeito ao contínuo registro; significa dizer, a cada local em que a exposição for inserida novas fotografias, vídeos e sons serão produzidos, propondo assim maior variedade quanto ao conteúdo transmitido. Consequente, esta especificidade exige uma maneira de organizar e catalogar os materiais captados, constituindo o que a teórica Teresa Castro determina como *atlas*.

Aqui então se reflete também sobre o quarto tópico, onde o projeto propõe que seja desenvolvida uma rede social para divulgação e exibição do projeto e do material catalogado. Sucessivo a isto, será criado um site que dará acesso ao material produzido e outros produtos derivados da exposição como fotolivro, camiseta e ecobags. O acesso a este material será feito por link - através das redes sociais - e QR codes, que estarão disponíveis em forma de lambe-lambe⁸ na exposição e em locais públicos.

⁸ Lambe- lambe é um tipo de intervenção artística que consiste basicamente em colar um material gráfico - em papel - em superfícies como muros e postes.

4 A PRÁTICA É OUTRA TEORIA

De certo o planejamento é essencial para o desenvolvimento de qualquer projeto, todavia, é certo também que dificilmente ele será executado integralmente da maneira como se imaginou. Neste capítulo discorro sobre como se deu esse caminho, quais foram os entraves e as respectivas alternativas para chegar em um resultado final satisfatório. Assim pode-se segmentar esse diário de bordo em 5 segmentos, sendo eles: itinerário, câmeras e fungos, audiovisual, identidade e materialização virtual.

Inicialmente tratarei sobre como foram determinados os pontos da viagem e como a mesma se deu. Seguindo irei abordar alguns entraves durante a captação das fotos e sua solução. Dando continuidade, apresento o desenvolvimento da parte de som e vídeo, compondo a parte audiovisual para além da fotografia. Após isso, explico o desenvolvimento da identidade visual da exposição, e - por fim - abordo a materialização da exposição feita através da modelagem 3D.

4.1 Itinerário

O projeto experimental inicia com o roteiro de viagem e possíveis locais a serem registrados. Mesmo sabendo que “Atlas” retrata a ideia de mochilar, devido ao vínculo presencial com a universidade não pude realizar as viagens integralmente; desta maneira, os destinos foram determinados com uma precisão maior, bem como a maneira que chegaria e ficaria em cada um deles.

O primeiro recorte estabelecido era ter ao menos um local em território sergipano, atingir somente estados da região Nordeste e visitar destinos que não são tão populares no quesito turismo. Sendo assim o primeiro local visitado foi Campina Grande - PB, durante os dias 20,21 e 22 junho, de 2023, onde pude chegar devido ao transporte cedido pela UFS para o EXPOCOM 2023. Coincidentemente a data casou com o período de São João, permitindo assim conhecer a cidade em seu momento de maior agitação do ano.

Ao retornar para São Cristóvão - SE, decidi fazer um trajeto mais longo, perpassando diversos destinos. Saindo de São Cristóvão, os destinos foram: Petrolina-PE, Juazeiro-BA e São Raimundo Nonato-PI. Petrolina e Juazeiro fazem fronteira, sendo divididos pelo Rio São Francisco, assim as duas cidades puderam ser visitadas concomitantemente.

Para tal sai de São Cristóvão-SE no dia 28 de junho com destino a Recife-PE, cheguei no dia 29, então tomei outro ônibus no mesmo dia com destino a Petrolina-PE, onde cheguei

somente no dia 30. Assim, segui por três dias entre as cidades de Petrolina-PE e Juazeiro-BA. No dia 3 de julho parti para São Raimundo Nonato-PI, onde fiquei por cinco dias. Então, dia 8 de julho voltei a Recife-PE e em seguida para São Cristóvão-SE.

Desta forma, faltava apenas determinar algum destino sergipano, assim foi escolhido ir ao alto sertão, conhecer a cidade de Nossa Senhora da Glória. Devido à proximidade da capital sergipana, decidi ir um pouco mais a frente e visitar também a cidade de Piranhas-AL e Canindé de São Francisco-SE. A viagem ocorreu entre os dias 16 e 17 de setembro, de 2023, encerrando assim a etapa dos registros. Em resumo foram sete cidades e seis estados, todo o trajeto foi percorrido entre os meses de junho a setembro. (Cf. APÊNDICE A)

4.2 Câmeras e fungos

É importante ressaltar que realizei um teste de fotografia com minha câmera, uma Nikon D3200, todavia, editando-as percebi pequenas manchas circulares, e ao levar o equipamento para a manutenção percebi que estava com fungos e assim não poderia usá-lo antes da manutenção. Deste modo, para o primeiro destino, peguei emprestada uma Canon T5i com o NICE (Núcleo Interdisciplinar de Cinema e Educação), que aparentemente não estava com fungos. Já em Campina Grande, percebi algumas pequenas manchas em algumas fotos, o que eu não havia percebido no teste inicial. Na ausência de outra opção, decidi tirar as fotos em Campina Grande com a câmera do jeito que estava e fazer a remoção das manchas na pós produção das imagens. As Figuras de 8 a 10 mostram esse processo.

