



CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS

Rodrigo de Araujo Sousa Fonseca

**A EXPERIÊNCIA DO ESPETÁCULO “MEMÓRIAS DE UM
VELHO ENGENHO”:**

**A projeção mapeada no monumento nacional Engenho São Jorge
dos Erasmos**

**Dissertação apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Estudos de Linguagens –
POSLING do Centro Federal de Educação
Tecnológica de Minas Gerais como requisito para
obtenção do título de Mestre em Estudos de
Linguagens.**

Orientador: Prof. Dr. Wagner Jose Moreira

BELO HORIZONTE

2019



Rodrigo de Araujo Sousa Fonseca

**A EXPERIÊNCIA DO ESPETÁCULO “MEMÓRIAS DE UM
VELHO ENGENHO”:**

**A projeção mapeada no monumento nacional Engenho São Jorge
dos Erasmos**

**Dissertação apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Estudos de Linguagens –
POSLING do Centro Federal de Educação
Tecnológica de Minas Gerais como requisito para
obtenção do título de Mestre em Estudos de
Linguagens.**

Orientador: Prof. Dr. Wagner Jose Moreira

BELO HORIZONTE

2019

F676e Fonseca, Rodrigo de Araujo Sousa.
A experiência do espetáculo "Memórias de um velho engenheiro" :
A projeção mapeada no monumento nacional Engenho São Jorge
dos Erasmos / Rodrigo de Araujo Sousa Fonseca. –2019.
147 f. : il.
Orientador: Wagner José Moreira

Dissertação (Mestrado) – Centro Federal de Educação
Tecnológica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em
Estudo de Linguagens, Belo Horizonte, 2019.
Bibliografia.

1. Edição de vídeo. 2. Patrimônio Cultural. 3. Patrimônio
Histórico. 4. Memória. I. Moreira, Wagner José. II. Título.

CDD: 778.535

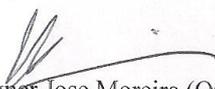


CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM ESTUDOS DE LINGUAGENS

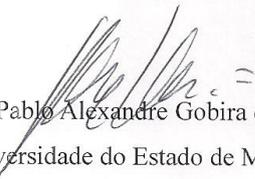
RODRIGO DE ARAUJO SOUSA FONSECA

**A experiência do espetáculo “Memórias de um velho engenho”: a
Projeção Mapeada no Monumento Nacional Engenho São Jorge dos
Erasmos**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais em 26 de novembro de 2019, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens, aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos professores:


Prof. Dr. Wagner Jose Moreira (Orientador)

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais


Prof. Dr. Pablo Alexandre Gobira de Souza Ricardo

Universidade do Estado de Minas Gerais


Prof. Dr. Rogério Barbosa da Silva

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Dedico esta dissertação ao meu pai Alípio - *in memoriam* - e à minha mãe, Maria, pela formação primeira e fundamental para a vida e pelo incentivo que me foi dado em todas as áreas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que de uma forma ou de outra, me inspiraram na busca por uma formação baseada no campo da Comunicação e mais tarde das Tecnologias e Processos Discursivos, o que culminou em meu ingresso no curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, pela linha Edição, Linguagem e Tecnologia;

À minha família e círculo de amizade e à Tatiana Castro Junqueira pelo constante apoio e companheirismo;

À Prof. Dra. Érika Savernini Lopes, por ter me apresentado durante a graduação os seus "Índices de um cinema de poesia", aguçando ainda mais o meu interesse pelo campo audiovisual;

Ao Geraldo Veloso (*in memoriam*) pela amizade e parceria em trabalhos ocorridos no âmbito do Centro de Estudos Cinematográficos de Belo Horizonte e que auxiliaram em minha livre formação para o audiovisual;

À Prof. Ms. Jaqueline Morelo e Prof. Dr. Antônio Augusto Braighi, por terem sido incentivadores de meus primeiros passos rumo ao mestrado;

Ao excelente corpo docente e administrativo do CEFET-MG / POSLING pela qualidade das aulas e dos serviços prestados;

Aos membros de minha banca, Prof. Dr. Rogério Barbosa da Silva Correio, Prof. Dr. Pablo Alexandre Gobira de Souza Ricardo e Prof. Dra. Giani David Silva, pela oportunidade do debate e pelas sugestões que me foram feitas;

Ao Prof. Dr. Wagner Jose Moreira, meu especial agradecimento, pela oportunidade de aprendizado, pelo grande apoio e pela interessada e brilhante orientação de minha pesquisa;

Aos mestres, doutores, mestrandos e doutorandos do CEFET-MG que tornaram a minha jornada tão rica e gratificante;

Agradeço ainda aos programadores do Laboratório de Arte e Tecnologia do SESC-MG e ao José Sampaio (Studio Intro / SP) pela oportunidade da oficina de introdução ao *videomapping indoor*, onde tive a oportunidade de experimentar o mapeamento de superfícies pela primeira vez.

