

AS CAMINHADAS AUDIOVISUAIS DO DUO VJ SUAVE

MARIA GABRIELA CAPPER¹

RESUMO Partindo da análise de projetos do duo Vj Suave, formado por Ceci Soloaga e Ygor Marotta, especialmente o dispositivo *Suaveciclo* e quatro curta metragens, este artigo repercute sobre a projeção audiovisual fora da tela, em grandes escalas, sobre muros e fachadas de casas e prédios. Enquanto o *Suaveciclo* percorre as ruas, imagens e sons arquivados em um banco de dados são montados em tempo real. Um tipo de lanterna mágica, pela semelhança técnica e mesmo pela experiência com as imagens projetadas. Como funcionam essas formas de cinema expandido? Como elas alteram os modos de espectatorialidade e as nossas percepções? A noção cinema expandido (Youngblood, 1970), a arqueologia das mídias (Kittler, 2016), os estudos sobre um “efeito cinema” na arte contemporânea (Dubois, 2009) e a noção Transcinemas (Maciel, 2009) contribuem para adensar as análises e as reflexões sobre essas formas cinematáticas.

PALAVRAS-CHAVE Animação, audiovisual, cinema expandido, arte, transcinemas.

ABSTRACT Starting from the analysis of projects by the duo VjSuave, formed by Ceci Soloaga and Ygor Marotta, especially the *Suaveciclo* device and four short films, this article focuses on off-screen audiovisual projection, on large scales, on walls and facades of houses and buildings. As the *Suaveciclo* travels the streets, images and sounds stored in a database are assembled in real time. A type of magic lantern due to its technical similarity and even the experience of the projected images. How do these forms of expanded cinema work? How do they alter modes of spectatorship and our perceptions? The notion of Expanded Cinema (Youngblood, 1970), Media Archeology (Kittler, 2016), studies on a “cinema effect” in contemporary art (Dubois, 2009) and the notion of Transcinemas (Maciel, 2009) contribute to deepen the analyzes and reflections on these cinematic forms.

KEYWORDS Animation, Audiovisual, Expanded Cinema, Art, Transcinemas.

1. Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense (PPGCine/UFF) (bolsista Capes/IMPACTOS). Mestra em Artes pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Graduada e licenciada em Música. Docente EBTT Música no Colégio Universitário Geraldo Reis/UFF. E-mail: gabriela_capper@id.uff.br.

INTRODUÇÃO

Imagine-se caminhando pelas ruas de uma cidade e se deparar com animações que transitam e flutuam pelos muros, pelas fachadas de prédios e casas. O cinema se liberta para experimentar outras maquinarias, acoplamientos tecnológicos que a um só tempo derivam do próprio cinema e dele se dispersam pelas reformulações que recebem no encontro com a arte contemporânea e as novas tecnologias. Como funcionam essas experiências cíne-máticas e como chegam ao espectador?

Em expansão para outros espaços além das salas de exibição, aderindo a outras configurações, e em interface com a arte contemporânea e as novas mídias, o cinema contagia e se deixa ser contagiado por outros campos. Dispositivos cíne-máticos são inventados, processos singulares são experimentados, os filmes expandem seus limites deslocando-se das telas para outras superfícies, como pode ser visto nos projetos realizados pelo duo Vj Suave, formado por Ceci Soloaga e Ygor Marotta. Outros regimes de imagens, sons, montagem e projeção são propostos para que os filmes circulem pelos espaços, ocupem as cidades, as florestas em qualquer superfície que os acolha. O cinema expandido contemporâneo ressingulariza o dispositivo cinema e propõe outras experiências com os espaços e o público.