Figura 8 - Foto sem edição



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 9 - Foto após edição no Adobe Lightroom



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 10 - Foto após edição no Adobe Photoshop



Fonte: Arquivo pessoal

Para os próximos destinos tive como planejamento usar minha câmera, já que eu havia levado para manutenção. Assim que peguei ela de volta testei e estava tudo certo. Dias depois fui viajar e percebi que na verdade não havia solucionado totalmente e os fungos rapidamente se espalharam (já havia uma certa possibilidade desta ocorrência). Então, sem opções, aceitei os fungos e decidi removê-los posteriormente em todas as fotos. Esse processo ocasionou um certo atraso no cronograma (Cf. APÊNDICE B). Editei todas as fotos no Adobe Lightroom, selecionei as fotos que tinham manchas pertinentes e as removi no Adobe Photoshop. O resultado da remoção foi satisfatório, poucas fotos não possibilitaram a remoção total, não havendo nenhum grande comprometimento do material captado, somente ao cronograma de execução.

4.3 Audiovisual

Os vídeos foram captados apenas nos deslocamentos entre as cidades. O dispositivo utilizado foi um Samsung Galaxy S21, eles foram filmados em FullHD com 30 fps. Após todo trajeto percorrido e captado juntei todo o material no Adobe Premiere Pro e cortei os vídeos

em trechos de em média cinco segundos, chegando no produto final de quatro vídeos, sendo eles: Petrolina para São Raimundo Nonato, de Recife para Petrolina, de São Cristóvão para Piranhas e de São Cristóvão para Campina Grande.

Em cada local que fiquei observei os sons ambiente, anotei o que mais predominava e assim fiz uma montagem posterior com sons de banco de áudios gratuitos. A montagem foi realizada no Adobe Premiere Pro. A separação foi determinada pela segmentação da exposição, sendo eles: Campina Grande, Nossa Senhora da Glória/Canindé de São Francisco/Piranhas, Petrolina/Juazeiro e São Raimundo Nonato.

4.4 Identidade

Pensando na distribuição do projeto foi desenvolvida uma identidade visual. O nome Atlas refere-se tanto ao titã da mitologia grega, obrigado a carregar o mundo nas costas, quanto ao conceito de um conglomerado de imagens que mapeiam geograficamente determinado território. Partindo destes conceitos, a logo (Figura 11) visa transmitir o ato de olhar o mundo, a textura empregada faz alusão a identidade de cada olhar, ao passo que forma um globo terrestre. O globo tem por centro o Brasil, fugindo do padrão de representações cartográficas que colocam a Europa como centro. A parte escrita é inserida abaixo do olho em alusão à mitologia grega, colocando a tipografia em posição de carregar o olhar/mundo.