À Prof. Dr^a. Fernanda Carolina Armando Duarte, pelas trocas de bibliografias úteis à pesquisa;

À Prof. Ms. Eliziane Cristina Silva de Oliveira, com quem muito aprendi ao dividir pela primeira vez, uma sala de aula, durante oportunidade de estágio docente, ensinando-me e auxiliando-me muito;

Ao Dr. Silvio Luiz Cordeiro e toda a equipe do Engenho São Jorge dos Erasmos, que me ajudou a compreender detalhes sobre o tema da pesquisa e, finalmente;

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior pelo auxílio concedido durante todo o curso, viabilizando-me condições econômicas adequadas para dedicar-me exclusivamente à minha formação e pesquisa.

Muito obrigado!

“O conceito de progresso deve ser fundamentado na idéia de catástrofe. Que ‘as coisas continuem assim’, eis a catástrofe”. — Walter Benjamin (2006b: 515)

RESUMO

FONSECA, Rodrigo de Araujo Sousa. **A experiência do espetáculo “Memórias de um Velho Engenho:** A projeção mapeada no monumento nacional Engenho São Jorge dos Erasmos. 2019. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens – POSLING, Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, 2019.

Partindo de uma introdução histórica do Engenho São Jorge dos Erasmos e revisitando conceitos ligados à memória, demonstrou-se como se deu a edição de um espetáculo de *videomapping* em um monumento nacional e suas imbricações com questões patrimoniais e tecnológicas. Destacou-se seu caráter multifacetado enquanto objeto histórico e concomitantemente, tela de projeção. Foram identificados os principais elementos que compõe o discurso narrativo com auxílio da Semiótica Peirceana, pela ordenação de matrizes da linguagem de Lúcia Santaella. Discutiu-se sobre a simbologia do formato original do espetáculo e o conceito de Walter Benjamin sobre a reprodução da obra de arte e seu conceito de história, bem como a ideia de anacronismo na arte, conforme trabalhada por Georges Didi-Huberman. Face a conceitos de edição, descreveu-se o processo de criação e projeção do espetáculo. Demonstrou-se, assim, a potência do Engenho dos Erasmos enquanto imagem-sintomatizável, capaz de modificar o presente a partir da apresentação histórica.

Palavras-chave: 1. Edição de Vídeo 2. Patrimônio Cultural. 3. Patrimônio Histórico 4. Memória

ABSTRACT

FONSECA, Rodrigo de Araujo Sousa. The experience of the show “Memories of an old Mill”: The videomapping on the National Monument Engenho São Jorge dos Erasmos. 2019. Master Thesis – Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens – POSLING, Centro de Educação Tecnológica de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2019.

Starting from a historical introduction of the National Monument *São Jorge dos Erasmos* in Santos and reviewing concepts of memory, it's shown how the edition of a videomapping show occurred in a national monument and its implications for the heritage and to our perception of it. It is pointed out its multifaceted character while being a historical object and at the same time a projection screen of contents related to itself. The main elements that compose the narrative speech were ordered with the help of Peircean Semiotics as postulated by Lucia Santaella in “*Matrizes da Linguagem*”. It is discussed the symbology of the unique format of the screen with the help of Walter Benjamin's essays on the reproduction in art and his concept of History, as well as an idea of anachronism in Art, as addressed by Georges Didi-Huberman. Editing concepts are brought here to describe the creation process of the show. The monument is demonstrated as an anachronic critical image, able to modify the course of facts through a historical presentation.

Keywords: 1. Video Editing. 2. Cultural Heritage 3. Historical Heritage 4. Memory

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Formas de pão de açúcar ao centro	28
Figura 2 - Pavilhão Saia, edificação do Engenho São Jorge dos Erasmos (2018)	30
Figura 3 - Projetor ao ar livre. Ao fundo, canal pluvial paralelo às pistas de rolagem	30
Figura 4 - Descoberta em São Vicente com detalhes do ciclo da cana-de-açúcar (2018)	31
Figura 5 - Fresta da edificação (portilha)	32
Figura 6 - Blocos de pedras (2018)	33
Figura 7 - Fosso (2018)	33
Figura 8 - Fachada Base avançada de Pesquisa, Cultura e Extensão	34
Figura 9 - Pontos luminosos representam os espectadores do espetáculo	35
Figura 10 - Fones iluminados demarcam a presença do público	35
Figura 11 - Maquetes envolvendo o Brasil quinhentista	37
Figura 12 - Embarcação portuguesa	38
Figura 13 - Obra “Engenho dos Pássaros” (2018)	41
Figura 14 - Obra “Engenho dos Pássaros” (2018)	42
Figura 15 - Obra “Engenho dos Pássaros” (2018)	42
Figura 16 - Roda de Engenho projetada	45
Figura 17 - Cena do espetáculo em perspectiva alternativa	52
Figura 18 - <i>Frame</i> de animação	53
Figura 19 - <i>Frame</i> de animação	54
Figura 20 - <i>Frame</i> de animação	54
Figura 21 - <i>Frame</i> de animação	54
Figura 22 - <i>Frame</i> de animação	54
Figura 23 - <i>Frame</i> de animação	55
Figura 24 - <i>Frame</i> de animação	56
Figura 25 - <i>Frame</i> de animação	57
Figura 26 - <i>Frame</i> de animação	57
Figura 27 - Segmentos espaçados de projeção	58
Figura 28 - Teste de projeção sobre maquete tridimensional	59
Figura 29 - Representação do engenho em atividade	61
Figura 30 - Microfilme de manuscritos quinhentistas sobre o Engenho dos Erasmos	64

