



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL**

**PROJEÇÃO MAPEADA EM *RAVES*:
UM ESTUDO TEÓRICO E PRÁTICO SOBRE VIDEO MAPPING
EM FESTIVAIS DE MÚSICA ELETRÔNICA *PSYTRANCE***

CAIO NOVAIS DE QUEIROZ MAGGI

João Pessoa
2022

CAIO NOVAIS DE QUEIROZ MAGGI

PROJEÇÃO MAPEADA EM RAVES:
UM ESTUDO TEÓRICO E PRÁTICO SOBRE VIDEO MAPPING
EM FESTIVAIS DE MÚSICA ELETRÔNICA *PSYTRANCE*

Trabalho de Conclusão de Curso de
Cinema e Audiovisual apresentado ao
Centro de Comunicação, Turismo e Arte,
do departamento de Comunicação, da
Universidade Federal da Paraíba.

Orientador: Arthur Lins

João Pessoa
2022

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

M193p Maggi, Caio Novais de Queiroz.

Projeção mapeada em raves: um estudo teórico e prático sobre video mapping em festivais de música eletrônica psytrance / Caio Novais de Queiroz Maggi. - João Pessoa, 2022.

40 f. : il.

Orientação: Arthur Lins.

TCC (Graduação) - UFPB/CCTA.

1. Cinema - TCC. 2. Projeção mapeada. 3. Raves. 4. Psytrance. I. Lins, Arthur. II. Título.

UFPB/CCTA

CDU 791(043.2)

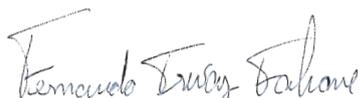
PROJEÇÃO MAPEADA EM *RAVES*:
UM ESTUDO TEÓRICO E PRÁTICO SOBRE VIDEO MAPPING
EM FESTIVAIS DE MÚSICA ELETRÔNICA *PSYTRANCE*

Trabalho de Conclusão de Curso de
Cinema e Audiovisual apresentado ao
Centro de Comunicação, Turismo e Arte,
do departamento de Comunicação, da
Universidade Federal da Paraíba.

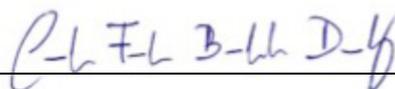
Banca Examinadora:



**Prof. Dr. ARTHUR LINS UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
(ORIENTADOR)**



**Prof. Me. FERNANDO TREVAS UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
(AVALIADOR)**



**Prof. Me. CARLOS DOWLING UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
(AVALIADOR)**

JOÃO PESSOA

2022

Dedico esse trabalho à minha Mãe Renata , Tia Helen e Vó Rita, que são minhas Professoras da vida e responsáveis por eu escolher o caminho do Amor e do conhecimento em busca de um mundo verdadeiramente melhor e mais justo.

Agradecimentos

Agradeço à minha Família que me apoiou e sempre me proporcionou condições dignas para estudar, e sempre me deu um Amor sincero desde antes de eu nascer. Renata, Gaia, Rita e Hélen minha eterna gratidão. À minha família construída Ingrid e Maya , Bob e Nalu, vocês são a melhor escolha que já realizei na vida, e o maior presente que já tive, obrigado por tudo. Diego e Moara, minha gratidão pela atenção, carinho e cuidado para comigo, vocês foram cruciais.

Agradeço sinceramente a toda(o)s professoras e professores que me guiaram na caminhada de estudo até hoje. Agradeço enormemente à família que fiz na vida , que são meus amigos e amigas irmãs, aos que sempre me apoiaram e somaram para que eu chegasse até aqui Agradeço carinhosamente a todos funcionários da Universidade Federal da Paraíba em seus diversos cargos, que proporcionaram ambiente estudo digno que realmente cumpre seu dever. Agradeço aos meus colegas de curso que sempre incentivaram e somaram. Agradeço também à toda equipe do curso de Cinema e Audiovisual por acreditarem em mim e me valorizarem como pessoa capaz. Agradeço à professora Isabella Valle por ter trabalhado temas humanos e também incentivar a projeção mapeada na academia. Ao querido amigo e professor Paulo Rocha, um verdadeiro guia no mundo da projeção, meu carinhoso agradecimento. Ao meu orientador e professor Arthur Lins meu sincero agradecimento pela receptividade e crença no meu trabalho. E também ao queridíssimo mestre e coordenador do curso , Fernando Trevas Falcone, meu emocionado agradecimento por toda sincera dedicação e a todos momentos em que lutou pela minha permanência e conclusão deste curso.

Não poderia deixar de lado também, todos profissionais e artistas da área do audiovisual que foram e são referência para mim, e somam na minha caminhada, fora da academia também. Agradeço ao DJ Pedroka Goastral, que me incentivou a ir conversar e tirar dúvida sobre a projeção mapeada que víamos ao vivo, feita pela Vj Ana Lopes no Festival Lost Paradise em 2017. Era o momento em que eu não sabia o que queria fazer da minha vida profissional. Então a Ana, meu agradecimento por ter aberto esse portal tão importante no meu caminho, trazendo dignidade aos meus passos. Agradeço aos Vjs que também são meus professores, pela vontade de sempre passar o conhecimento adiante sempre que requisitados: Vj Ariel, Vj Vinicius Luz, Vj Picles, Cristhian Lins, Vj Vacão, Vj Suave , Vj Spetto, Vj Grazzi, Bianca Turner, Ani Haze, Vj Jolie, e meus amigos de caminhada Vj Gois e Vj Bugeffect. E a você meu amigo irmão Gustavo Gomes, o Gusta Visuals, obrigado por ser fonte de conhecimento e amizade a toda hora.

Por último, como forma de agradecimento por todo conhecimento compartilhado, agradeço Maria Luisa Cavalcanti, a Lui do Papos Psicodélicos, citando algumas palavras de seu tcc: “Agradeço, é claro, ao psytrance em si, essa força transformadora que me fisgou e transformou. Agradeço por todos insights e todo o autoconhecimento que ela me proporcionou, agradeço por me sentir a serviço dela e trabalhando para ela. Espero seguir nesse fluxo profissional, pessoal e espiritual pelo resto da minha vida, pulando entre inúmeras pistas de dança ao redor dos mundos. Agradeço aos meus guias espirituais que me guiam e auxiliam, me protegendo e me iluminando em todos os passos de minha vida. Agradeço a vida em si, a criação maravilhosa que é estarmos vivos experienciando vivências profundas e transformadoras, mesmo que a atual situação política do país seja péssima.”.

"Uma nova civilização está surgindo em nossas vidas, e indivíduos cegos, espalhados por toda parte, tentam suprimi-la. Esta nova civilização traz consigo novos estilos de família; modos diferentes de trabalhar, amar e viver; novos conflitos políticos; e por detrás de tudo isso, estados alterados de consciência (...). O nascimento dessa nova civilização é o fato mais explosivo e singular de nossos tempos. É o evento central, a chave para compreender os anos que estão por vir. É um acontecimento tão profundo como a Primeira Onda de mudanças lançada há dez mil anos com a invenção da agricultura, ou a estrondosa Segunda Onda iniciada pela revolução industrial. Nós somos as crianças da próxima transformação, a Terceira Onda."

Alvin Toffler

RESUMO

Este trabalho se consiste no desenvolvimento de pesquisa monográfica que tenha como tema o campo das Projeções Mapeadas em Festivais de Música Eletrônica *Psytrance*, as *Raves*. Explanando suas características e processos criativos, o trabalho visa facilitar a obtenção de informação acerca do tema, e também sua divulgação como arte, diante da escassez de material acadêmico especializado. Para embasamento teórico, analisaremos o assunto através do prisma da Fenomenologia da Percepção de Merleau Ponty. O conteúdo aborda diversos fatores inerentes ao campo da projeção mapeada na cena do *Psytrance*, no que se refere a seus conceitos técnicos, físicos e teóricos. Em sequência, o trabalho sintetiza conhecimentos e técnicas que envolvem uma projeção mapeada de palco numa *Rave (Stage Mapping)*, explanando o processo através de explicações e imagens. O trabalho também apresenta uma demonstração desta síntese aos professores, através de um experimento: uma maquete de um palco em escala reduzida, idêntico a um palco de uma *Rave*. Consequentemente, almeja servir como canal de primeiro contato com o tema, para pessoas que tenham interesse na área, a fim de se entender o processo criativo e as estratégias, para alimentar o desenvolvimento de projetos artísticos.

Palavras-chave: projeção mapeada; *raves*; cinema expandido; *psytrance*; psicodelia; arte e tecnologia; imersão; percepção e existência; fenomenologia; arte e tecnologia.

Abstract

This work consists of the development of a monographic research that has as its theme the field of Mapped Projections in Psytrance Electronic Music Festivals, the Raves. Explaining its characteristics and creative processes, the work aims to facilitate the acquisition of information on the subject, and also its dissemination as art, given the scarcity of specialized academic material. For theoretical basis, we will analyze the subject through the prism of Merleau Ponty's Phenomenology of Perception. The content addresses several factors inherent to the field of projection mapped in the Psytrance scene, with regard to its technical, physical and theoretical concepts. In sequence, the work synthesizes knowledge and techniques that involve a mapped projection of the stage in a Rave (Stage Mapping), explaining the process through explanations and images. The work also presents a demonstration of this synthesis to teachers, through an experiment: a scale model of a stage in reduced scale, identical to a stage of a Rave. Consequently, it aims to serve as a channel of first contact with the theme, for people who are interested in the area, in order to understand the creative process and strategies, to feed the development of artistic projects.