Figura 11 - Logo Atlas



Fonte: Arquivo pessoal

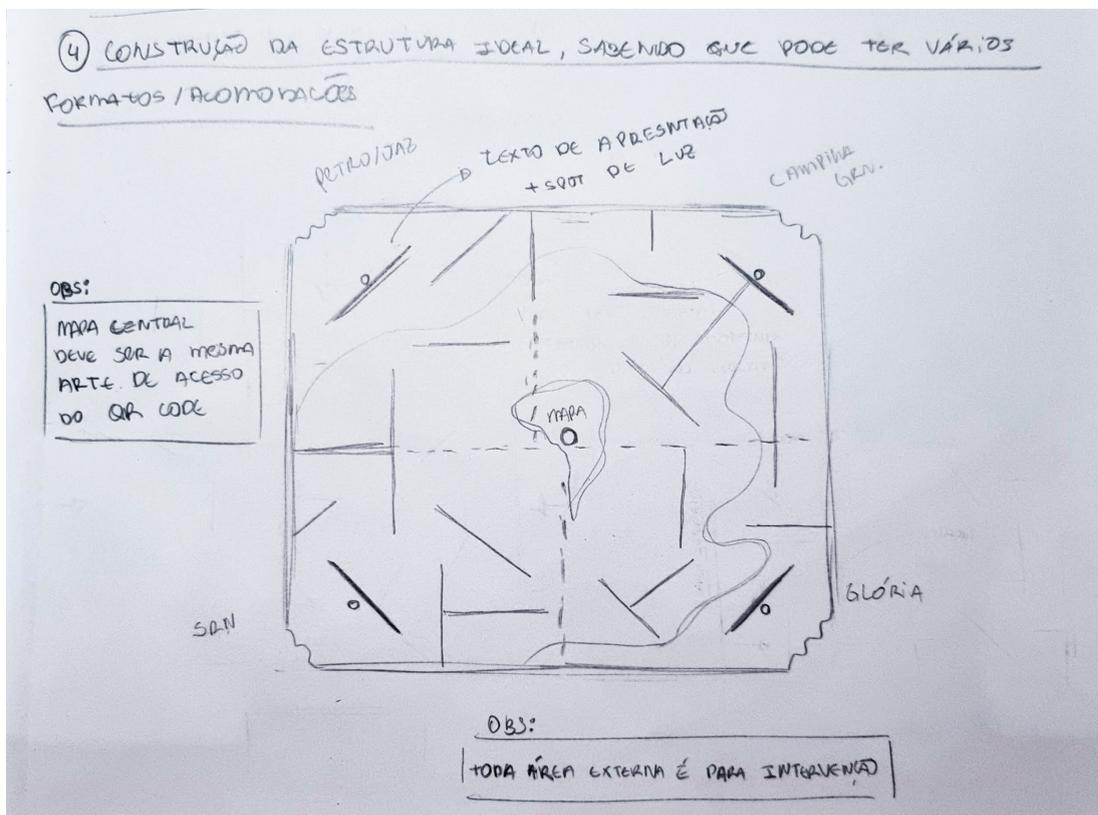
Além disso, foi desenvolvido um manual de identidade visual (Cf. APÊNDICE C), onde é possível ter acesso às informações da logomarca, sua aplicação em diversos meios, produtos

derivados da exposição e materiais gráficos de divulgação física e virtual.

4.5 Materialização virtual

Para melhor visualização do projeto foi desenvolvido um projeto em 3D (Cf. APÊNDICE D), simulando uma situação ideal da exposição. O projeto foi inicialmente esboçado em papel. Devido ao seu caráter itinerante, flexível e contínuo, não necessita necessariamente de uma arquitetura específica, tendo somente obrigatoriedade de conter mais de uma entrada/saída, área externa para espaço de intervenção e um ponto central onde se localize um mapa com todos os destino, como mostra o esboço (Figura 12).

Figura 12 - Esboço estrutura da exposição



Fonte: Arquivo pessoal

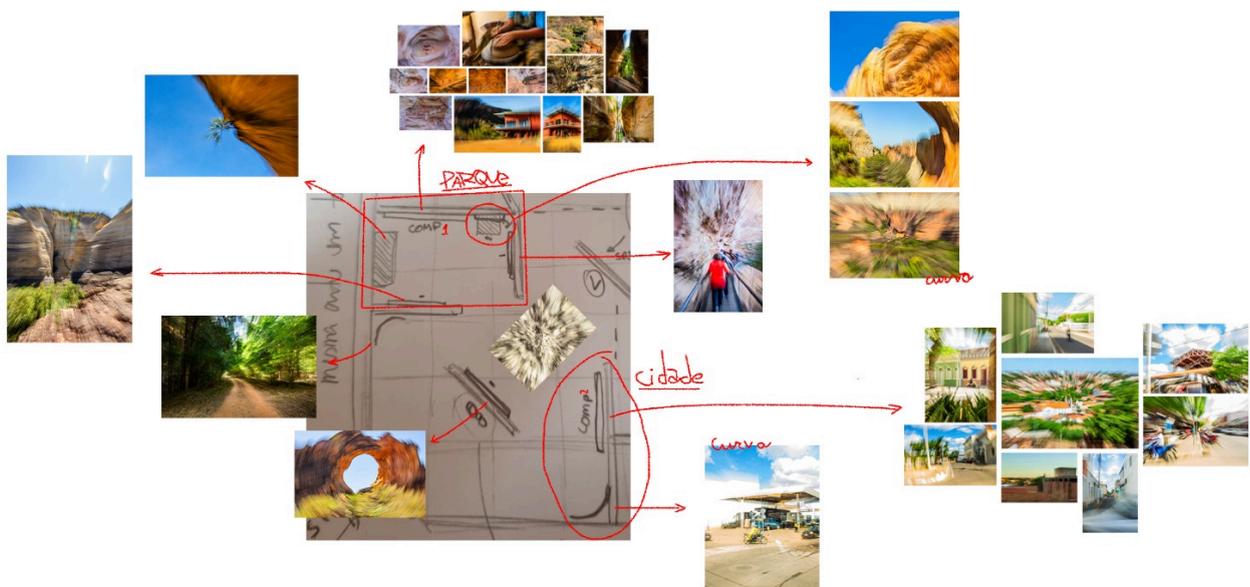
Assim desenvolvi diversos esboços e para o modelo em 3D escolhi o que mais me agradou. O projeto foi desenvolvido no Blender, software 3D de uso gratuito. É importante observar que há quatro entradas, uma em cada vértice do perímetro da estrutura, assim ela pode ser acessada em pontos diferentes, proporcionando caminhos distintos. Outro ponto importante é que a linha tracejada determina os quadrantes, onde no canto inferior esquerdo delimita a área

para os registros de São Raimundo Nonato - PI, no inferior direito a cidade de Nossa Senhora da Glória-Se, Canindé de São Francisco-SE e Piranhas-AL, no canto superior direito a cidade de Campina Grande-PB e no canto superior esquerdo as cidades de Petrolina-PE e Juazeiro-BA.