Figura 31 - Projeção sobre maquete tridimensional	65
Figura 32 - Teste de projeção em maquete tridimensional contendo manuscritos	65
Figura 33 - Ruínas de edificação do Engenho São Jorge dos Erasmos (2018)	77
Figura 34 - Para-raios situado junto ao Pavilhão Saia no Engenho dos Erasmos	82
Figura 35 - Weihnachtsbaum mit Christkind u. Eisenbahn	87
Figura 36 - Fac-simile de Angelus Novus	88
Figura 37 - Genien 1922 (Figuren aus einem Ballett) Gênios (Personagens de um balé)	89
Figura 38 - <i>Angelus Novus</i> de Paul Klee (1920 / 32)	91
Figura 39 - Caixa vedada de proteção para projetor (2018)	131
Figura 40 - Intervenção noturna no projetor em caixa especial (2018)	131
Figura 41 - Caixa vedada instalada ao nível do solo (2018)	132
Figura 42 - Processo criativo do espetáculo “História, Luz e Som: Memórias de um velho engenho)	134
Figura 43 - Configuração multitelas para facilitar o processo de pré-visualização do resultado final em uma tela, enquanto se trabalha com camadas de vídeo e efeitos sobre elas em outra tela	135
Figura 44 - Pré-visualização em Televisor do resultado de uma sequência de animação	136
Figura 45 - Processo de guias para mapeamento	137
Figura 46 - Estudo de planta baixa	138
Figura 47 - Criação de animações com base em referências históricas	138

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CEC	Centro de Estudos Cinematográficos
CONDEPASA	Conselho de Defesa do Patrimônio Cultural de Santos
CONDEPHAA	Conselho de Defesa do Patrimônio Histórico, Arqueológico, Artístico e Turístico
DPHAN	Diretoria do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
ESJE	Engenho São Jorge dos Erasmos
IPHAN	Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
LCD	<i>Liquid Crystal Display</i>
MNRESJE	Monumento Nacional Ruínas Engenho São Jorge dos Erasmos
USP	Universidade de São Paulo
VJ	Video-Jóquei ou <i>video jockey</i>

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Etapas de realização do espetáculo <i>Memórias de um Velho Engenho</i>	133
---	-----

INTRODUÇÃO	17
1 – HISTÓRICO DO ENGENHO DOS ERASMOS	26
2 – A EXPERIÊNCIA DE VISITA AO ENGENHO	36
3 - <i>MEMÓRIAS DE UM VELHO ENGENHO</i> : OBSERVANDO O ESPETÁCULO	43
3.1 Som e silêncio	47
3.2 Luz e sombra	51
3.3 Legibilidade e escrita constelar	63
3.4 Linguagens híbridas	66
4. AS RUÍNAS E OS ANACRONISMOS NA PERCEPÇÃO HISTÓRICA	67
4.1 Georges Didi-Huberman e o anacronismo	72
5. <i>ANGELUS NOVUS</i> E O CONCEITO DE HISTÓRIA EM WALTER BENJAMIN	86
5.1 A reprodutibilidade técnica e o Engenho dos Erasmos	92
6. CONCEITO DE EDIÇÃO E O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO ESPETÁCULO <i>MEMÓRIA DE UM VELHO ENGENHO</i>	107
7. PROJEÇÃO MAPEADA: ASPECTOS TECNOLÓGICOS E O PROCESSO DE EDIÇÃO DE <i>MEMÓRIAS DE UM VELHO ENGENHO</i>	121
7.1 O alinhamento dos projetores no Engenho dos Erasmos	129
CONSIDERAÇÕES FINAIS	139
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	142

INTRODUÇÃO

Minha vivência como colaborador voluntário junto ao Centro de Estudos Cinematográficos (CEC) de Belo Horizonte a partir de 2008 possibilitou-me conviver com muitas pessoas que discutiam apaixonadamente sobre filmes e sobre os mecanismos do setor audiovisual brasileiro e mundial, incluindo políticas públicas. O nível das críticas era de grande profundidade, na medida em que não limitavam o cinema dentro de si mesmo, mas dialogavam com a complexidade do mundo, do qual seu discurso é fruto e gera trocas simbólicas indissociáveis. Nesta entidade, naquele momento, eram desenvolvidos diversos projetos em paralelo ligados à exibição, produção e distribuição cinematográfica. Frequentei esse histórico cineclubes da cidade entre 2008 e 2015.