Keywords: projection mapping; psytrance; raves; expanded cinema; psychedelia; art and technology; immersion; perception and existence; phenomenology; art and technology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Lanterna Mágica; Fonte: Kinodinâmico.....	12
Figura 2	Cinetoscópio;Fonte: Lomography.....	12
Figura 3	Cinematógrafo; Fonte: Ronaldo fotografia.....	12
Figura 4	Projeção Mapeada em fachada; Fonte: Wacom.....	14
Figura 5	Projeção Mapeada em Igreja; Fonte: On Projeções.....	14
Figura 6	Projeção feita pelo artista brasileiro Vj Spetto; Fonte theatreartlife.com.....	14
Figura 7	Festival de Projeção Mapeada Poty Mapping, No Rio Grande do Norte (obra Vj Lampa).....	18
Figura 8	Festival de Projeção Mapeada Poty Mapping, No Rio Grande do Norte (obra Vj Lampa)	18
Figura 9	Festival Universo Paralello na Bahia. Fonte:Universo Paralello.....	12
Figura 10	Festival Pulsar , em Minas Gerais. Fonte: Pulsar Festival.....	20
Figura 11	Palco Projetado do Festival Universo Paralello. Fonte: Universo Paralello.....	23
Figura 12	Palco do Festival Pulsar de 2017. Fonte: Pulsar Festival.....	24
Figura 13	Comparação entre dia e noite do Palco do Festival Pulsar de 2017. Fonte: Pulsar Festival.....	28
Figura 14	Comparação entre dia e noite do Palco do Festival Pulsar de 2017. Fonte: Pulsar Festival.....	29
Figura 15	Escultura projetada no Festival Momento Demento, na Croácia.....	30
Figura 16	Escultura projetada no Festival Momento Demento, na Croácia.....	30
Figura 17	Interface do programa Cinema 4D, criando projeto de palco como exemplo. Fonte: Acervo Pessoal.....	31

Figura 18	Interface do site Projector Central. Fonte: Projector Central.....	32
Figura 19	Interface do programa Cinema 4d, criando exemplo de blueprint. Fonte: Acervo Pessoal.....	33
Figura 20	Exemplo de blueprint.....	34
Figura 21	Esquema de exemplos de conteúdo visual criado para blueprint anterior. Fonte: Acervo Pessoal.....	35
Figura 22	Esquema de exemplos de conteúdo visual criado para blueprint anterior. Fonte: Acervo Pessoal.....	35
Figura 23	Esquema de exemplos de conteúdo visual criado para blueprint anterior. Fonte: Acervo Pessoal.....	35
Figura 24	Os Vjs Picles, Bang e Vitor Sal antes de começar apresentação no Adhana Festival , em São Paulo. Fonte: Papos Psicodélicos.....	36
Figura 25	As raves são uma experiência audiovisual radical. Festival Pulsar, com as projeções do Vj Bang. Fonte: Vj Bang.....	38

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	PROJEÇÃO MAPEADA.....	11
1.2	<i>PSYTRANCE E RAVES</i>.....	18
2	PROJEÇÃO MAPEADA NA CENA	
	<i>PSYTRANCE</i>.....	22
2.1	TEORIAS DO CINEMA E VIDEO	
	MAPPING.....	26
2.2	O PROCESSO PRODUTIVO DE VJ PARA UMA	
	PROJEÇÃO EM <i>RAVE</i>.....	30
2.2.1	Medir Superfície a ser projetada (projeto de palco).....	31
2.2.2	Calcular Projetor (lente e lumens).....	32
2.2.3	Criar base e conteúdo na resolução do projetor (blueprint)	
	(grid) (base para criação de conteúdo).....	33
2.2.4	Criação de conteúdo.....	34
2.2.5	Testagem.....	36
2.2.6	Execução.....	36
2.3	O EXPERIMENTO: PROJEÇÃO EM MAQUETE DE	
	PALCO.....	37
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	40
	LINKS.....	42

1 - INTRODUÇÃO

Este trabalho é uma pesquisa teórica e prática sobre a utilização de Projeção Mapeada (PM) em Festivais de Música Eletrônica Psytrance. Tem como objetivo central promover a informação e divulgação sobre os campos da Projeção Mapeada e Psytrance ao mesmo tempo, com foco no que os une. O artista e autor Paulo Rocha destaca sobre o tema:

Esta técnica, que possibilita a projeção adequar-se a superfícies complexas e tridimensionais, têm estado cada vez mais em destaque na cultura eletrônica, estabelecendo relações entre a música, o cinema, a videoarte, a arquitetura, a arte digital e outras formas de manifestações artísticas contemporâneas, atuando também nos campos da comunicação e da publicidade. (ROCHA, 2016, pág. 9)

O processo de realização desse trabalho se deu pela combinação de estudos teóricos e revisão bibliográfica de conceitos sobre a Projeção Mapeada e também sobre Psytrance, agregando conhecimentos artísticos, computacionais, filosóficos, sociais, psicológicos, históricos e comunicacionais que permeiam a esfera do *video mapping* nas *raves*. Em sequência, ocorre a sintetização de conhecimentos e técnicas que envolvem uma projeção mapeada de palco (Stage Mapping) através de explicações e imagens. Por último, mas não menos importante, foi feita uma demonstração desta síntese aos professores, através de um experimento: uma maquete de um palco em escala reduzida, idêntico a um palco de uma Rave.

1.1 - PROJEÇÃO MAPEADA

A projeção mapeada é uma técnica que consiste em fazer projeções de luz em superfícies irregulares. Este tipo de projeção teve seus primórdios juntamente com a invenção de mecanismos e ferramentas ópticas que usavam a luz como meio

comunicativo. A Lanterna Mágica¹, o Cinetoscópio², e o Cinematógrafo³ são alguns exemplos.

Figura 1 – Lanterna Mágica



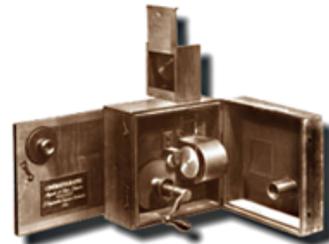
Fonte: Kinodinâmico¹

Figura 2 – Cinetoscópio



Fonte: Lomography²

Figura 3 – Cinematógrafo



Fonte: Ronaldo fotografia³

Posteriormente, já na segunda metade do século XX, com o surgimento e aperfeiçoamento da eletroeletrônica vieram com ela os projetores digitais como conhecemos atualmente, esses com maior definição de imagem, potência luminosa e também em conexão com computadores.

Diversas técnicas de projeções foram desenvolvidas, mais recentemente a técnica de *video mapping* tornou-se popular; com a inserção desse suporte nos programas de videotecagem, o *video mapping* foi difundido mundialmente, sendo utilizado para diversas finalidades, dentre elas: publicitária, artística, arquitetônica e para o entretenimento audiovisual.

O uso de softwares também varia conforme o tipo de projeção mapeada e de qual intenção perceptiva ela deseja estabelecer durante a exibição. A condição estética e sensorial obtida dependerá sempre da percepção criativa e do repertório conceitual e tecnológico, empregado também no uso de hardwares e softwares, por quem planeja e

¹ Criada pelo alemão jesuíta Athanasius Kircher, a lanterna mágica era um aparelho óptico de projeção de imagens que destinava em sua maioria a projetar criações pictóricas artesanais feitas sobre placas de vidro que eram projetadas através de tubos ópticos, lentes de convergência focal e jogos de espelhos. Disponível em (<https://kinodinamico.files.wordpress.com/2010/05/lanterna-magica.jpg>). (Acessado em: 12/03/2019)

² É um instrumento de projeção interna de filmes inventado por William Kennedy Laurie Dickson, chefe engenheiro da Edison Laboratories de Thomas Edison. Disponível em: (<http://www.lomography.es/magazine/lifestyle/2011/11/04/thomas-edison-y-el-kinetoscopio>). (Acessado em: 12/03/2019)

³ Tal aparelho permite registrar uma série de instantâneos fixos, em fotogramas, criando a ilusão do movimento que durante um certo tempo ocorre diante de uma lente fotográfica e depois reproduzir esse movimento, projetando as imagens animadas sobre um anteparo em tela ou mesmo numa parede. Disponível em (<http://parquedaciencia.blogspot.com/2013/10/projetando-imagens-da-lanterna-magica.html>). (Acessado em: 12/03/2019)

realiza a projeção. O(a) artista responsável pelas projeções mapeadas, como observa Garcia (2014):

(...)é chamado(a) de Vj , abreviatura de Video Jockey. VJ teve a origem do termo a partir de Disc Jockey (DJ), que é responsável por seleções musicais e mixagens, em ambientes preparados para entretenimento, como casas noturnas ou shows. A cultura Vjing teve seu início paralelo à história do cinema, já que fazem parte do mesmo contexto técnico e estético, de projeções, uma prática iniciada com as lanternas mágicas e outros dispositivos para projetar a luz. (GARCIA, 2014, pág. 9).

Sobre as projeções em si, Garcia (2014) ainda destaca:

(...)podem ser classificadas em: projeções mapeadas bidimensionais (2D) ou tridimensionais (3D). As projeções 2D são aquelas que utilizam superfícies ou fachadas como suporte para a projeção, fazendo o mapeamento em dois eixos, considerando a profundidade das projeções em sentido técnico-espacial, mesmo que em alguns casos a sensação de tridimensionalidade seja alcançada pelo espectador. Já as projeções 3D trabalham com os três eixos na produção do conteúdo projetado, tornando necessária a criação do conteúdo com base na superfície que será utilizada na projeção, tornando-a virtual. (GARCIA, 2014, pág. 11).

Tal processo exige uma modelagem tridimensional realizada por softwares específicos para essa finalidade. Para que possam ser projetadas nessa mesma superfície, são inseridas as coordenadas cartesianas do ambiente virtual nas mesmas coordenadas do ambiente real que foi utilizado como base de dimensionamento, respeitando a perspectiva do observador, trabalhando o conjunto como um todo. Dessa maneira, o espaço real é reconstruído através da adição do espaço digital. Com esta técnica os artistas podem criar dimensões extras, ilusões ópticas e noções de movimento em objetos estáticos. Até mesmo podem ser compostas narrativas audiovisuais com a adição da camada sonora combinada ao vídeo, dando um alcance imersivo extraordinário às suas atuações.