De certo nem todas as fotografias produzidas estão na exposição, assim, o acesso completo do material é feito pelo QR code que pode ser encontrado nos materiais gráficos e na própria exposição.

Consequente, para organizar as composições e disposição de todo material visual dentro da maquete, foi desenvolvido - para cada quadrante - um painel onde é possível identificar a posição e distribuição das imagens (Figura 13).

Figura 13 - Painel de distribuição da imagens no quadrante de São Raimundo Nonato-PI



Fonte: Arquivo pessoal

Para visualização do produto final exportei imagens da maquete em diversas posições, podendo assim compreender a disposição da obra, aplicação de materiais, dimensão da estrutura bem como pontos de luz, som e projeção. (Cf. APÊNDICE D)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento de um projeto artístico atravessa caminhos que a teoria não pode abarcar. É sim de suma importância o desenvolvimento teórico, o pensamento conjecturado pelos/as pensadores/as dão suporte para construir com projeto artístico bem fundamentado, com embasamento no seu desenvolvimento e que assim consegue imprimir a mensagem de maneira lúcida, objetiva e sólida.

Ao observar o todo é fácil compreender como conceitos, que sozinhos parecem complexos e de baixa expressão artística, podem ser apresentados de maneira intrigante e funcional. O uso da visualidade háptica - apresentado por Deleuze e Guattari - toma corpo da adoção da técnica de longa exposição nas fotografias, trabalhando o olhar do espectador para além de um registro de viagem estático. A justificativa da presença - por Gumbrecht - juntamente ao questionamento de uma exposição narrativa distinta, com o transcinema de Kátia Maciel, constroem um espaço de descoberta e imersão do espectador em meio ao material audiovisual produzido.

Não obstante, tudo só passa a ter um fechamento robusto com o uso da teoria da imagem como mapeamento - de Teresa Castro. Assim é possível não só apresentar todo conteúdo de maneira atrativa ao espectador como também refletir sobre a distribuição de armazenamento de produtos audiovisuais ao passo que registra e mapeia os locais por onde perpassa.

Então Atlas assume forma ao se materializar em um ambiente virtual, sendo exposto como uma maquete 3D, que apesar de não ser o plano ideal, possibilita vislumbrar seu potencial físico. Desta forma, é certo a busca por editais tanto públicos quanto privados que possam vir a fomentar este projeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTRO, Teresa. **Impulso cartográficos do cinema**. In: AZEVEDO, Ana Francisca de; RAMIREZ, Rosa Cerarols; OLIVEIRA JR., Wenceslao Machado de (Ed.). Intervalo II: entre geografias e cinemas. Guimarães: UMINHO, 2015. Cap. 1, p. 23-39.

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. **O liso e o estriado**. Trad. Peter Pál Pelbart. In. Mil Platôs V.5 - Capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Ed.34, 1997.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de Presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto Editora Ltda, 2010.

MACIEL, Kátia. **Transcineas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2017