A noção cinema expandido, amplamente explorada por Gene Youngblood (1970), refere-se tanto ao cinema que se desloca de seu espaço convencional quanto à ideia de emancipação da consciência frente à alienação, normatização de valores e comportamentos, fortemente difundidos em filmes, noticiários e publicidade nas grandes mídias nos Estados Unidos, nas décadas de 1960/70. Hoje, a noção de cinema expandido se atualiza para designar formas cíne-máticas que se desviam da forma hegemônica do cinema, seja pelo deslocamento para outros espaços, seja pela ressingularização do próprio dispositivo cinema, que recebe outros arranjos. Atualizando a noção, André Parente esclarece que “ao contrário do cinema dominante, muitas obras cinematográficas reinventam o dispositivo cinematográfico, seja multiplicando as telas e explorando outras durações e intensidades, seja transformando a arquitetura da sala de projeção e entretendo outras relações com os espectadores” (Parente, 2009, p. 21).

Este artigo apresenta considerações e reflexões sobre os filmes de animação realizados pelo duo Vj Suave, feitos para a projeção fora da tela, em grandes escalas, sobre muros e fachadas de casas e prédios e ao ar livre. As análises dos projetos de cinema expandido, especialmente o dispositivo *Suaveciclo* e quatro curtas-metragens, são articuladas com o campo da arqueologia das mídias (Kittler, 2016), os pensamentos sobre um “efeito

“cinema” nas artes contemporâneas (Dubois, 2009) e a noção de transcinemas (Maciel, 2009), buscando assim investigar o funcionamento dessas formas expandidas e como elas alteram os modos de espectatorialidade e as nossas percepções.

O SUAVECICLO: UMA LANTERNA MÁGICA CONTEMPORÂNEA

O *Suaveciclo* é um triciclo, mais do que isso, ele é um dispositivo de cinema que se desloca e projeta animações ao ar livre, em grande escala, sobre superfícies diversas, em intervenções audiovisuais pelas cidades, convidando o público a acompanhá-las, caminhando e/ou pedalando. O duo Vj Suave vem percorrendo várias cidades no mundo, encantando públicos de todas as idades com seus filmes em trânsito. As animações ganham as ruas e se espalham pela cidade. Segundo Katia Maciel “após o surgimento de novas camadas tecnológicas, a ideia de tela como limite do filme tem se redefinido, obrigando-nos a modificar também os contornos de sua apreensão teórica” (Maciel, 2009, p. 15). As projeções realizadas pelo Vj Suave são formas de cinema fora da tela, libertas, que aderem à cidade e seus contornos.

Enquanto se locomove, o *Suaveciclo* projeta animações, criadas pelo duo, seja na porta de uma garagem, na fachada de edifícios ou escorregando pelos muros. São personagens variados, como uma arara que voa sobre as janelas dos prédios, uma onça que atravessa a paisagem urbana. Desenhos de figuras humanas andam pela cidade junto aos transeuntes, há uma sobreposição das animações com as cenas urbanas em pequenos fragmentos poéticos que criam sentidos para o público. Projetadas em grande escala, as animações ganham os movimentos do projetor, que pode ser direcionado para qualquer superfície que acolha a luz, e do triciclo que projeta em movimento durante as caminhadas.

Em deslocamento, pelo movimento do projetor e do triciclo, está

em jogo, uma declinação da função tela acionada pelas projeções de vídeo no chão ou no teto, em superfícies ortogonais, espelhos, objetos esféricos, no corpo, em cortinas de fumaça e etc. A imagem projetada pelo vídeo surge, portanto, como uma espécie de matéria luminosa móvel que pode deslocar-se, invadir, cobrir, colar, aderir e fundir com todo objeto com que se depara (Dubois, 2009, p. 193).