Em alguns períodos o fazia de forma diária e em outros comparecia com menos frequência semanal, embora sempre de forma assídua. Ainda hoje frequento sessões do projeto “Cinema Falado”, envolvendo a instituição. Tinha como objetivo aprender conceitos, descobrir filmografias e curiosidades sobre o campo cinematográfico, tudo quanto possível, além de me envolver em questões práticas, ligadas à produção e à realização, no que participei de algumas produções de documentários de curta-metragem. Muitos eram os projetos que ali surgiam. Já havia participado como aluno em alguns cursos e oficinas de cinema em anos anteriores com cineastas e produtores de cinema e o CEC me parecia uma fonte inesgotável de conhecimento. Dentre as diversas coisas que aprendi com personagens ligados ao cinema nacional e mineiro, estava a palavra inglesa *videomapping* (projeção mapeada) que na ocasião não compreendi bem em meados de 2009. Contudo, ela veio a me interessar mais tarde, chegando ao ponto de me acompanhar no projeto de mestrado.

Sendo a projeção mapeada uma técnica de edição audiovisual distinta da experiência de realização e exibição tradicional, incluo aqui sua conceituação. Encontrei no trabalho de Márcio Hofmann Mota um dos melhores esforços de definição e que passou a ser meu referencial, na medida em que aborda de forma sucinta as vastas possibilidades de utilização da ferramenta:

Projeção mapeada ou video mapping é o termo empregado para designar o campo de técnicas voltadas para o desenvolvimento de relações e agenciamentos específicos entre a forma e o conteúdo audiovisual projetado com o espaço (superfície de projeção), e seus contextos situacionais específicos. Liga-se ao campo das especificidades e relações, sejam elas derivadas das formas de ocupação do espaço projetivo, ou das possibilidades de interações entre participante e projeção. Entre infinitas possibilidades de agenciamento, é recorrente o recurso do elo formal entre imagem projetada e a superfície de projeção como índice que caracteriza o campo da projeção

mapeada. Este tipo de técnica baseia-se na criação de máscaras de vídeos ou de imagens feitas com o "objetivo" de cobrir singularmente uma determinada superfície de projeção, podendo ser trabalhadas via jogo óptico das relações de volumetria e perspectiva espacial entre imagem e "suporte". (MOTA, 2014, p. 52).

É importante ressaltar que na história do cinema, desde as primeiras décadas, os artistas já possuíam interesse em romper com a fronteira de um padrão de captação e exibição de imagens, colocando-se assim na vanguarda. Philippe-Alain Michaud se ocupou em nos apresentar exemplos de cinema experimental que se distanciavam da construção cinematográfica tradicional, citando, dentre outras experiências artísticas, o abstracionismo geométrico e as criações dadaístas com a imagem em movimento, tais como a *Sinfonia diagonal* de Viking Effeling de 1921 e *Rhythmus 21* de Hans Richter, do mesmo ano. (MICHAUD, 2014, p. 62-63). A partir da criação do cinema,

[...] teremos muitos movimentos audiovisuais que desenvolverão a formalidade, a linguagem e a indústria cinematográficas. Contudo, julgamos que as experiências cinematográficas mais relevantes para entendermos o momento atual dos espetáculos com projeção, não são propriamente aquelas que se solidificaram e se estabeleceram como a tradicional linguagem dessa arte, mas sim aquelas propostas de linguagem experimental em épocas diferentes, explorando possibilidades narrativas de formas atípicas ao padrão consolidado, as quais geralmente estão vinculadas as vanguardas artísticas. (DUARTE, 2017, p. 40)

Artistas como Richter e Effeling, dentre outros, preocupavam-se com o ambiente e a sua relação com a fruição do espectador, trabalhando-se para a criação de experiências de recepção não ligadas à narrativa tradicional e ao formato horizontalizado, desde cedo convencionalizado nas salas clássicas de cinema. Eles buscavam criar novas formas de se pensar as imagens e de se relacionar com elas, isto ainda nos tempos iniciais do cinema, quando este ainda não era sonoro, embora não possamos negar a existência de som durante as exibições de cinema.

O próprio Charles Spencer Chaplin era também compositor de trilhas originais para seus filmes “mudos”. Ele chegou a lançar uma empresa de publicação musical, a *Charlie Chaplin Music Publishing Corporation* em 1916¹. Durante a era muda do cinema, músicos em variadas formações (orquestras, quartetos, quintetos etc) realizavam a execução das peças sonoras ao

¹ A empresa The Chaplin Office representa os direitos autorais das empresas detentoras de direitos de Charles S. Chaplin e representa a família Chaplin. No website da companhia é possível saber mais sobre C. Chaplin enquanto Compositor musical: <https://www.charliechaplin.com/en/articles/205-Chaplin-as-a-Composer>

vivo durante a projeção, o que demandava especial atenção dos músicos para tocarem nos momentos indicados da execução fílmica. Muitas salas brasileiras possuíam músicos contratados para esse fim².