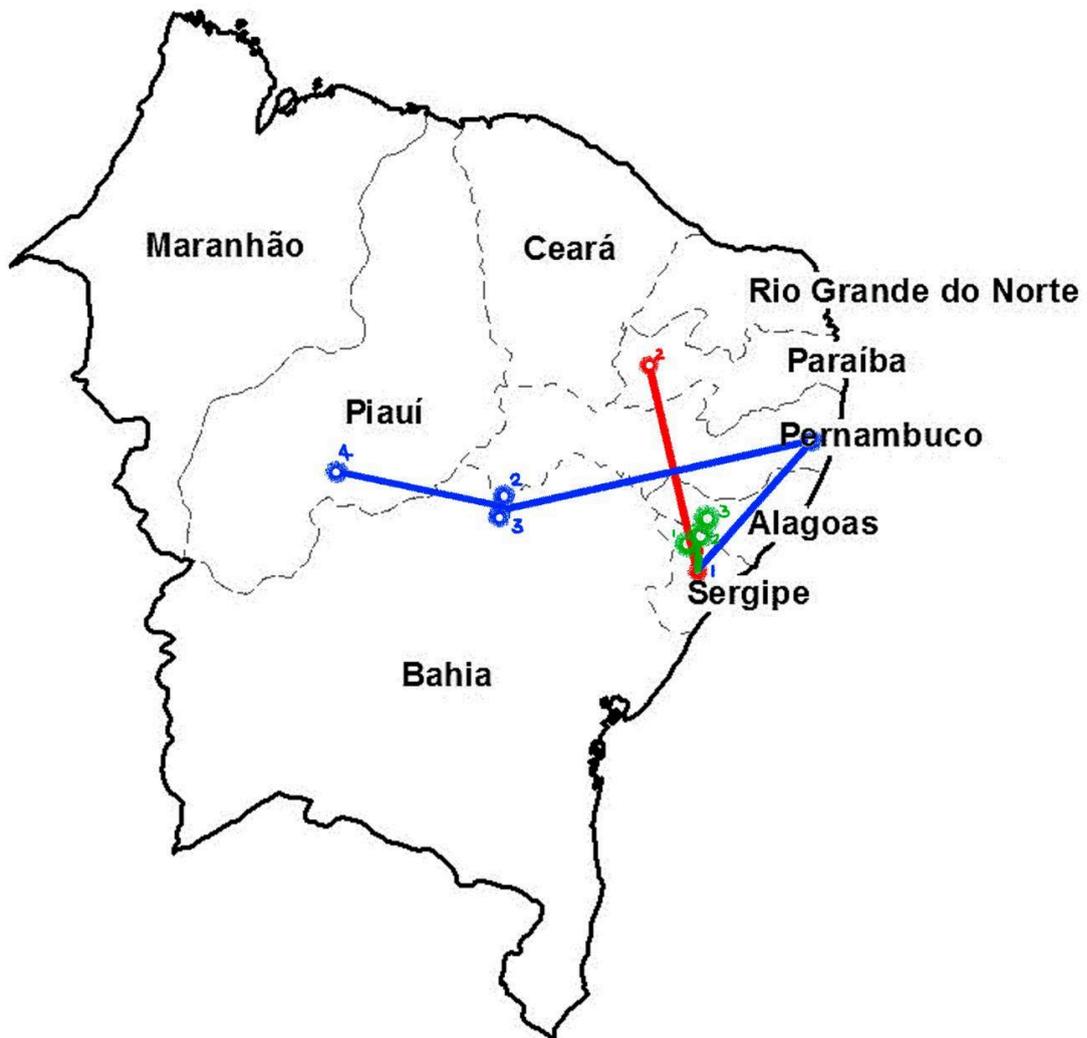
RIBEIRO, Leonardo Felipe Vieira. **Corpo, Cotidiano e Sensorialidade**: dimensões carnavais no cinema contemporâneo. Tese (Mestrado em Artes) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Artes. Vitória, p. 134 .2019

REIS FILHO, Osmar Gonçalves. **Reconfiguração do olhar**: o háptico na cultura visual contemporânea. Goiânia: Visualidades v.10, p. 75-89, jul-dez 2012.

SIQUEIRA, Ana Paula Vianna Ottoni. **Cinema expandido**: experiências cinemáticas no território das artes visuais. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Visuais) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2019. Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Regina Johas].

APÊNDICE

APÊNDICE A - ROTEIRO DA VIAGEM



■ **Trecho 1** - São Cristóvão-SE¹ / Campina Grande-PB²

■ **Trecho 2** - São Cristóvão-SE¹ / Petrolina-PE² /
Juazeiro-BA³ / São Raimundo Nonato -PI⁴

■ **Trecho 3** - São Cristóvão-SE¹ / Nossa Senhora da
Glória-SE² / Canindé de São Francisco-SE³ / Piranhas-AL⁴

APÊNDICE B - CRONOGRAMA COMPARATIVO

ANO	MÊS	1º CRONOGRAMA	2º CRONOGRAMA
2023	Maio	Planejamento	Planejamento
2023	Junho	Viagem	Viagem
2023	Julho	Viagem	Viagem
2023	Agosto	Edição do material coletado / Desenvolvimento de material gráfico	Viagem
2023	Setembro	Projeto em 3D / Escrita do memorial descritivo	Viagem
2023	Outubro	Revisão do memorial descritivo / Apresentação final	Edição do material coletado
2023	Novembro	-	Edição do material coletado
2023	Dezembro	-	Edição do material coletado
2024	Janeiro	-	Edição do material coletado / Desenvolvimento de material gráfico
2024	Fevereiro	-	Projeto em 3D / Escrita do memorial descritivo
2024	Março	-	Projeto em 3D / Revisão do memorial descritivo
2024	Abril	-	Revisão do memorial descritivo / Apresentação final