A partir dos anos 1990, “os projetores de vídeo de grande formato atrelados aos registros digitais (dvd) permitiram que o nível de qualidade da imagem se equiparasse ao da imagem do cinema [...] tendo também ele requerido a obscuridade (relativa) do espaço e jogado com inúmeras relações de distância com o espectador” (Païni, 1997 *apud* Dubois, 2009, p. 192). Sem dúvida, o desenvolvimento tecnológico traz outras possibilidades para o artista/cineasta e o público experimentarem, “projetores se multiplicam e se movimentam, ao mesmo tempo que histórias se bifurcam, como estruturas abertas à participação do espectador, para o qual a projeção passa a funcionar como uma interface ativa” (Maciel, 2009, p.15). Nota-se claramente outras disposições com o cinema tanto por parte do Vj Suave quanto do público que o acompanha, as imagens projetadas compõem com os espaços urbanos que se tornam elementos cenográficos e o público se deslocando escolhe pontos de vista para a experiência sensorial com as imagens.

O *Suaveciclo* produz uma espécie de fantasmagoria, seus personagens projetados em grande escala atraem as pessoas para uma experiência audiovisual um tanto incomum para o nosso tempo. Para o nosso tempo, pois ao escavarmos os tempos passados podemos encontrar experiências como as do duo Vj Suave. Seria o *Suaveciclo* uma lanterna mágica contemporânea?

Confiemos a abordagem de tal questão ao campo da arqueologia das mídias, que, sobrepondo e aglutinando muitos tempos diferentes, revela ao tempo atual objetos, invenções e experiências tecnológicas de onde derivaram as mídias. O campo da arqueologia das mídias se move sobre os estudos do primeiro cinema, da mídia digital e da instalação artística midiática, ampliando radicalmente as noções sobre o cinema. O campo da arqueologia



Figura 1 – Foto de projeção do *Suaveciclo*.

das mídias se move sobre os estudos do primeiro cinema, da mídia digital e da instalação artística midiática, ampliando radicalmente as noções sobre o cinema, fabulando sobre que outros rumos o cinema poderia ter seguido. Ou, de fato, seguiu.

A primeira técnica de transmissão de imagens, as lanternas mágicas surgiram em 1659 e foram usadas em diferentes áreas, na ciência, na arte, na religião, e especialmente na mágica e no entretenimento popular. Em seu longo e detalhado estudo sobre as mídias ópticas, Kittler nos conta que os primeiros relatos sobre a lanterna mágica demonstram o seu uso para fins ilusionistas, não à toa “a magia no nome desse aparelho, o qual era capaz de apresentar ao olho objetos ausentes que – como fantasmas – jamais poderiam estar presentes” (Kittler, 2016, p. 97). A lanterna mágica foi muito explorada por ilusionistas nos séculos XVII e XVIII, com ela eles criavam truques com as imagens de esqueletos e fantasmas projetadas em salas escuras cenograficamente preparadas com fumaça, incensos etc. Os ilusionistas preparavam toda uma atmosfera que fazia com que o público acreditasse estar vivendo uma experiência fantasmagórica. O espanto tomava conta do público diante das imagens projetadas e toda a *mise en scène*.

Etienne Gaspard Robertson se tornou famoso na história do cinema por suas projeções de fantasmas, “montando sua lanterna mágica sobre um carro com rodas grandes, leves e silenciosas, artifício que o permitiu movimentá-la na sala, como numa filmadora do futuro, sem que o público o percebesse” (Kittler, 2016, p. 138). Nas lanternas mágicas, “a imagem de um objeto era movimentada diante do sistema de lentes – e uma fonte de luz espelhada projetava a ampliação dessa imagem” (Kittler, 2016, p. 93), um funcionamento semelhante ao dos projetores que conhecemos nos dias de hoje.

O *Phantoscope*, ou *Fantascópio* era um dispositivo sobre rodas que podia se mover se distanciando ou se aproximando da tela, resultando na diminuição ou no aumento das dimensões das imagens diante do público.