Embora o cinema tenha sobrevivido em sua forma clássica, houve uma convergência de mídias e uma multiplicação das possibilidades de projeção das imagens, como ocorre com o espetáculo exibido no Engenho dos Erasmos.

O conceito de *Cinema Expandido* apresentado por Gene Youngblood apontava desde o início dos anos de 1970 para a expansão do cinema que viria a convergir em outras mídias, devido ao surgimento de novos aparatos tecnológicos, dentre eles, a expansão dos computadores e outros dispositivos. Isto levaria o espectador a outras formas de expressões cinematográficas. (Youngblood, 1970), o que de fato ocorreu. Cada vez mais, salas de cinema tentam explorar outros sentidos, alcançar novas formas de percepção da imagem, por parte dos espectadores, como podemos ver através de salas com a tecnologia Imax, dentre outras iniciativas.

Com a modernização dos projetores ocasionada pela expansão da eletrônica e pelas novas técnicas de processamento do vídeo digital, a exibição de conteúdos não estava mais submetida exclusivamente a uma sala escura de projeção e aos grandes projetores, alimentados por pesados rolos fílmicos. Pelo contrário, devido à existência de aparelhos como celulares, *tablets* e *laptops*, além de projetores compactos e de uso simplificado, as salas de reuniões e as de aula, por exemplo, sofreram enorme impacto em suas dinâmicas de palestras. Alexis Anastasiou, pioneiro na execução de *videomapping* no Brasil, lembra que

Os primeiros projetores digitais (em oposição aos analógicos ou óticos, como os de filme) surgiram no final da década de 70, com potência inferior a 500 ANSI lumens. Em meados da década de 90 já estávamos com 2000 ANSI lumens, e em 2016 temos os equipamentos mais potentes projetando 60 mil ANSI lumens. Ou seja, em menos de 40 anos criamos projetores 120 vezes mais potentes que os modelos iniciais. Observando a média histórica, podemos observar que a cada 16-18 anos, a potência dos equipamentos é multiplicada por 10, mantendo aproximadamente os mesmos custos. Esse ritmo acelerado de aumento da potência resultou não apenas em uma melhoria da qualidade das projeções, mas também em aplicações nunca antes imaginadas. De uma pequena tela nos aviões de passageiros, passamos a executar projeções gigantescas feitas em montanhas, edifícios ou campos de futebol. (ANASTASIOU, 2017, p. 61)

² Fotografias desses músicos de salas de cinema de Belo Horizonte podem ser conferidas em: BRAGA, Ataídes; LEITE, Fábio. O fim das coisas. Prefeitura Municipal de Belo Horizonte/Secretaria Municipal de Cultura/Centro de Referência Audio-Visual, 1995.

As exposições audiovisuais passaram, assim, a ocupar outros espaços, tendo a projeção se beneficiado claramente do processo de digitalização da mídia audiovisual.

Em 2012 fui como espectador a uma apresentação da turnê *The Wall* do músico compositor e ex-integrante do grupo *Pink Floyd*, Roger Waters, onde pela primeira vez, deparei-me com um espetáculo de projeção mapeada de grande porte, incluindo muitos efeitos de ilusão de ótica, intensificados por sistema de som quadrifônico, tudo ali era muito complexo e grandioso.

Um pouco mais tarde, durante os Jogos Olímpicos ocorridos no Rio de Janeiro em 2016, reparei que haviam feito um grande trabalho de *videomapping*. Ficou claro que este tipo de produção havia atingido um novo patamar de popularidade e magnitude. Sem sofrer com a opacidade gerada pelas luzes de *flashes* das câmeras fotográficas e postes de iluminação adjacentes ao gramado transformado em tela, o espetáculo chamou a atenção por sua inovação estética no âmbito esportivo.

Fiquei curioso a respeito das diversas aplicações da projeção mapeada e uma vez que os assuntos ligados às questões de arquivo e memória sempre me interessaram particularmente, passei a buscar por um patrimônio histórico que tivesse recebido um espetáculo de projeção mapeada. Foi então que me deparei via internet, com o Engenho São Jorge dos Erasmos, em Santos, no litoral de São Paulo.

Escrevi um projeto de pesquisa de mestrado que tinha como ponto de partida uma introdução deste patrimônio, passando por uma descrição do histórico das projeções e de questões ligadas à edição audiovisual envolvendo a produção deste espetáculo baseado em projeção mapeada e seus efeitos no objeto histórico.