Suas técnicas e possíveis aplicações foram se aperfeiçoando com o tempo, à medida em que se ampliaram os horizontes no campo da projeção. Simultaneamente, vieram a modernização e o desenvolvimento da Computação e Informática, acarretando no surgimento e no inevitável incorporamento do uso de *softwares* especializados em projeção mapeada. Esses programas são desenvolvidos para mapear o ambiente tridimensionalmente, onde são produzidas versões virtuais dos objetos iluminados e também, a partir dessas informações, interagir com um ou mais projetores para adaptar qualquer imagem à superfície do objeto escolhido.

Figura 4 – Projeção Mapeada em fachada



Fonte: wacom.com

Figura 5 –Projeção em Igreja



Fonte: onprojecoes.com.br

Aos olhos do mercado mundial atual, a projeção mapeada é “uma tecnologia de projeção usada para transformar objetos, muitas vezes de forma irregular, em uma superfície de exibição para projeção de vídeo. Esses objetos podem ser paisagens industriais complexas, como edifícios.” (Global Projection Mapping Projectors Market Research Report , 2019, p. 1).

Figura 6 - Projeção feita pelo artista brasileiro Vj Spetto



Fonte : theatreatlife.com

Essas são algumas das definições atribuídas ao *mapping* nos propósitos de mercado no mundo moderno. Conectando o mundo da tecnologia ao da comunicação e criatividade artística, o video mapping tem a característica de ser bastante envolvente no que tange ao mundo da percepção de sentidos. No entanto, mesmo sendo um tema que desperta interesse estético facilmente, ainda não conta com merecida produção científica a respeito de suas possibilidades artísticas. Como antecipa o português João

Tavares, da Universidade da Beira Interior, “Esta técnica com poucos anos de vida tem pouco material para ser estudado, artigos científicos não existem e a sua história é escassa.” (TAVARES, 2013, p. IX).

Sobretudo quando se trata de artigos acadêmicos, a elaboração de obras acerca do tema ainda deixa a desejar no quesito volume, não desagradando na qualidade, sobretudo no que se refere a produções em terras brasileiras. No entanto, há de se observar, além disso, a ocorrência também de diversas obras internacionais. Obras essas acerca do tema propriamente dito e também em relação às esferas que o envolvem, tal qual o campo da história do cinema, ou mesmo a respeito dos dispositivos técnicos que permeiam as projeções mapeadas.

No livro-manifesto: *Mappingfest* (2017) é de notável sensibilidade o modo que Alexis Anastasiou introduz o leitor em um contexto histórico sobre as projeções mapeadas. Contexto esse de vital importância para o entendimento das atribuições da projeção mapeada na linha do espaço-tempo. Ao submergir no passado, o autor dirige-nos à era pré *video mapping*, dotada de atmosfera vintage. Situada na época em que as iluminações das fachadas de prédios, ainda que temporárias e instaladas em eventos extraordinários, eram tidas como magníficas inovações do mesmo modo que o *video mapping* é visto hoje.

Imagine que você vive em um mundo no qual a iluminação de fachadas é uma grande novidade. Durante eventos especiais, são montados grandes sistemas temporários de iluminação para prédios: uma exposição universal, datas nacionais, inaugurações. Nestes momentos, os jornais publicavam fotos na primeira página, o público ficava hipnotizado com a nova tecnologia e as empresas procuravam associar suas marcas a essa nova luz. Você está na Europa ou nos EUA entre 1875 e 1918. Por volta de 1920, as primeiras instalações permanentes de iluminação de fachadas são implementadas: publicidade de neon na Times Square; o novo arranha-céu de uma empresa de comunicação; holofotes em um edifício de escritórios de uma montadora automotiva. Em 2017, iluminações de fachada fazem parte da paisagem urbana e praticamente não são percebidas pelos habitantes da cidade. Já os projetos temporários de projeção mapeada atraem a mesma atenção da imprensa que os projetos temporários de iluminação de fachada atraíam há 100 anos (ANASTASIOU, 2017, pág. 9).

Dessa maneira, através da Projeção Mapeada temos a ilusão de que o espaço real é reconstruído através da adição do espaço digital. Com esta técnica os artistas podem criar dimensões extras, ilusões óticas e noções de movimento em objetos aparentemente estáticos, resignificando a matéria de uma forma, como defende Mota (2018).

Por uma perspectiva crítico-poética do uso de termologias, podemos pensar a projeção mapeada como uma técnica capaz de gerar imagens-transgêneras ou imagens-transcendentais. Aqui o transgênero é um índice de mudança de gênero da condição primeira da matéria fundida pela projeção; e o transcendental, índice que atravessa essa fusão e se põe acima da dualidade matéria, apresentando-se como filha imaginária desse encontro. É uma propriedade da projeção luminosa travestir em “transa” (embate corpóreo entre luz projetada, matéria que a suporta e imagem imaterial) o corpo que a acolhe, transformando o momento do encontro de diferentes matérias em um “acontecimento mítico”. Um mito imagético espaço-temporal topológico, no qual o espaço físico tomado pela projeção passa a ser espaçomateria viajante, vibrante, em que seu estágio é nômade, liberto de uma presentificação espaço-temporal “única”. Neste estágio, a matéria é “transgredida” e passa de substantivo para verbo. Tal transgressão diz respeito ao espaço-tempo e à ressignificação simbólica de um corpo extrapolado, performado. Um ato de “materializar” a matéria. (MOTA, 2018, pág.56).

Nesse sentido, até mesmo podem ser compostas narrativas audiovisuais com a adição da camada sonora combinada ao vídeo, dando um alcance extraordinário às suas atuações. Como explica Anastasiou:

O resultado é a completa substituição da aparência original da parede pelas imagens criadas, uma materialização do universo digital em um objeto real. Esse novo espaço possui diversas características do mundo digital: a capacidade de trocar a imagem com apenas um clique, a dinâmica e o feedback imediato de sistemas interativos, a sua fragilidade e dependência dos computadores, projetores e energia elétrica. Ao mesmo tempo, possui também outras propriedades do universo real: a imagem é diretamente percebida pelos nossos olhos sem necessidade de óculos, telas ou dispositivos. Sendo perfeitamente encaixada na parede, fica difícil julgar se estamos observando uma pintura, o movimento da parede ou apenas uma projeção. Através da projeção mapeada, realizamos o encontro entre o universo da imaginação, luz e dos fótons e a nossa realidade cotidiana dos átomos (ANASTASIOU, 2017, pág. 55).

Ao passo que novas experimentações e possibilidades foram incorporadas ao *mapping*, surgiram diversas correntes que passaram a interagir ao passo que foram sendo mais desenvolvidas. Como possíveis ramificações da projeção mapeada temos: *video mapping* arquitetônico, que consiste em projeções em fachadas de construções e ambientes arquitetônicos; *body mapping*, ou seja, projeção em corpos; e *mapping* em instalações, que são aparatos artísticos dispostos em museus, casas de arte e galerias.

É notável também o sucesso do emprego da projeção mapeada no mercado mundial de publicidade. Diversas marcas internacionais desfrutaram de tais possibilidades visuais, em lançamentos de coleções, gravação de propagandas, *outdoors*, *clips*, atraindo a atenção e cativando o público, O mapeamento de projeção agora permeia vários eventos públicos - de lançamentos de produtos a salas de concerto. Onde quer

que os produtores desejem levar a excitação ao próximo nível, a projeção mapeada desempenha um papel fundamental no envolvimento emocional do público, causando deslumbramento, aumentando a atenção. As projeções divergem dos lugares comuns empregados pelos concorrentes, que outrora utilizavam apenas iluminações comuns já corriqueiras, tornando-se, desta forma, uma poderosa ferramenta para reverdecer a capacidade de convencimento de marketeiros e produtores culturais. Nota-se, então, que a projeção mapeada pode ser muito atrativa em qualquer espaço sempre que empregada, como defende Anastasiou (2017):

As intervenções com projeção mapeada, (...), articulam um dispositivo que implica novas configurações espaciais. Elas criam um campo ampliado, em que a imagem se articula à paisagem e transforma a arquitetura. Mais do que introduzir novas formas e reentrâncias em empenas lisas, dotando-as de movimento e som, (...), rearticulam a edificação com o entorno e propõem uma outra noção de rua – não mais aquela velha via de carros, mas sim o emergente canal de trânsito e fluxo de pessoas, dados, narrativas e ideias (ANASTASIOU, 2017, pág. 25).

Também há de se destacar a utilidade da projeção mapeada como forma de expressão artística, diferenciando-se das artes “convencionais”, podendo ser considerada ferramenta de renovação em todas áreas artísticas, pois pode se associar a qualquer outra forma de arte e ‘remixar’ as mesmas. Como observa Beiguelman (2017):

A projeção mapeada estabelece uma relação de distância entre o observador e a imagem que não é mais aquela convencionada pelas dimensões “tradicionais” (da pintura à sala do cinema), que configuram um posicionamento ao observador, uma distância de poucos metros ao objeto artístico. Essas medidas correspondem ao perímetro que é possível enquadrar pelo olhar, eliminando todas as demais interferências visuais. É por isso que no museu nos colocamos de frente a um quadro, a pouca distância da tela. O gesto se repete diante da fotografia, diante do monitor de tevê e também na sala de cinema (BEIGUELMAN, 2017, pág. 25).