É notável a semelhança entre o *Fantascópio* e o *Suaveciclo*, dois dispositivos distantes no tempo que se aproximam tecnicamente. No entanto, nas intervenções audiovisuais do *Suaveciclo* as projeções não buscam criar

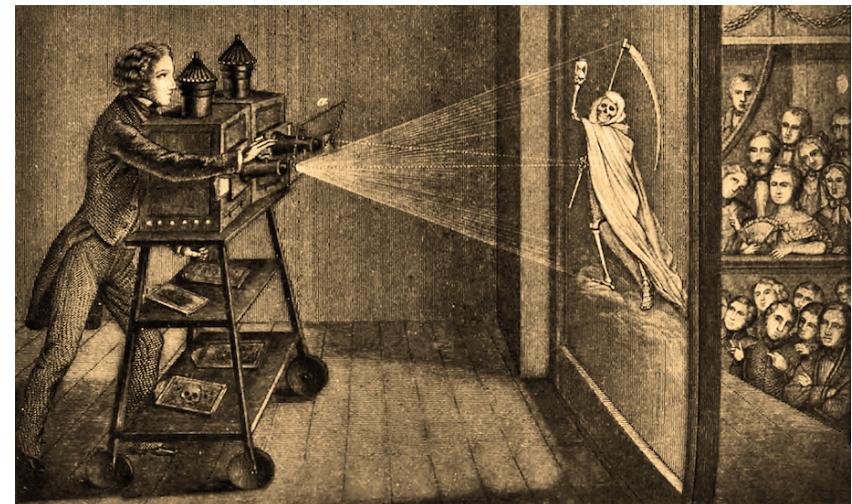


Figura 2 – “Phantoscope” ou Fantascópio.

ilusão pela imagem, ao contrário disso, toda a operação envolvida, todo o processo, a criação das animações, a montagem, a projeção, estão expostos, os “truques” estão à mostra, a mágica é outra.



Figuras 3 (acima) e 4 (ao lado) – fotos do *Suaveciclo* na Praia de Icaraí, Niterói - RJ (2023).

O dispositivo cinematográfico, o *Suaveciclo*, consiste em um *laptop* com aplicativo para *vjing* (performance audio-visual em tempo real), um projetor e um amplificador de som. O dispositivo funciona com uma bateria *Jackery* 1000w, que permite uma boa autonomia para as pedaladas/caminhadas. O projetor acoplado ao triciclo é um Epson de 5500 lm que funciona bem, claro que dependendo da iluminação dos espaços de projeção.

Enquanto o *Suaveciclo* percorre as ruas, o público se movimenta acompanhando o trajeto e se entreteendo com as imagens animadas, que são montadas em tempo real e projetadas em grandes dimensões sobre as fachadas. Outra situação-cinema que demanda outra experiência-cinema de um público que está mais acostumado

ao modo de ver filmes sentado e em uma sala escura. Dubois interroga “[...] o que ocorre quando se passa da posição imóvel e sentada na sala de cinema para a postura móvel e ereta do visitante de passagem numa exposição?” (Dubois, 2009, p. 184). E em uma caminhada pelas ruas de uma cidade, o que se modifica na recepção e percepção das imagens?

Evidentemente há uma outra disposição do corpo nessas experiências, assim como a forma e o conteúdo das animações seguem um regime diferente do cinema narrativo hegemônico. Neste, o corpo imóvel se concentra na compreensão de uma história prévia, há um trabalho mental que prevalece diante das imagens e dos sons encadeados em um regime de continuidade narrativa. De outro modo, durante a caminhada do *Suaveciclo*, o público estabelece outras relações com os fragmentos de animações projetadas, não há uma história a percorrer, as imagens são figurativas, mas não estão fechadas em um único sentido, encontram-se libertas, prontas a criarem territórios sensíveis.

O duo cria um banco de animações e faz a montagem das imagens para a projeção durante o trajeto, não há uma montagem prévia, as animações se encadeiam com muita liberdade. São gatos e onças gigantes, personagens míticos, seres voadores que encantam principalmente as crianças, que se envolvem com as projeções, exclamando diante de cada aparição, criando distâncias diferentes para olhar mais uma vez com espanto e encantamento, deixando que seus corpos sejam atravessados pelas imagens-luzes, em uma interação que convoca a ludidez e a sensorialidade.