APÊNDICE C - MANUAL DE IDENTIDADE VISUAL



ÍNDICE

1. MARCA

Apresentação	4
Cores e tipografia	5
Reprodução da marca	6
Arejamento da marca	7
Usos incorretos	8
Uso negativo	9
Aplicação em fundo instáveis	10

2. MATERIAL GRÁFICO

Rede social	12
Folder	14
PDF clicável	15

3. SUBPRODUTOS

Fotolivro	17
Sketchbook, cartão postal, print e adesivo	18
Camiseta	19
Ecobag	20





1. MARCA | APRESENTAÇÃO

4

Esta é a marca de ATLAS. Ela tem como elementos um olho e o planeta terra, representando o olhar para ao mundo. As linhas circulares que formam o planeta e trazendo detalhes negativos no restante do olho e fazem alusão a marca de digital, buscando simbolizando a identidade do olhar de cada um.

A fonte usada a baixo é personalizada, o achatamento arredondado superior faz alusão ao carregar o mundo/olhar, assim como o titã Atlas - presente na mitologia grega - que, em suma, foi condenado a segurar o mundo em suas costas.

A marca pode ocorrer em duas versões: uma com a fonte e outra sem.



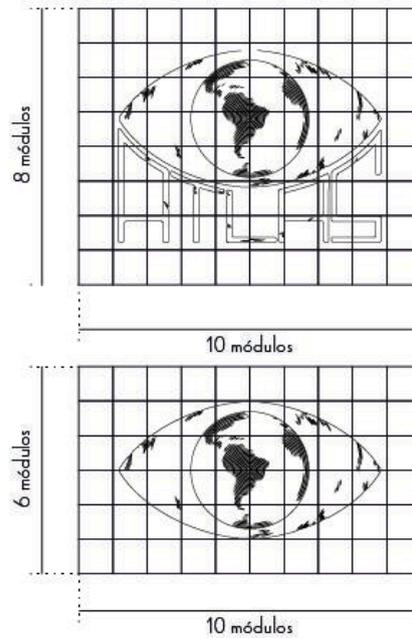
◀ A marca deve ser utilizada em preto (positivo) ou branco (negativo), não havendo variação entre tons de cinza e/ou cores.

◀ A tipografia utilizada no logotipo é personalizada, assim, ela não é utilizada nos demais textos. Assim, a tipografia escolhida para a identidade visual de ATLAS é Dunbar Low. O uso da fonte deve ser empregado em todos os textos da marca, como anúncios publicitários e cartazes.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890
Dunbar Low | Alfabeto Principal



◀ Quando necessário fazer reprodução manual do logo deverá ser utilizado o diagrama ao lado, no qual a retícula de módulos enquadrados orienta a construção do símbolo e espaçamento do logo.



◀ A marca não deve ser alterada, seja em suas cores, diagramação ou proporções. Ao lado figuram alguns erros que podem ocorrer. Comparando com a marca original verifique os usos incorretos e se assegure de que a marca ATLAS nunca seja alterada.

CORRETO:



CORRETO:



ERRADO:



foi alterada a proporção entre os elementos

ERRADO:



foi alterada a cor da marca

ERRADO:



foi alterada a tipografia

ERRADO:



a marca foi delimitada

ERRADO:

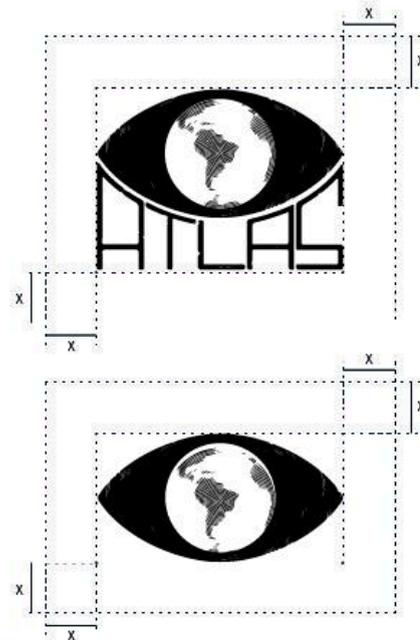
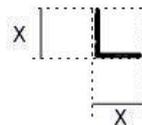


foi alterado o espaçamento entre os elementos



◀ Deve ser resguardado um espaço ao redor da marca, livre de interferência de outros elementos gráficos para preservar sua integridade e legibilidade. A este espaço atribuímos o nome de "arejamento".