Contando com a possibilidade de mesclar a arte e a arquitetura com o mundo digital, e dando devida ênfase aos diversos discursos políticos e pensamentos teóricos por trás de cada obra, a projeção mapeada é capaz de inovar o modo de se ver e pensar a arte. Como podemos notar nessa projeção realizada em uma oca Potiguara:

Figura 7 - Festival de Projeção Mapeada
Poty Mapping, No Rio Grande do Norte
Obra: Vj Lampa



Fonte : linktr.ee/potymapping

Figura 8 - Festival de Projeção Mapeada
Poty Mapping, No Rio Grande do Norte
Obra: Vj Lampa



Fonte : linktr.ee/potymapping

Seja no aspecto físico (instalações), ou no que se trata do dispositivo em si (imagético), o *vídeo mapping* muda a forma com que a arte é percebida e concebida no ambiente urbano, como argumenta Beiguelman (2017):

A projeção mapeada em construções da cidade rompe esse parâmetro do foco restrito na imagem, dispositivo ocular que o cinema consolidou. Estamos agora colocados num espaço amplo e movimentado, com vários eventos em curso, dentre eles a projeção de imagens. Estamos entre as coisas, no meio da multidão. É dali que assistimos às projeções e somos assistidos por elas (BEIGUELMAN, 2017, pág. 27)

1.2 - *PSYTRANCE E RAVES*

O Vj é como um(a) pintor(a) que utiliza o mundo como tela. Essa característica fez (e faz) da projeção mapeada um meio vanguardista, tecnológico e moderno de impactar/afetar pessoas em museus, planetários, galerias, pinacotecas, casas de arte, teatros, shows, e, principalmente, Festivais de Música Eletrônica *Psytrance*, sendo este último o nicho estudado neste trabalho.

Figura 9 - Festival Universo Paralello, na Bahia



Fonte : universoparalello.org/pt/gallery

Sobre o Psytrance, em matéria online sobre o tema, Isabelle Teixeira define como:

Trance, do inglês, significa transe ou êxtase. É entendido como um estado alterado de consciência de quem se encontra como que transportado para fora de si e do mundo sensível, por efeito de exaltação mística ou de sentimentos muito intensos de alegria, prazer, admiração, temor reverente etc. O estado psicodélico é um conjunto de experiências estimuladas pela privação sensorial, bem como por efeito no sistema nervoso de substâncias psicodélicas. Essas experiências incluem uma produção visionária semelhante a alucinações, mudanças de percepção, sinestesia, estados alterados de consciência semelhantes aos sonhos, psicose e êxtase religioso.(...) O trance psicodélico é um gênero da música eletrônica que surgiu no final da década de 80 em Goa, no oeste da Índia. Com suas praias paradisíacas e sua cultura minimalista, Goa acabou se tornando um ponto de encontro internacional de místicos, anarquistas, filósofos, pessoas interessadas em espiritualismo (...) todos conectados através do desejo de quererem ter uma posição fora do sistema ocidental. (ComunicaUem, 2019.)

No trabalho “O caminho místico do psytrance: uma autoetnografia dos festivais trance à luz do xamanismo e neoxamanismo”, a autora Maria Luisa Lira Cavalcante reúne alguns depoimentos e discorre sobre a manifestação do Psytrance:

“O psytrance é a tecnologia a música se dá através de um equipamento tecnológico. [...] A linguagem do psytrance está totalmente atrelada à tecnologia, mas as relações buscam uma reconexão com a ancestralidade e com o contato com a natureza. [...] É um movimento que está muito ligado ao passado e ao futuro, [...] se manifestando no presente.” (Produtora cultural e artista do Coletivo BoiKOT, Thaes Arruda). “Eu enxergo o psychedelic trance como uma forma de manifestação da alma e uma forma de encontro das pessoas com o que eles têm dentro. Através do som, do estímulo visual, das artes, as pessoas conseguem se desconectar um pouco com a criação da personalidade para conectar-se com algo mais profundo.” (Entrevista com o cenógrafo Juan, festival Pulsar, 2019). O psytrance é uma ferramenta artística e tecnológica que gera estados não ordinários de consciência a partir de sua manifestação. Assim, o psytrance enquanto agente transformador, pode ser materializado a partir de várias expressões artísticas. O som, sua forma essencial, possui um valor importantíssimo em sua cultura, já que, sem ela, o transe psicodélico não acontece. Em seu conceito, pode-se perceber que além de suas expressões artísticas, o psytrance manifesta-se também enquanto um estilo de vida, que procura testar novas formas de se viver, com mais amor, mais liberdade, alteridade e comunhão. (CAVALCANTE, 2020, pág.47).

Figura 10 - Festival Pulsar , em Minas Gerais



Fonte :pulsarfestival.art.br

Essa atmosfera mística e sensorial é sintetizada na pista de dança, onde o trabalho de diferentes artistas é somado para se alcançar uma experiência psicodélica profunda, a fim de se estabelecer maior conexão e imersão em “um ‘mundo invisível’, um mundo não material, de forma que essas experiências com a realidade extática, transforma a percepção da realidade dos participantes, de modo a causar em muitos casos, uma experiência de cura e autoconhecimento.” Assim, compreende-se a pista como centro desse ritual em que músicos, performers, Vj’s, bioconstrutores e demais artistas depositam a sua mais profunda criatividade, a fim de contribuir para a experiência psicodélica completa. Sobre a atmosfera e ambiência dos festivais, a autora Camila Pereira, no trabalho “Festivais de música eletrônica: Um núcleo para o consumo de sensações e experiências”, destaca:

Os cenários e a decoração em torno do festival fogem do simples objetivo de embelezar o local, mas propõe a criação de um mundo cheio de magia, utópico, muitas vezes com referência a deusas orientais, à mãe natureza e personagens imaginários, como fadas, estátuas e outros. Pode-se perceber também que o cenário não é apenas montado sem propósito. Cada estímulo oferecido em sua composição tem um significado mais profundo. “Eu amei muito o cenário do Oz especificamente. Eu estava na pista dançando e aí eu estava achando o cenário muito bonito mas ainda não tinha reparado direito nele. De repente olhei e vi que tinha uma torre de igreja no palco, olhei tudo e vi que de fato era uma igreja. Era feito para lembrar uma igreja gótica e me bateu um sentimento muito bom. Eu acho que o festival pode ser considerado algo religioso, sempre achei. Então fez muito sentido. Era uma igreja, todo mundo estava ali para dançar e extravasar demônios. Bem profundo” (Ana, 25 anos). O relato acima lembra uma passagem de um trecho do livro A

Civilização do Espetáculo, de Mario Vargas Losa (2012, p. 22, grifo nosso), em que ele diz: E o mesmo pode ser dito, é claro, das festas de massa com música eletrônica, as raves, nas quais se dança na escuridão ao som de música trance e se viaja[...] (PEREIRA, 2018, pág.41).

Sobre o conceito de psicodelia, a autora Maria Luisa Lira Cavalcante define que se: “Observando a etimologia da palavra, psicodelia vem do grego, advindo de “psique” e “delein”, as quais psique significa alma, enquanto delein significa manifestação. Tem-se, portanto, o conceito de psicodelia sendo a manifestação da alma.” (CAVALCANTE, 2020 , pág.22). De acordo com a autora, os pilares do movimento Psytrance são “essencialmente o uso de substâncias psicodélicas, a música eletrônica e o estilo de vida alternativo e espiritual. Esses elementos foram o berço do nascimento do Psychedelic Trance que tem sua cultura como objeto de estudo da presente pesquisa”. (CAVALCANTE, 2020 , pág.22). A autora ainda discorre sobre a evolução da som Psytrance como cultura:

Com o passar dos anos e amadurecimento da cena, o Goa Trance foi se expandindo ao redor do mundo, se modificando e criando ramificações de estilos musicais, sendo, portanto, o psytrance um estilo musical que conta com inúmeras vertentes como o progressive, o forest, dark, high-tech, full-on, incluindo o goa. Essas vertentes variam musicalmente, sendo algumas mais melódicas, outras com grave mais acentuado, e outras com estruturas musicais mais retas. Atualmente o “Psy-trance” (trance psicodélico) remete a uma experiência musical psicodélica que, devido às suas raízes espirituais e a forma como a música é produzida, possibilita ao público uma experiência de transe. (CAVALCANTE, 2020 , pág.21)

Em seu trabalho, a autora ainda cita Emília Simão (2011), que traz uma referência do autor Lopes que em 1990 escreve:

“O trance, enquanto gênero musical de influências psicodélicas é concebido para provocar sensações intensas e alterações da experiência consciente. A arte, como principal manifestação estética do sensível, estabelece hoje uma relação de cumplicidade com as tecnologias. A própria música e a forma de a fazer foram alteradas através dos novos meios tecnológicos.” (SIMÃO, 2011, p. 127 apud LOPES, 1990)

2 - PROJEÇÕES MAPEADAS NA CENA *PSYTRANCE*

Sobre esses festivais, a autora Camila Pereira também destaca em citação de Mario Vargas Losa (2012,pág.22):

Não é descabido equiparar essas celebrações às grandes festividades populares de índole religiosa de outrora: nelas se inverte, secularizado, o espírito religioso que, em sintonia com o viés vocacional da época, substituiu a liturgia e os catecismos das religiões tradicionais por manifestações de misticismo musical: assim, no compasso de vozes e instrumentos exacerbados, que os alto-falantes amplificam monstruosamente, o indivíduo se desindividualiza, transforma-se em massa e, de maneira inconsciente, volta aos tempos primitivos da magia e da tribo. Considerando que a espiritualidade é um auxílio para a formação de visão das pessoas em relação ao mundo, pode-se relacionar com uma forma de ideologia. (LOSA, 2012, p. 22)

Com a evolução das produções e disseminação dos Festivais, as projeções mapeadas inevitavelmente foram agregadas a fim de se potencializar seus efeitos e qualidades. Sobre essa experiência sensorial, o autor Marcio Hofmann Mota aponta:

Pensar a imagem como algo a ser vivenciado, possuidor de autonomia e de descontrole semântico, em que se acentua o irracional, o mágico e o espiritual, de alguma maneira parece nos aferir um estado de atravessamento. Como se a imagem fosse ela mesma um universo projetado capaz de nos atravessar e, no atravessamento, nos destituir de um espaço-tempo seguro, fazendo deste quiasma a guinada desestabilizadora de um universo íntimo. De alguma maneira, o dispositivo da projeção mapeada nos possibilita fazer construções cinematográficas/videográficas de espaços-tempos abertos, nas quais o índice do tempo-espaço, modelado em superfícies, é um pilar para fundir, atravessar e romper uma realidade aparente, abrindo para o campo do lúdico e do fantástico. (MOTA, 2018, pág.60).