Busquei auxílio em autores que trabalham ideias sobre história, tempo e memória para a interface com a tecnologia e a criação artística, de forma a buscar demonstrar a projeção mapeada como uma certa evolução da linguagem audiovisual, aproveitando para analisar os possíveis impactos nos processos de recepção do espetáculo *Memórias de um Velho Engenho*.

Escolhi um patrimônio histórico justamente pela possibilidade de verificar os usos contemporâneos da técnica em âmbito museológico. Atualmente, é possível resgatar historicamente o panorama da projeção, no que esta pesquisa se torna útil para demonstrar o desenvolvimento deste recurso e seus desdobramentos em contextos mais específicos.

Entendi que o estudo da emergência de usos da técnica de projeção mapeada em um cenário envolvendo um patrimônio cultural em estado de ruínas ajudaria eventualmente na compreensão de práticas de edição audiovisual e nas implicações críticas em relação a projetos

executados em determinados contextos, dilatando assim, a compreensão geral sobre o tema. Recorri a alguns autores para pensar as questões patrimoniais em interface com o engenho e espetáculo, como Maria Amelia Jundurian Corá e María Zambrano (1904-1991).

Meu ponto de partida enquanto problematização de pesquisa foi a busca pela compreensão de como a projeção mapeada vinha sendo executada e de que forma ela se configurava no contexto de um museu a céu aberto, no caso, o sítio arqueológico onde está presente o Engenho dos Erasmos, a partir de minha experiência como visitante naquele sítio.

Busquei identificar as etapas de produção do espetáculo *História, Luz e Som: Memórias de um Velho Engenho* e descrevi suas particularidades de desenvolvimento. Para isto, entrevistei o realizador do espetáculo e para além da função mais pragmática de sua edição, busquei chamar a atenção para questões sobre a anacronia na arte e sobretudo os anacronismos presentes no espetáculo, tomando como pedra angular as noções dialéticas de Walter Benjamin (1892-1940) sobre o tempo histórico, por meio da discussão ampliada sobre o anacronismo trazida por Georges Didi-Huberman em sua obra *Diante do Tempo* (2017). Observei, em suma, o papel da projeção mapeada no cenário de hibridismo de linguagens em que foi realizada e levei em consideração o histórico da projeção, do lugar e suas adequações para o espetáculo, em que o monumento não é mais apenas um objeto do passado, é um acontecimento no presente.

A descrição do espetáculo foi dividida por diferentes segmentos, como a sonora, imagética e verbal (textual-verbal), ou híbrida, o que foi feito com o auxílio da Semiótica Peirceana conforme explanada por Lúcia Santaella em sua obra *Matrizes da linguagem e pensamento*.

Em último esforço de análise, busquei trazer a ideia do Engenho e do espetáculo nele exibido como elemento de múltiplos tempos apreensíveis e organizáveis por ações técnicas e por meio do pensamento por elas possibilitado. Desta forma, apresento aqui uma humilde contribuição para se pensar a edição audiovisual como campo capaz de produzir obras culturais complexas e de gerar transformações na sociedade e na forma como olhamos determinados objetos ligados à noção de tempo histórico.

Devido à complexidade da configuração do espetáculo, optei por não me valer de categorias estanques de análise, ou seja, não aplicar um método “puro”, seja iconográfico ou iconológico. Em análise de arte, é possível considerar na atualidade, a possibilidade de se trabalhar com certo nível de indeterminação e de multiplicidade de significados, como explica Peter Burke:

[...] os estruturalistas são criticados por uma falta de interesse em imagens específicas (que eles reduzem a simples padrões), e também por uma falta de preocupação com a mudança. Como reação a esse enfoque desenvolveu-se um movimento conhecido como “pós-estruturalista”. Se os iconógrafos enfatizam a produção consciente de significado e os estruturalistas, como os freudianos, destacam os significados inconscientes, o foco do pós-estruturalismo recai na indeterminação, na “polissemia” ou no que Jacques Derrida chamou de “jogo infinito de significações”. (BURKE, 2017, p. 264)

Tal controle é difícil de ser exercido diante de uma plateia cada vez menos passiva e por consequência mais crítica. Para Jacques Rancière, o espectador ativo “Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si.” (RANCIERE, 2012, p. 17) Ele ainda diz que “[...] num teatro, diante duma performance, assim como num museu, numa escola ou numa rua, sempre há indivíduos a traçarem seu próprio caminho na floresta das coisas, dos atos e dos signos que estão diante deles ou os cercam” (RANCIÈRE, 2012, p. 20), o efeito dos signos não é homogêneo sobre os espectadores.