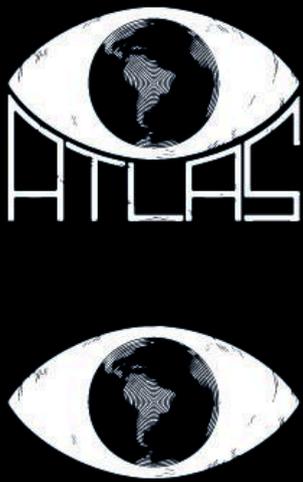
O espaço mínimo recomendado de arejamento da marca é igual à altura da letra "L" do logotipo ATLAS. Ou seja, para saber qual o arejamento mínimo da marca, meça a altura da letra "L" do logotipo ATLAS. Esse valor é igual a "X", distância que determina o arejamento da marca



1. MARCA | USO INCORRETO

9

◀ Em caso de sobreposição da marca em fundo escuro a visibilidade pode ser comprometida sendo recomendado então seu uso negativo. O uso negativo só deve ser usado em casos de impossibilidade do uso preferencial.




1. MARCA | APLICAÇÃO EM FUNDOS INSTÁVEIS

10

- ◀ Sempre que for necessário aplicar a marca sobre fundos que prejudiquem de alguma forma a sua leitura — cores que não sejam as institucionais ou o cinza — o melhor recurso será a utilização de um box ou a versão com cores invertidas, cabendo avaliar qual alternativa permite melhor visibilidade. As medidas do box obedecem às mesmas características das descritas na página 07, relativas ao "arejamento".

ERRADO



CORRETO



ERRADO



CORRETO

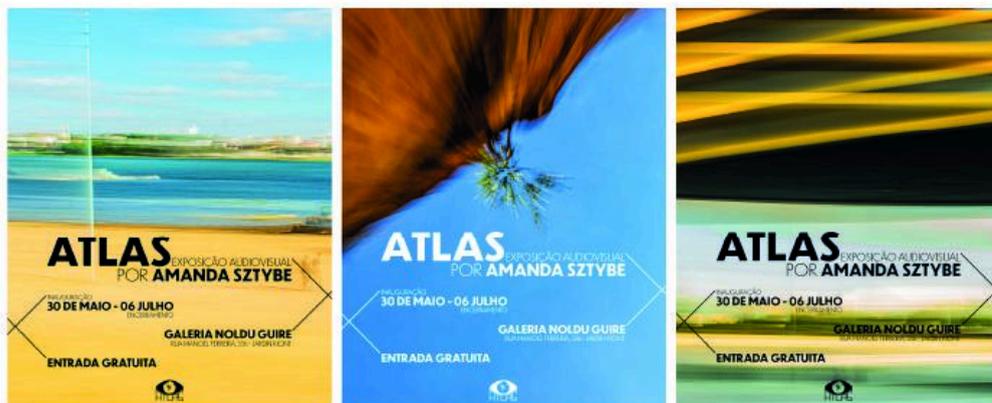


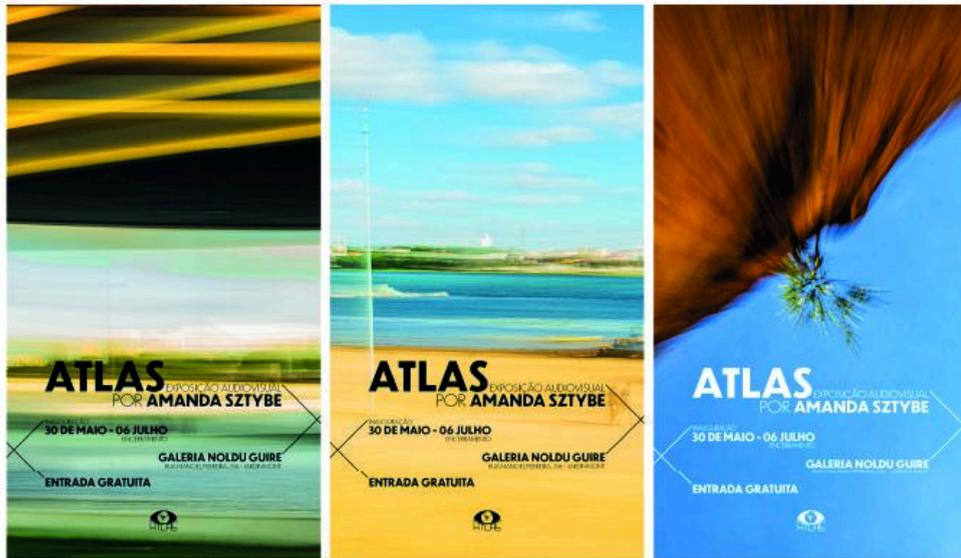


2. MATERIAL GRÁFICO | REDE SOCIAL

12

◀ Aqui se apresenta a diagramação a ser usada para a divulgação da exposição, sendo apresentada duas versões: story (1080x1920) e feed (1080x1350). Pode-se utilizar aplicando sob diversas fotos.