Figura 11 - Palco Projetado do Festival Universo Paralelo



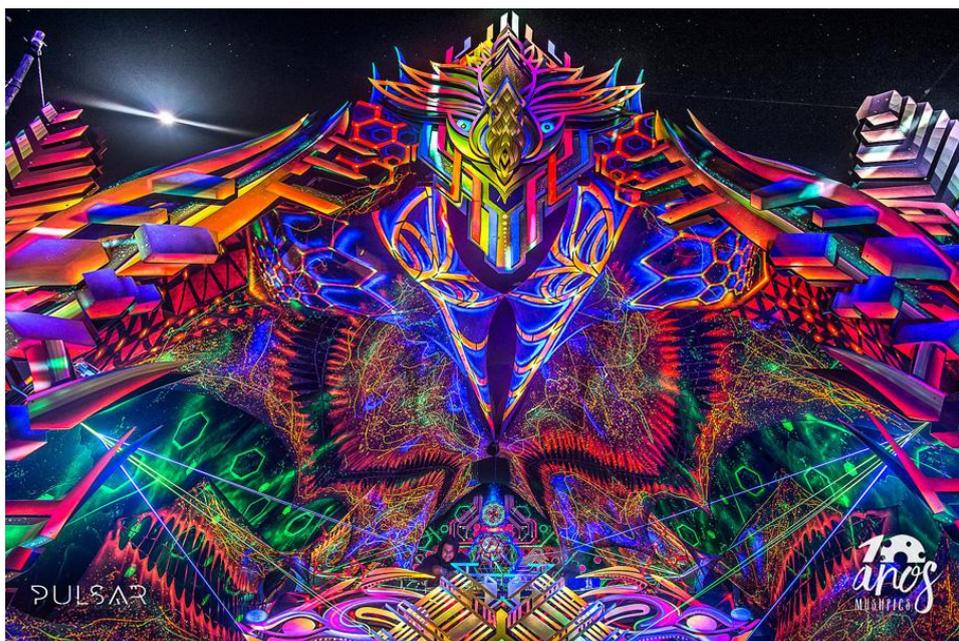
Fonte : universoparalelo.org/pt/gallery

Portanto, essa extensa plasticidade imagética e a qualidade imersiva gerada pelo *video mapping* pode ser considerada exímio elemento de fertilização e catalisador das propriedades e qualidades sinestésicas e de cura interior alcançadas pelos Festivais de Psytrance.

Os festivais desse estilo musical evoluíram e se modernizaram, ao passo que foram surgindo novos tipos de intervenções artísticas nas celebrações, como os palcos iluminados por projeções mapeadas (*stage mapping*). Consequentemente surgiram novas profissões artísticas no meio, como o Video Jockey. Sobre o trabalho de VJs no Psytrance, a VJ Gezi Simões destaca que:

“A arte de ser VJ é transformar melodia em visual, é transmitir energia e proporcionar sinestesia, criar o cenário perfeito para uma viagem transcendental e psicodélica. A grande magia acontece quando o Vj capta a essência mais profunda da música e coloca aos olhos do público, e todos sentem a mesma vibração, sincronizando todos os sentidos.”. (Trance, 2016.)

Figura 12 - Palco do Festival Pulsar de 2017



Fonte : pulsarfestival.art.br

VJing é considerado como um tipo de live art, que supervaloriza qualquer performance de um DJ/Live ou banda. Mas essa profissão às vezes é um pouco injusta, pois enquanto o DJ é visto como um superstar, os VJs são geralmente vistos como menos importantes ou artistas em segundo plano, mesmo o VJ trabalhando durante toda noite sem parar, onde o DJ toca por uma ou duas horas geralmente. Com a evolução da profissão, o reconhecimento vem melhorando e VJs vem ganhando cada vez mais espaço no cenário da música eletrônica, e muitas festas e festivais vem investindo em grandes apresentações visuais, e valorizando cada vez mais o trabalho desses artistas.

No Brasil temos desde o começo dos anos 2000, grandes artistas precursores dessa arte como VJ Vinicius Luz, Vj Alexis, Vj Spetto, Vj Vacão, entre outros. Artistas esses respeitados e premiados mundialmente. Em entrevista, o Vj Vinicius Luz, conta que os primeiros eventos de Psytrance com projeção mapeada aqui no Brasil, foram festas da região de São Paulo como a Tribal Tech, Out e Skol Beats por volta de 2009. O que nos faz entender quanto é recente essa linguagem artística no Brasil, e ainda não valorizada como merece. Como destaca em entrevista, Luciano Conorat, o VJ Bang:

(...) Grande parte dos produtores não respeitam o processo de criação, os valores cobrados por toda essa criação, fora todas as etapas do projeto que

envolvem investimentos, vários pontos a serem pensados e respeitados. (Trance, 2017.)

Sabendo dessas dificuldades, e diante de tais possibilidades, faz-se necessária a produção de análise de cenário e prospecção que visa alcançar preferível divulgação e informação sobre o assunto. Visto que o campo da Projeção Mapeada e do *Psytrance* dispõe de uma riqueza de nuances, sobretudo quando juntos, as possibilidades e aplicações podem, e devem, ser observadas e estudadas com devida atenção. A Projeção Mapeada é uma ferramenta poderosa que desperta o engajamento público, pois através do impacto gerado nos espectadores, ela possibilita melhor apreensão e assimilação do conteúdo, o que o fez ser incorporado no decorrer de sua evolução aos mais diversos ambientes. Como pode-se ver em matéria em site especializado:

Projeção mapeada é a progressão natural no envolvimento do público através do uso da luz. Lasers, pistas de dança e outras técnicas de iluminação ainda têm seu lugar. Mas a projeção mapeada pode pintar histórias visuais inteiras e criar ambientes imersivos – proporcionando um impacto ainda maior combinado com efeitos de iluminação da cena. Enquanto todos nós somos afetados e energizados pela luz, contar histórias e imagens são também uma maneira cativante de excitar multidões, contar uma história de produto ou trazer uma dimensão criativa adicional para uma performance de concerto. Histórias e imagens fornecidas por grandes displays imersivos e projetados adicionam uma conexão energética e emocional. (Epson, 2016.)

As luzes funcionam como gatilhos, ou os impulsos que o ambiente nos dispara, através dos sentidos, que, conseqüentemente acarretam respostas fisiológicas em nossos corpos, como podemos ver a seguir:

Pesquisas neurológicas recentes mostraram uma correlação direta da luz e a atividade hormonal no cérebro humano. A iluminação, ou a falta dela, pode na verdade desencadear impulsos hormonais e outros impulsos elétricos. (...) A glândula pineal no cérebro normalmente libera melatonina, a "pílula para dormir" do cérebro, poucas horas antes do padrão regular de sono de uma pessoa. A exposição à luz azul, no entanto, adia ou diminui a produção de melatonina no cérebro. (Epson, 2016.)

Como peças-chave para entender a projeção mapeada, temos que entender as qualidades que a técnica artística proporciona. Imersão: A projeção pode mapear um local inteiro, envolvendo o público em um ambiente rico em cores e imagens, que transformam o lugar dando teor extraordinário. Impacto: História, imagens fluídas e animação podem criar um impacto emocional imersivo maior do que a música sozinha. Motivação: maior

impacto emocional leva à motivação levando maior engajamento do público, assimilando o ambiente como atmosfera real, e levando a impressão de ser própria dimensão em que se vive. As cores e as emoções: A luz influencia o humor. A projeção mapeada pode estender as propriedades de alteração de humor da luz para uma experiência mais focada e compartilhada.

2.1 - TEORIAS DO CINEMA E VIDEO MAPPING

O ser humano é dotado de seus sentidos, e assim pode perceber os fenômenos do universo. A Fenomenologia trata de estudar esses fenômenos na sua essência. De fato, somos capazes de compreender grande parte das informações imagéticas que nos cerca no mundo, sejam elas artísticas ou não. Dentre os teóricos da Fenomenologia, destaca-se Edmund Husserl, que era filósofo, matemático e lógico. Foi o fundador desse método de investigação filosófica, e estabeleceu os principais conceitos e métodos que seriam amplamente usados pelos filósofos desta tradição. Como Merleau-Ponty, que acreditava que “a Fenomenologia da Percepção é uma visão fenomenológica do homem, do mundo e seus acontecimentos” (MERLEAU-PONTY, 1996). Com isso, deve-se ter entendimento da História a partir da ideologia, da política e da religião ou até mesmo da economia, etc. Essa situação remete ao observador a referência das experiências pessoais e do conhecimento pessoal, à virtualidade narrativa e até espacial, a imagem tem a capacidade de existir de verdade na vida de quem a observa num plano psicológico virtual. Observar trata-se de uma fenomenologia psicológica e fisiológica, antes de mais nada, necessita-se do sentido da visão no caso de observação imagética, e da capacidade interpretativa e comunicacional, mesmo que por muitas vezes o conteúdo das projeções seja abstrato, como no caso das projeções mapeadas, em que a imagem é capaz de mudar a realidade. Mesmo que não seja no sentido ontológico, mas como efeito ilusório no observador. Isso pode passar a ser uma realidade momentânea na interpretação pessoal do observador. Merleau-Ponty, em “O olho e o espírito” (1961), dá como exemplo os animais pintados na parede da caverna de Lascaux, e questiona a existência do que se enxerga e se interpreta. Sabendo que os animais não estão efetivamente presentes ali, como de fato está o calcário da parede, ao passo que eles não existem em outro lugar. Essa verossimilhança, somada às qualidades imersivas, aos atributos sinestésicos, e à capacidade de manipular visualmente o mundo real, fazem o

vídeo mapping convergir a realidade e a virtualidade num sincretismo único, nem real, nem virtual, mas misturado.