De uma caixa de som amplificada, a trilha sonora composta pela mistura de música étnica, flautas indígenas, tambores africanos, com a música eletrônica, incide sobre as imagens criando uma atmosfera onírica para a caminhada. A construção audiovisual em tempo real se relaciona diretamente com o público, os espaços e as superfícies de projeção.



Figura 5 – Foto de projeção do *Suaveciclo*.

QUATRO CURTAS DE ANIMAÇÃO EM TRÂNSITO

A ideia de construir o *Suaveciclo* veio da necessidade de continuarem o trabalho de projeção em movimento nas ruas, não mais dependendo de um carro como aconteceu quando o duo criou dois curta metragens de projeção em movimento para a *MTV: Homeless* (2011) e *Trip* (2013), e outros dois, *Run* (2011) e *La cena* (2012), como produção independente. Para gravá-los experimentaram a projeção de personagens em movimento na rua utilizando uma caminhonete.

No curta *Homeless*, os personagens animados performam nos/com os espaços da cidade. Assim acontece na cena em que um dos personagens, o *homeless*, dorme sob um viaduto. O personagem é uma animação em desenho digital com a textura de lápis de cor e o viaduto não, trata-se de uma imagem videográfica, superfície para a projeção e elemento cenográfico que serve à narrativa que será desenvolvida no curta.

44

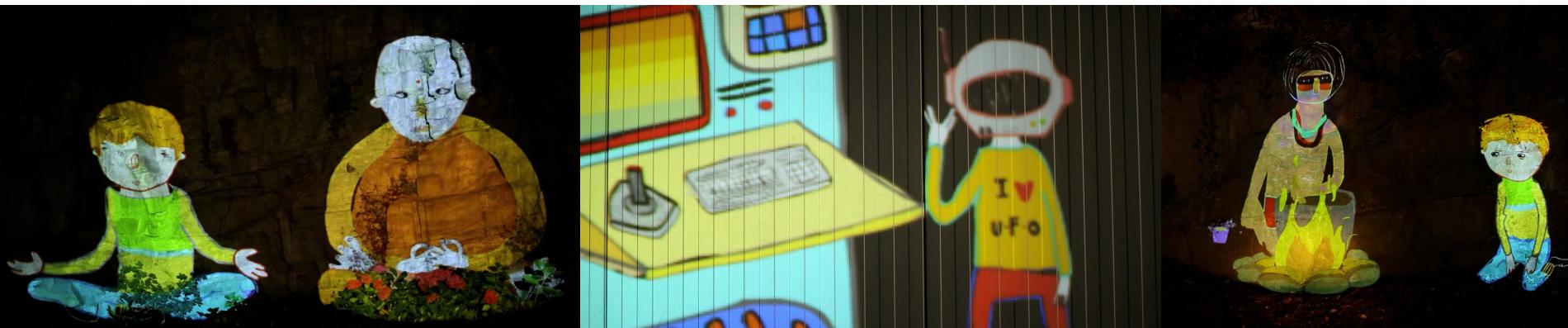
O personagem de *Homeless* sai de seu corpo e caminha pela cidade, a animação é projetada sobre diferentes superfícies, atravessada pelas texturas dos edifícios. Animado quadro a quadro, seus movimentos são fluidos em diferentes ações, andando, subindo escadas, voando, tudo se torna possível com a inventividade do animador. A caminhada pela cidade é interrompida por duas mãos desenhadas que colocam uma escada para que ele suba pelas paredes de um prédio e fique sobre uma nuvem. Do outro lado da cidade, um personagem feminino caminha acompanhada por grandes olhos nas fachadas das casas, quando também encontra as mãos desenhadas que lhe oferecem um coração e conduzem-na ao outro personagem que corre pela cidade pulando sobre as nuvens. Os dois chegam a uma máquina mágica que os leva, juntos, para um encontro nas nuvens. Uma história de amor animada sobre os contornos da ci-



Figura 6 – Captura de tela do curta *Homeless*, de VjSuave.