Aqui se apresenta o folder que deve ser distribuído no local da exposição, nele apresenta-se textos descritivo do projeto, informações de redes sociais/contato e um QR code para acesso do material completo em meio digital.



- acesso ao material completo da exposição é feito por um QR code que dá acesso direto a um PDF clicável onde é possível encontrar todos os destinos e suas respectivas fotografias



- De certo o material exposto pode-se aplicar em diversos meios, assim, neste capítulo determina-se possíveis produtos para comercialização. O primeiro deles é o fotolivro, com as principais fotografias do momento presente da exposição em conjunto a descritivos das respectivas obras.



- Adjacentes ao livro outros materiais impressos serão desenvolvidos como: prints, adesivos, sketchbooks e cartões postais.



- ◀ Aqui se apresenta dois modelos de camiseta com o mesmo modelo, sendo uma preta e uma branca, onde a frente é lisa e a estampa se concentra toda na parte de trás.

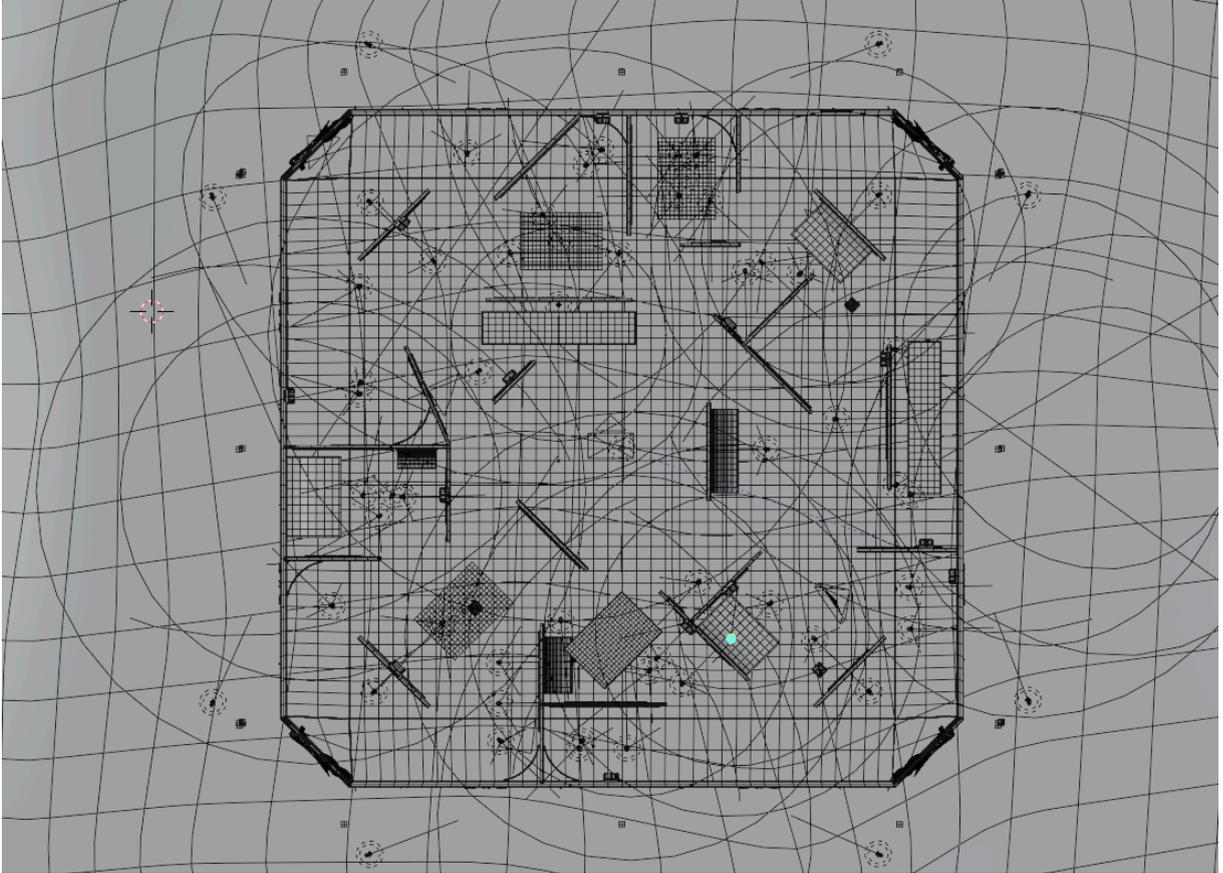


- ◀ Aqui se apresenta um modelo de ecobag, em um dos lados contem o logo e no outro fotos junto a textos descritivos



APÊNDICE D - IMAGENS DO PROJETO EM 3D

Vista superior identificando equipamentos, paredes e disposição das imagens



Imagens finais da exposição em 3D