Sendo uma técnica de produção audiovisual multidisciplinar, pode agregar e utilizar concepções da computação em Realidade Aumentada, da filosofia, entre outros. Assim como permeia as áreas do conhecimento como: o audiovisual, o design, artes plásticas, arquitetura. Além da Fenomenologia, vista anteriormente, a Projeção Mapeada também envolve conceitos de diversas áreas teóricas do Cinema, como o Realismo e o Formalismo. Enquanto os teóricos do formalismo pensam que o cinema deve ser como uma total válvula de escape à realidade, recorrendo à ostentação, fantasioso e alegórico, os realistas defendem que o cinema deve representar o que é a realidade humana, favorecendo a produção de filmes com tom mais revelatório e mimético. Sendo assim, pode-se enxergar relações do *Video Mapping* com as duas teorias. De acordo com Stam (2000):

(...)os teóricos “formativos”, que acreditavam que a especificidade artística do cinema localizava-se em suas diferenças radicais para com a realidade, e os “realistas”, que entendiam que sua especificidade artística (bem como sua *raison d'être* social) era a de oferecer representações confiáveis da vida cotidiana. (STAM, 2000, pág. 91).

Essa capacidade que o VM tem de remodelar, remixar e até nos dar a ilusão de animar os fenômenos da nossa realidade visual (muitas vezes percebidos como estáticos), se relaciona com essas teorias, onde são percebidas nesse produto audiovisual. Se os formalistas acreditavam que a essência artística do Cinema eram suas diferenças para com a realidade, passando pelo prisma da mente criativa do(a) artista, no VM é essa realidade que é moldada (mesmo que visualmente) através da mente artística do autor. Já em relação ao realismo, que buscava usar o Cinema para retratar a realidade nua e crua, com o mínimo de interferências artísticas, o VM se opõe de forma sinestésica, misturando a realidade e o filmico, numa inversão de fatores. O que gera uma “nova (des)ordem” projeção/superfície, realidade/filme.

Num momento em que a sociedade está vivenciando cada vez mais profundamente os benefícios dos sistemas e aparatos digitais, as mudanças geradas se fazem cada vez mais presentes em nosso cotidiano. Nesse sentido, os meios de comunicação estão sofrendo diversas alterações em seus modelos de negócios e

conteúdos, e este é um momento que experimentar é essencial para a inovação. As práticas contemporâneas de arte dialogam com formas diferentes de novas tecnologias, e a partir de adventos tecnológicos (como computadores e projetores digitais) surgem novas possibilidades. Essas tecnologias não tem somente uma estreita ligação com o ato de realizar performances, como também constroem canais de comunicação e desenvolvimento da sociedade como um todo, gerando novas formas de expressão.

Devido à atmosfera psicodélica e lúdica gerada pelas projeções, é alcançada profunda imersão, alcançando uma conexão visionária de um plano espiritual/autoconsciente. E também despertando visceralmente o entretenimento e o deleite do espectador no que tange o mundo dos sentidos perante a ilusão e a imaginação do qual a arte faz parte.

Figura 13 e 14 - Comparação entre dia e noite do Palco do Festival Pulsar de 2017





Fonte : pulsarfestival.art.br

Enquanto o público dança voltado para o palco com o(a) DJ, o(a) VJ faz parte da criação de um ambiente que busca sensibilizar as pessoas através de vários estímulos, sons, imagens e luzes. Existem alguns festivais em que o DJ não fica no palco, e sim juntamente do VJ geralmente do lado oposto. Consequentemente o público fica voltado para o palco acompanhado das caixas de som e a projeção mapeada, fundidos no que parece ser uma única obra de arte, uma única fonte de atenção. O que se caracteriza como uma exibição de imenso potencial artístico. Porém esse modelo de Pista ainda é raridade na cena Psytrance. Além disso, também se destacam as esculturas projetadas, que enriquecem mais o ambiente, porém são poucos os festivais que investem ainda nesse tipo de obra.

Figura 15 e 16 - Escultura projetada no Festival Momento Demento, na Croácia



Fonte: Modem Festival.

Ainda sobre a performance de VJs no *Psytrance*, destaca a VJ Gezi Simões:

As composições são feitas a partir de vídeos e imagens de diversas fontes, o material pode ser autoral, feito através de câmeras ou softwares de motion design, ou também pode ser comprado. (...) As projeções geralmente são bem dinâmicas, com efeitos e sobreposições, tudo feito em tempo real, criando uma atmosfera harmônica em perfeita sincronia com a música. O VJ tem apenas 30 segundos para captar a essência da música, encontrar o visual perfeito, e sincronizar os bpm's. Cada estilo de música, cada vertente pede um determinado tipo de visual, e cabe ao VJ escolher a imagem que mais descreve aquela música. Mas isto também depende da vibe do momento, é importante sentir a energia da pista. É como um jogo onde as imagens e a música estimulam o público e o próprio VJ... A resposta do público e o ambiente estimulam o VJ, que ajusta sua sequência de imagens, que por sua vez estimulam o público, numa espécie de ciclo de energia que renova a performance a todo momento. (Trance, 2016.)

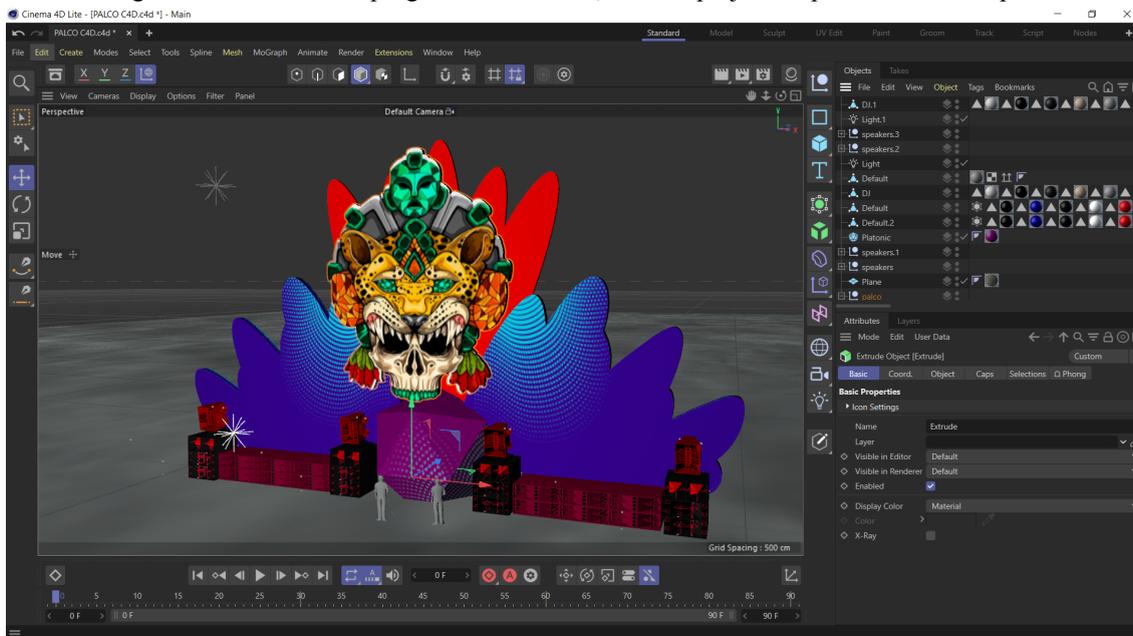
2.2 - O PROCESSO PRODUTIVO DE VJ PARA UMA PROJEÇÃO EM RAVE

Para se realizar uma projeção em um festival de Psytrance existe uma sequência de tarefas a serem executadas. Essas etapas serão listadas aqui, na mesma ordem em que normalmente se executa um trabalho deste, a fim de se esclarecer às pessoas que não conhecem o processo produtivo e têm interesse em saber. Este processo será ilustrado com fotos e *printscreens* das telas de trabalho dos programas usados para criar o conteúdo do capítulo 2.2.

2.2.1 - Medir Superfície a ser projetada (projeto de palco)

Os palcos são projetados e criados por artistas profissionais especializados (Stage Design), e muitas vezes também há participação de VJs nessa etapa. Primeiro cria-se um esboço a mão para elaborar uma base para o processo, e após essa etapa o palco é modelado em softwares de criação e design, como o Maxon Cinema4d, Adobe After Effects, Sketchup, entre outros.

Figura 17 - Interface do programa Cinema 4d, criando projeto de palco como exemplo



Fonte: Acervo Pessoal

Nessa modelagem, o palco já contará com as medidas reais do projeto, de modo a ser aproveitado para montagem do palco em si no dia do evento, e também servirá de informação para criação de conteúdo e execução da projeção mapeada. Entre essas medidas, a largura total da área a ser projetada é a que define quais projetores e lentes a serem usados, a fim de se abrir área projetada sobre toda superfície com qualidade de imagem suficiente.

2.2.2 - Calcular Projetor (lente e lumens)

Os projetores variam em capacidade de projeção, peso, distância de projeção, contraste, tipos de lentes, tipos de lâmpadas, preço, etc. Devido ao alto custo desses equipamentos, seja na locação ou na compra, muitos VJs são obrigados a começarem na

profissão com equipamentos de baixo potência e custo, muitas vezes não alcançando os resultados almejados. À medida que se tem acesso aos fornecedores e produtos de maior qualidade, se faz necessária maior atenção a alguns quesitos técnicos que aqui serão explanados. Porém não será o foco deste conteúdo falar sobre os projetores e lentes em si, mas sim explicar como se escolhe o certo de acordo com o projeto de palco. Mas como saber quais serão os equipamentos suficientes para seus projetos terem o melhor resultado? De acordo com os projetores que o fornecedor dispõe, há de se escolher a lente que consiga abrir toda a área a ser projetada, de acordo com a distância que o projetor poderá estar posicionado. Os cálculos envolvidos são facilmente resolvidos usando uma calculadora de um site especializado em projetores e projeção, chamado Projector Central.