Sendo assim, faço uso das metodologias propostas por Gillian Rose (2016) em seu livro *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*³, buscando empregar técnicas mistas de análise, de forma a responder implicitamente aos questionários propostos pela autora, principalmente no que se refere à visualidade e à materialidade do objeto, o processo de produção da imagem e a audiência. As vantagens do método misto são esclarecidas por Rose, conjuntamente com os cuidados a serem tomados. O trecho a seguir esclarece sobre o uso de um método multiforme:

A utilização de mais de um método desta maneira tem claros benefícios. Ela permite um rico quadro detalhado da significação das imagens a ser desenvolvido, e em particular pode derramar uma luz interessante nos significados contraditórios que uma imagem pode articular. As visualidades articuladas por produtores, imagens e as audiências podem não coincidir, e isto pode nelas mesmas ser um assunto importante para se discutir. Ainda assim, simplesmente descobrindo que os lugares diferentes produzem diferentes significados também podem ser uma descoberta bastante óbvia. E que esse tipo de argumento pode facilmente alterar para uma reivindicação de que 'todo mundo vê coisas em sua própria maneira', uma reivindicação que

³ Metodologias visuais: uma introdução à pesquisa com materiais visuais, tradução minha. Trecho original citado: *Using more than one method in this manner clearly has benefits. It allows a richly detailed picture of images' significance to be developed, and in particular it can shed interesting light on the contradictory meanings an image may articulate. The visualities articulated by producers, images and audiences may not coincide, and this may in itself be an important issue to address. However, simply discovering that different sites produce different meanings may also be a rather obvious trending. And that kind of argument can easily shift into a claim that 'everyone sees things in their own way', a claim that obscures the very real power relations in which visual images and all social life - participate.*

obscurece o real poder das relações em que imagens visuais e toda a vida social participam. (ROSE, 2016, p. 202, tradução minha)

Desta forma, busquei dar visibilidade a esta multiplicidade de entendimentos a partir de pontos de vistas e situações verificáveis pela pesquisa, atendendo melhor à investigação em edição, campo onde a variação temática e a interdisciplinaridade são aspectos constantes no trabalho do editor.

Para fins de melhor relacionar os componentes mistos reunidos, optei por trabalhar as noções semióticas aplicadas ao campo da linguagem, trazidas por Maria Lucia Santaella Braga, tendo desde o início a noção de que estaria lidando com uma linguagem híbrida, não havendo pureza de componentes destas linguagens matriciais apontadas pela autora. Neste texto faço a distinção apenas para facilitar a identificação e apreciação de cada matriz de linguagem presente na obra.

A semiótica trabalhada por Santaella é aquela que teve origem com o americano Charles Sanders Peirce, hoje chamada de semiótica peirceana. A estrutura deste tipo de metodologia de observação se dá através da noção convencionalizada de signo, extraída a partir da obra de Peirce, que ratifica que um signo nada mais é do que algo capaz de representar algo para alguém e pode ser compreendido por meio de uma tríade: Representamen (o próprio signo), seus Objetos e Interpretantes (SANTAELLA, 1983). Este conceito triádico pode ser entendido através da capacidade que os seres humanos têm de raciocinarem logicamente e de interpretarem todo o universo de símbolos que os rodeiam.

Desta forma, tudo aquilo que aparece de forma natural diante de sua capacidade interpretativa faz com que um processo mental de avaliação do símbolo se dê por meio desta relação mental de três estágios (tríade) onde em primeiro lugar, o representamen é o próprio signo (pode ser qualquer coisa a ser estudada pela Semiótica), em segundo lugar, seus objetos são os valores interpretáveis e associáveis a este elemento estudado, e, por último, nesta relação, os interpretantes, como sendo o juízo de significado a respeito do valor deste signo. Neste contexto, a Semiótica é aplicável para a descrição da peça audiovisual em questão, pois é um instrumento para o estudo das palavras e imagens, e quaisquer outros elementos que nela estejam presentes. Pode ser utilizada através de um método específico, para interceptar o signo, seu objeto e interpretante, nas etapas que ocorrem no processo de recepção da mensagem, entre sua identificação, sua relação com o objeto e os possíveis efeitos gerados no receptor da mensagem.

Pela definição dada por Santaella, entendo, neste sentido, a veiculação da peça audiovisual “Memórias de um Velho Engenho” como um signo. Reiteirando, signo é aquilo capaz de despertar nos observadores impressões a respeito das qualidades de algo. No caso do espetáculo, uma história do Engenho dos Erasmos, apresentada através de suas próprias ruínas. Diante de sua relação com o signo, entendo uma relação consignada onde o espetáculo (signo) é entregue ao próprio signo em ruína – o engenho. As ruínas enquanto tela funcionam

explicitando os níveis interpretativos que as diferentes facetas do signo efetivamente produzem em um intérprete, no caso o próprio analista. Os níveis interpretativos efetivos distribuem-se em três camadas: a camada emocional, ou seja, as qualidades de sentimento e a emoção que o signo é capaz de produzir em nós; a camada energética, quando o signo nos impele a uma ação física ou puramente mental; e a camada lógica, esta a mais importante quando o signo visa produzir cognição. (SANTAELLA, 2001, p. 40).