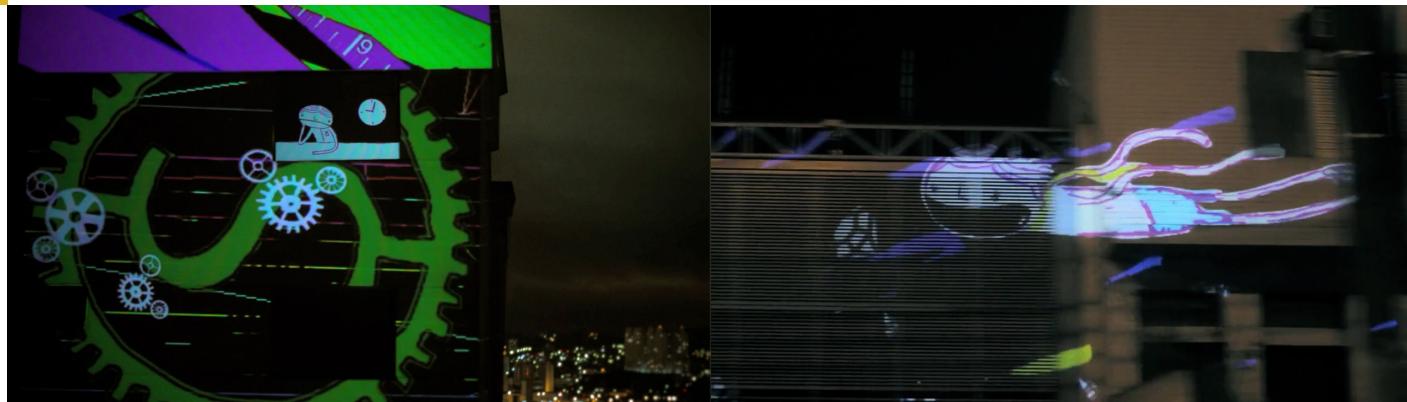
dade. A trilha sonora do curta traz a atmosfera dos *games*, uma música maquinica feita com sons sintetizados em *midi* e uma base rítmica acompanha os movimentos dos personagens, parecendo colocá-los em um jogo. Alguns ruídos, acordes e notas marcam certos gestos dos personagens, como se o som sublinhasse certas ações ou acontecimentos da animação.

Trip é uma jornada espiritual em busca do autoconhecimento, da expansão da consciência e do amor. Esse curta foi produzido de forma independente e gravado durante a residência no festival audiovisual *Shiny Toys* na Alemanha. Caminhando pela cidade, o personagem animado recebe as texturas de paredes, muros de pedra, grades, e encontra diferentes modos de se conectar com a fé e com outros estados de consciência. Em cada ponto da cidade ele encontra alternativas, a religião católica ou o budismo, a ufologia ou o xamanismo.



Figuras 7-9 – Capturas de tela do curta *Trip*, de VjSuave.

Já o filme *Run* inicia com o personagem contando o tempo, entediado em seu apartamento. Na animação projetada no alto de um prédio na cidade de São Paulo surge um elevador por onde ele desce para a rua. Na calçada seu ânimo se transforma e ele sai correndo pela cidade em passos largos, pulando e dando cambalhotas ele segue sua corrida até que pisa em um dispositivo explosivo que o lança ao voo. Do ar ele mergulha na água e nada junto com peixes, acompanha um trem em movimento, tudo isso seguindo a mesma lógica das animações projetadas nas fachadas e nos elementos urbanos.



Figuras 10 e 11 – Capturas de tela do curta *Trip*, de VjSuave.

La cena, por sua vez, é uma história sobre o ciclo da vida, sobre uma imagem videográfica de um lago à noite, uma cena em desenhos animados mostra como a cadeia alimentar na mata se desenrola. Utilizando as técnicas de *stop-motion*, de fotografia em longa exposição, projeção e luz natural da lua cheia, esse trabalho cria uma relação muito interessante entre as imagens de diferentes procedências, as animações interferem nas imagens videográficas, como se tudo recebesse um efeito digital de movimento, um trêmulo que vibra a imagem.