Figura 18 - Interface do site Projector Central

The screenshot displays the Projector Central website's projection calculator interface. At the top, the site logo and navigation menu are visible. The main content area features a Panasonic PT-RZ970LBU projector and its specifications. Below this, the calculator settings are shown: Lens (Panasonic Fixed ET-DLE030), Aspect Ratio (16:10), Throw Distance (2.49 m), and Image Size (773 cm Diagonal). A diagram illustrates the projector's position relative to the screen, showing a throw distance of 2.49 m and a projected image size of 773 cm diagonal (656 cm width, 410 cm height). The estimated image brightness is 111 nits, and the screen gain is set to 1.0. A caution note at the bottom states: "Caution: Numbers are based on manufacturer supplied information, which may have changed or could be inaccurate. ProjectorCentral is not responsible for erroneous calculator results. If you encounter any obvious errors please notify us below."

Fonte : projectorcentral.com/projection-calculator-pro.cfm

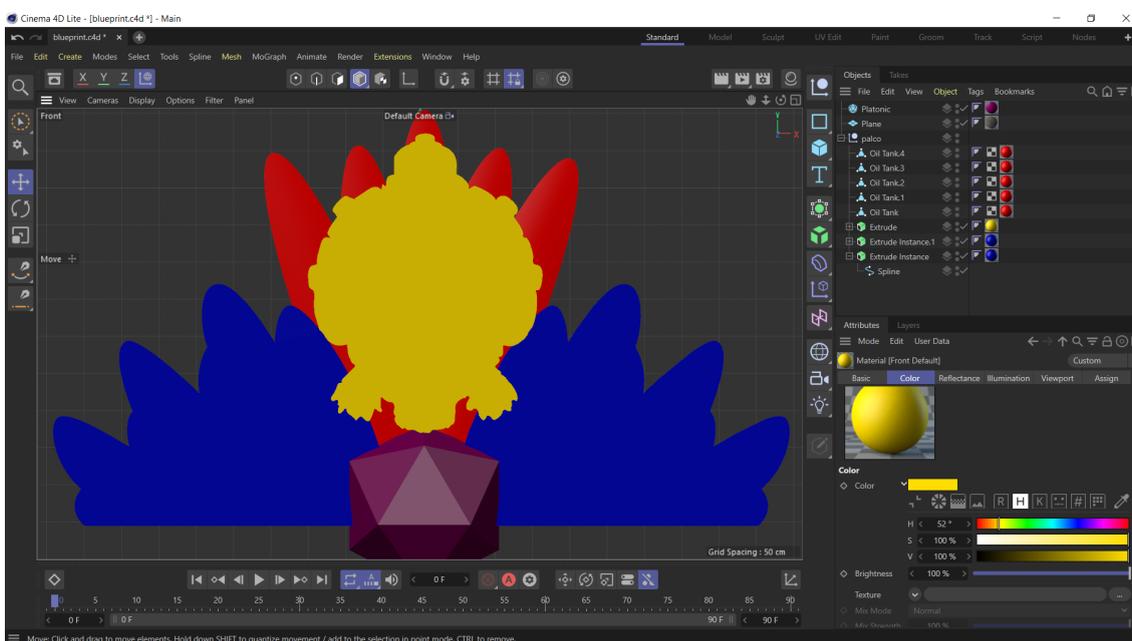
No caso de serem usados mais de um projetor, são necessárias placas de vídeo externas, que dividem o sinal de vídeo do software de projeção para duas ou mais saídas

de vídeo (projetores), chamados de Output, que por sua vez se unem na tela formando uma única imagem. Este processo pode ser usado com dois ou mais projetores, e é chamado de Blend.

2.2.3 - Criar base e conteúdo na resolução do projetor (blueprint) (grid) (base para criação de conteúdo)

Depois de definir o *setup* a ser utilizado no projeto, é definida a resolução a ser utilizada na criação de conteúdo, que será a mesma do projetor. Para isso é feita uma imagem nesta resolução, com um desenho minimalista do palco, chamada *Blueprint*.

Figura 19 - Interface do programa Cinema 4d, criando exemplo de blueprint



Fonte: Acervo pessoal.

Este é uma espécie de molde da área projetada do palco, uma base para criação dos conteúdos visuais específicos para o *mapping*.]

Figura 20 - Exemplo de blueprint



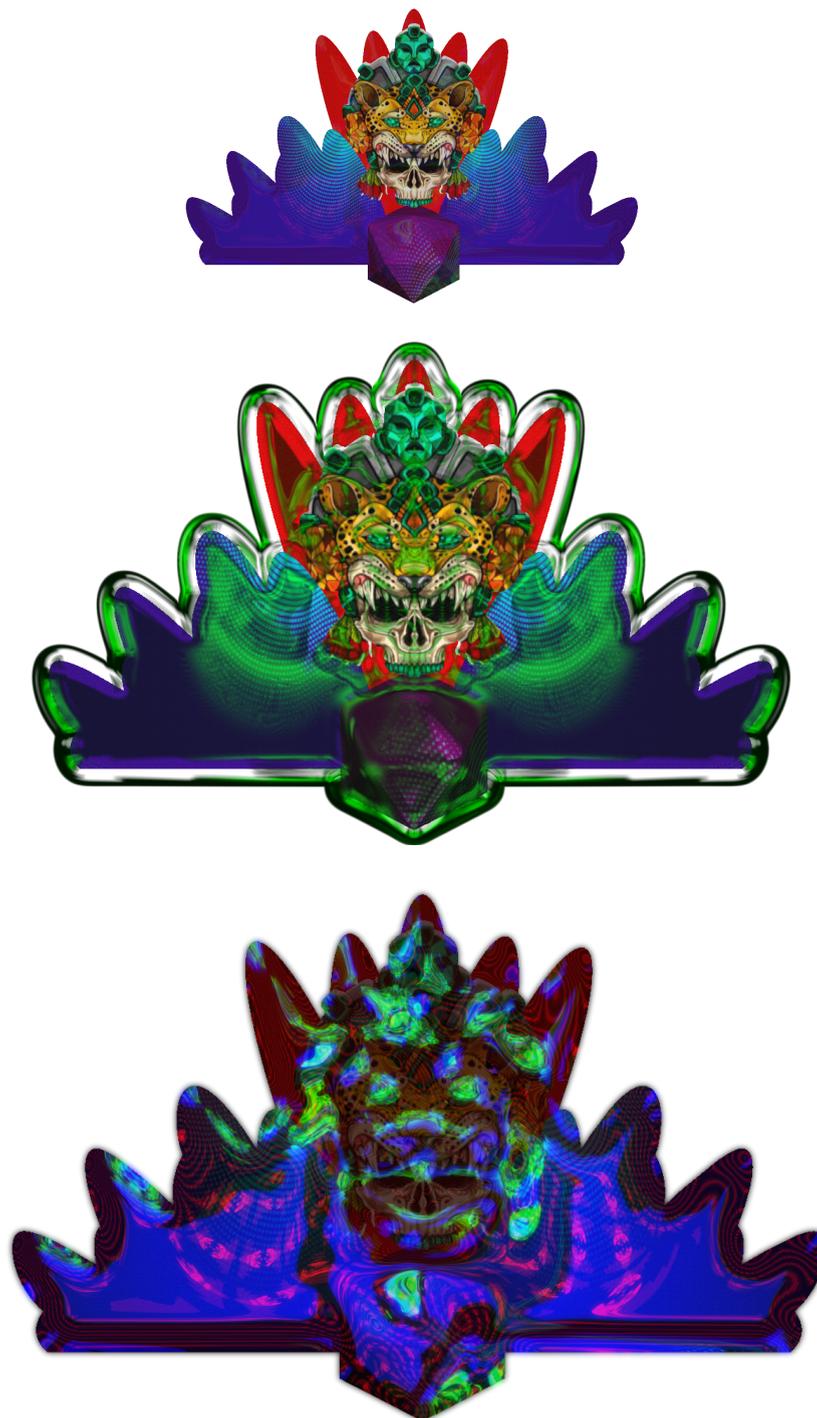
Fonte: Acervo Pessoal

2.2.4 - Criação de conteúdo

Essa etapa é considerada a mais artística, pois é quando o estilo visual de cada VJ é evidenciado na criação de suas obras a serem projetadas. Geralmente essas obras são pequenos cliques de poucos segundos, os chamados *loops*. São chamados assim pois começam e acabam com o mesmo *frame*, dando impressão de nunca ter fim. Esses *loops* podem ser específicos para certo palco ou não, mas geralmente o conteúdo é pensado para se relacionar com o formato do desenho do palco. Com ambientações psicodélicas, muitas vezes abstratas e geométricas, variando entre temáticas orgânicas e históricas, tribais e étnicas, de natureza cósmica ou terrestre, *Sci-fi*, tecnológicas e futuristas. Algumas apresentações exploram também uma ambiência trevosa e de terror. Mas ao mesmo tempo também proporcionam visualizações celestiais e divinas, outrora até mesclando estilos sempre explorando as nuances que envolvem a luz e a escuridão. Em minha própria experiência como VJ no projeto artístico VJ Lampa, a preferência é sempre por explorar temas orgânicos/cósmicos e abstratos, sempre utilizando efeitos de distorção e explorando ao extremo os contrastes entre luz e sombra, através da psicodelia das cores. Tudo para que o público possa atingir altos níveis de imersão, e que a conexão de cada um à fonte de psicodelia que é a arte, seja profunda. Minha vontade como artista é de que cada pessoa que tenha contato com minha arte possa se conectar com a fonte sagrada de Amor que está dentro de cada um, e que seja aproximada de uma consciência Una. Esse “conceito de consciência, que é Una, faz isso para acender-se em tudo e despertar a luz que há dentro de tudo, faz isso para sutilar, elevar, expandir. Ela tudo transforma. É viva. Sua expansão diviniza a vida.” Trigueirinho (2014).

Esses conteúdos são criados a partir da base (blueprint), que tem o formato do palco. Geralmente são feitos em softwares de criação e design, como o Maxon Cinema4d, Adobe After Effects, Maya, Unreal Engine, entre outros.

Figura 21, 22 e 23 - Esquema de exemplos de conteúdo visual criado para blueprint anterior



Fonte: Acervo Pessoal

2.2.5 - Testagem

Nesta fase, todo aparato utilizado na hora da apresentação é montado e testado, se possível com alguns dias de antecedência. Da mesma forma que os shows de bandas exigem ensaios. Caso ocorra algum problema técnico, poderá ser solucionado a tempo.

2.2.6 - Execução

Na fase da execução, todos equipamentos já deverão estar posicionados de acordo com o projeto, ligados e operando normalmente. Geralmente VJs se posicionam junto com o projetor, numa pequena cobertura montada para proteger o equipamento e o artista das intempéries (no caso de eventos *outdoor* como a na maioria das ocasiões), chamada de *VJ House*. Todo conteúdo criado para encaixar no palco é projetado através dos softwares especializados em projeção mapeada. Existem vários softwares utilizados para o Mapping propriamente dito, entre os mais utilizados estão o *Resolume Arena*, *Modul8*, *MadMapper*, *Arkaos*. Tudo isso administrado por computadores de alta capacidade de processamento e com poderosas placas de vídeo. Geralmente são utilizados *notebooks*, devido a sua portabilidade, que são ligados aos projetores.

Figura 24 - Os Vjs Picles, Bang e Vitor Sal antes de começar apresentação no Adhana Festival, em São Paulo



Fonte : papospsicodelicos.com

2.3 - O EXPERIMENTO: PROJEÇÃO EM MAQUETE DE PALCO

No intuito de sintetizar esses conhecimentos numa demonstração ao vivo aos professores e outras pessoas presentes na apresentação deste tcc, será performada uma projeção mapeada em uma maquete de palco. Essa maquete será confeccionada artesanalmente, especialmente para este trabalho. Feita de madeira do tipo compensado

naval, foi cortada, moldada e colada, em escala 1:10. Esta maquete também será pintada com tinta fluorescente da mesma forma que um palco real é pintado, com propósito decorativo, a fim de relacionar-se profundamente com o conteúdo projetado. As ferramentas e insumos utilizados na montagem do palco foram: serra tico-tico, lixa de madeira, cola de madeira, pincel, tinta fluorescente, lápis, trena.

O conteúdo projetado na apresentação foi criado especialmente para este trabalho. Todo processo produtivo foi explanado através de *printscreens* das interfaces dos programas utilizados em cada etapa, ilustrando as explicações contidas no capítulo 2.1, a fim de ser usado como demonstrações.

O programa utilizado na performance é o Resolume Arena, software especializado em projeções mapeadas mais utilizado e difundido pelos profissionais da área. Por fim, na demonstração serão necessários os mesmos equipamentos eletrônicos que compõem a atuação de um VJ em festivais de *Psytrance*, neste caso em menor escala. Serão eles: notebook, projetor, caixa de som.

Figura 25- As raves são uma experiência audiovisual radical.
Festival Pulsar, com as projeções do Vj Bang



Fonte: Vj Bang

3 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo geral elucidar o campo das Projeções Mapeadas em Festivais de Música Eletrônica Psytrance, as Raves. Como foco em proporcionar acesso à informação acerca deste cenário, tendo em vista a escassez de conteúdo acadêmico acerca dos assuntos, fez-se necessário tal produção. Assim as novas gerações de profissionais terão mais facilidade de acesso a tal conteúdo. O trabalho expõe, como Rocha(2016) diz:

(...) Os caminhos que nos levam a este novo jeito de ver, presenciar, vivenciar e experienciar cinema. A contemporaneidade amplia as conexões que fazemos com diversas narrativas da atualidade sem deixar as questões da antiguidade. Do envolvimento com as tecnologias da informação e comunicação, sem dúvida a Projeção Mapeada é uma ferramenta utilizada pelos artistas visuais capaz de produzir conhecimento e entretenimento. (ROCHA, 2016,pág 111)

O trabalho explora o tema da projeção mapeada, através de uma análise teórica e prática. Servirá como canal de divulgação e informação sobre o tema Psytrance, que merece ser estudado com seriedade, pois comumente é alvo de preconceito e desinformação. Para essa tarefa, a metodologia utilizada foi apresentar e demonstrar, através de texto e imagens, a história, conceitos e as técnicas de Projeção Mapeada em Raves. Conhecimentos esses sintetizados em demonstração, em maquete em pequena escala, de uma performance de um profissional/artista VJ.

Performances essas que buscam envolver o espectador, para além das clássicas formas de contemplação cinematográfica. Transcreve novos caminhos da fruição do campo audiovisual e contribuem para campos do Cinema Experimental, bem como, se insere aos novos rumos de discursos de arte contemporânea, dando base para novas manifestações artísticas, na indústria do entretenimento como disse Rocha (2016).

“A cultura *New Media* está influenciando com a inserção de novos meios de comunicação na sociedade, e com a capacidade de estes alterarem pensamentos e hábitos na sociedade, estando atualmente está, e permanentemente, a assistir a diversas evoluções tecnológicas, é pertinente que diversas disciplinas estudem a aplicação de determinadas inovações.” (MARTINS, 2014, p. 193)

A linguagem artística das projeções mapeadas das *raves* se enquadra no que chamamos de Arte Visionária, que pode ser entendida como um fazer artístico ou processo criativo, onde a produção está condicionada às experiências advindas de estados não ordinários de consciência. A Arte Visionária tem como propósito transcender o mundo físico, retratar visões que muitas vezes incluem temas espirituais e místicos ou, pelo menos, baseados em tais experiências, ou que induzem e guiam o público a viverem essas experiências. Essa busca na arte não é um fenômeno novo, diversos movimentos artísticos do passado tiveram essa mesma preocupação, assim como os rituais xamânicos do passado, em que nossos antepassados buscavam contato com divindades interiores e extraterrenas à procura de respostas para os mais diversos questionamentos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANASTASIOU, Alexis. **Mappingfesto**: Projection Mapping Manifesto. São Paulo: Visualfarm, 2017.

BEIGUELMAN, Giselle. **(re)Visão Urbana**. In: ANASTASIOU, Alexis. **Mappingfesto**: Projection Mapping Manifesto. São Paulo: Visualfarm, 2017.

CAVALCANTE, Maria Luisa. **O caminho místico do Psytrance**: uma Autoetnografia dos Festivais Trance à Luz do Xamanismo e Neoxamanismo. 2020. (Centro de Filosofia e Ciências Humanas) - Universidade Federal de Pernambuco, 2020.

CONORAT, Luciano. Mapping: um upgrade na experiência Psicodélica. **Trance.com.br**, 2017. Disponível em: <https://trance.com.br/blog/festivais/mapping-um-upgrade-na-experencia-psicodelica> Acesso em: 13 mar. 2022.

GARCIA, Rafael. **VIDEO MAPPING**: um estudo teórico e prático sobre projeção mapeada. 2014. 64 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2014.

INC, Epson. **What is Projection Mapping?** Using High- Lumens Projectors for Greater Audience Engagement. Long Beach, Califórnia. 2015. Disponível em: <https://www.epson.com/whitepaper-projection-mapping>. Acesso em: 10 mar. 2021.

LOSA, V. M. **A civilização do espetáculo**: uma radiografia do nosso tempo e nossa cultura. São Paulo: Objetiva, 2013. p. 22.

GLOBAL Projection Mapping Projectors Market Research Report 2019. Pune, Índia: MARKETS, Fior, 2017. Disponível em: <https://www.databridgemarketresearch.com/reports/global-projection-mapping-market>. Acesso em: 10 mar. 2021.

MARTINS, M.D.J. **VIDEO MAPPING**: uma ferramenta para o design de comunicação. Lisboa: Universidade de Lisboa, 2014.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **L'Oeil et l'esprit. (O olho e o espírito)**. Trad. Paulo Neves e Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Phénoménologie de la Perception. (Fenomenologia da percepção)**. Trad. Carlos Alberto R. de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MORAES, Wilson de. **VIDEO MAPPING**: inquietações para uma poética. 2014. 109 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arte e Cultura Visual, Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014.

MOTA, Márcio. **Video Mapping/Projeção Mapeada**: espaços e imaginários deslocáveis. 2014. 165. (Instituto de Artes Departamento de Artes Visuais) – Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

PEREIRA, Camila. **Festivais de música eletrônica**: um núcleo para o consumo de sensações e experiências, 2018. (Programa de Graduação em Administração) - PUC-Rio, 2018.

PROJECTION Mapping - Whitepaper. **Epson.com**, 2016. Disponível em: <https://epson.com/whitepaper-projection-mapping>. Acesso em: 30 maio 2019.

ROCHA, Paulo. **Projeção Mapeada**: entre as experiências sensoriais e a arte. 2016, pág. 9. Título de mestrado (Pós-Graduação em Artes Visuais UFPB).

SIMÃO, E.; MAGALHÃES, S. A comunicação multimedia no neoritualismo das festas rave. **Revista Rumores**, Portugal, p. 127, 2011.

SIMÕES, Gezi. Psicodelia visual - A arte de ser VJ. **Trance.com.br**, 2016. Disponível em: <https://trance.com.br/blog/arte/psicodelia-visual-a-arte-de-ser-vj>. Acesso em: 30 maio 2022.

STAM, Robert. **Film theory**: an Introduction. (Introdução a Teoria do Cinema). Trad. Fernando Mascarello. Campinas: Papyrus, 2003.

TAVARES, João. **A importância do Vídeo Projection Mapping no Marketing**: Novas formas de comunicar com o mercado. 2013. 59. (Ciências Sociais e Humanas) – Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2013.

TEIXEIRA, Isabelle. Psytrance: da origem ao que é hoje. **ComunicaUem**, 2019. Disponível em: <http://www.dfe.uem.br/comunicauem/2019/10/11/psytrance-da-origem-ao-que-e-hoje/>. Acesso em: 30 maio 2022.

TRIGUEIRINHO, José. A consciência una é pura, diviniza a vida e tudo transforma. **O TEMPO**, 2014. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/opiniao/trigueirinho/a-consciencia-una-e-pura-diviniza-a-vida-e-tudo-transforma-1.772229>. Acesso em: 15 jun. 2022.