Figuras 12 e 13 – Capturas de tela do curta *La Cena*, de VjSuave.

Os sons dos insetos, dos animais e da água reforçam a ambientação e contribuem para a sensação de se estar em um ambiente natural.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As intervenções audiovisuais do *Suaveciclo* se deslocam em ambientes abertos, animações expandidas que se estendem à cidade. As imagens projetadas criam relações com os espaços urbanos que as acolhem tanto como superfície de projeção quanto como cenografia. Intervir na cidade com as animações faz com que outros olhares para seus contornos de sombra e de luz sejam experimentados. São intervenções audiovisuais que solicitam a participação do público, seja na caminhada pela cidade ou nas experimentações sensoriais com as imagens e os sons. A ludicidade é uma marca dos trabalhos desenvolvidos pelo duo Vj Suave.

Acompanhando as projeções das animações foi possível perceber a riqueza da experiência que o *Suaveciclo* propõe, coletiva e democrática, acessível a quem estiver passando e por ela se interessar, colocando nossos olhares voltados para um cinema expandido que se mistura com a cidade. Um tipo de lanterna mágica contemporânea pela semelhança técnica dos dispositivos e mesmo pela experiência com desenhos projetados como nos cinemas de atração. Hoje, essas condições colocam o público a brincar com as imagens, a interagir com elas. A projeção aciona um outro tipo de interação do público com as animações, uma participação atravessada pelos estados de ludicidade e sensorialidade.

As animações projetadas em grande escala e em deslocamento criam pequenas cenas tomando a cidade como cenário, o colorido dos personagens, que ganham a influência da *street art*, se destaca no cinzento da paisagem urbana e os desenhos recebem as marcas das paredes, das janelas, grades e portas, há uma mescla entre as imagens videográficas e as animações que torna a estética dos trabalhos do Vj Suave própria e um tanto singular. Há também outro modo de operar com os projetores que se deslocam de sua posição fixa e invisível ao público e performam com as animações. Esse é o “truque”, essa é a mágica!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DUBOIS, Philippe. "Um 'efeito cinema' na arte contemporânea". In: COSTA, Luiz Claudio da (org). *Dispositivos de registros na arte contemporânea*. Rio de Janeiro. Contra Capa Livraria/FAPERJ. 2009.
- KITTLER, Thomas. *Mídias ópticas*. Trad. Marcus Hediger. Contraponto Editora Ltda. Rio de Janeiro. 2016.
- MACIEL, Kátia (org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.
- PAINI, Dominique. *Projections: les transports de l'image*. Paris. Hazan/Le Fresnoy. 1997.
- PARENTE, André. *A forma cinema: variações e rupturas*. In: MACIEL, Katia. *Transcinemas*. 2009.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. P. Dutton & Co., Inc., New York. 1970.

REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS

- HOMELESS. Produção: VJ Suave, 2011. Disponível em: <https://x.gd/zwa1u>. Acesso em: 22 de março de 2024.
- LA CENA. Produção: VJ Suave, 2012. Disponível em: <https://x.gd/upVGk>. Acesso em: 22 de março de 2024.
- RUN. Produção: VJ Suave, 2011. Disponível em: <https://x.gd/oUi11>. Acesso em: 22 de março de 2024.
- 48 TRIP. Produção: VJ Suave, 2013. Disponível em: <https://x.gd/fiRdS>. Acesso em: 22 de março de 2024.

FILME SOBRE AS INTERVENÇÕES DO SUAVE CICLO FEITO PELA AUTORA

- PESQUISA cinema expandido. Produção: VJ Suave, 2022. Disponível em: <https://x.gd/H3WJp>. Acesso em: 22 de março de 2024.