Através desta noção de signo e dos níveis interpretativos, digo que a ação física faz com que se desenvolva o mecanismo de acesso ao objeto cognitivo do signo. Ele, portanto, é algo já conhecido e que gera novas possibilidades interpretativas, que são conhecidas como processo de semiose ou como cadeia triádica. Isto é,

A cadeia triádica ou semiose é a forma lógica de um processo que revela o modo de ação envolvido na cooperação diferencial de três termos. O modo de ação típico do signo é o do crescimento através da autogeração. O signo, por sua própria constituição, está fadado a germinar, crescer, desenvolver-se num interpretante (outro signo) que se desenvolverá em outro e assim indefinidamente. Evidencia-se aí a natureza inevitavelmente incompleta de qualquer signo. Sua ação é a de crescer, desenvolvendo-se num outro signo para o qual é transferido o facho da representação. Nessa medida, o interpretante realiza o processo de interpretação, ao mesmo tempo que herda do signo o vínculo da representação. Herdando esse vínculo, o interpretante gerará, por sua vez, um outro signo-interpretante que levará à frente, numa corrente sem fim, o processo de crescimento. (SANTAELLA, 2004, p.29).

Entendo que a peça audiovisual é um signo, pois a luz que projeta nas paredes do engenho, é por si só, uma informação, associada à criação visual que é representada de tal forma, que o público possa reconhecer a história do próprio Engenho através de múltiplos signos.

Mais interessante ainda, ela é um conjunto de signos que quando projetados, aplicam sobre o engenho, o signo de si mesmo. Esta imagem associada a elementos textuais e imagéticos, torna-se capaz de cumprir seu papel enquanto elemento aguçador da percepção do

espectador para o fato de o engenho ser reconfigurado pela projeção e ao mesmo tempo, já ter sido um engenho produtivo.

Trata-se de um signo autorreferente e repleto de possibilidades interpretativas. Antes que me debruçasse sobre as questões envolvendo a projeção e o conteúdo do espetáculo, achei que seria pertinente e até de bom senso, fornecer inicialmente um panorama histórico do Engenho dos Erasmos e é sobre isto que trata o próximo capítulo.

1. HISTÓRICO DO ENGENHO DOS ERASMOS

O monumento nacional Ruínas Engenho São Jorge dos Erasmos é um patrimônio sob a guarda da Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da Universidade de São Paulo. Ele está localizado na divisa dos municípios de Santos e São Vicente. Este foi um dos primeiros engenhos a serem construídos na América Portuguesa. Antes dele estiveram em operação engenhos na Ilha da Madeira e na Ilha dos Açores. Outra moenda foi erguida no território de Pernambuco, entretanto, o Engenho São Jorge é o único do período colonial que de alguma forma sobreviveu ao tempo. A sua construção primeira foi realizada por volta de 1534, por Martim Afonso de Souza, Donatário da Capitania de São Vicente, a primeira vila regular do Brasil e que recebeu da Coroa Portuguesa, a inegável tarefa de ali edificá-lo, a fim de estabelecer um entreposto comercial. A data de sua construção não é precisa, já que entre os historiadores,

Existem divergências em relação à data em que o Engenho São Jorge dos Erasmos teria sido construído. Historiadores como Maria Regina da Cunha Rodrigues e Pedro Tiques de A. Paes Leme apontam o antigo Engenho do Governador como sendo o primeiro da Capitania de São Vicente (1533); Francisco Martins dos Santos afirma que foi o segundo (1534-35); e Basílio de Magalhães e Paul Meurs acreditam que o Engenho dos Erasmos foi o terceiro empreendimento desse tipo a ser construído na região. (ANDREATA, 1999, p. 31)

A única certeza é de que se trata da reminiscência edificada mais antiga do Brasil, logo, é um dos mais importantes patrimônios do país. Sua construção, baseada em grandes rochas empilhadas, no tenaz estilo de uma fortaleza, guarda uma insistente fortuna histórica, apesar de se encontrar arruinada pela força intempestiva dos séculos. Sua forma fortificada foi uma preocupação dos portugueses, já pensando em salvaguardar o local de eventuais ataques de frotas embarcadas de piratas e eventuais inimigos. Quando ainda prestava à sua atividade original, isto é, enquanto foi um engenho produtivo, fabricava, por meio de mão de obra escravizada, uma significativa especiaria para o Reino de Portugal, o açúcar, que à época era um importante produto no mercado europeu. É válido termos a noção de que

No Brasil, os engenhos apareceram com os primeiros núcleos urbanos de povoamento regular, instituindo o modo de produção que fundou as bases de nossa formação social e econômica, cuja síntese encontramos representada pela Casa Grande, espaço do senhorio e a Senzala, espaço da mão-de-obra escravizada. (CORDEIRO, 2007, p. 11)

Muitos foram os usos sociais e nomes dados a este espaço ao longo dos últimos séculos, vindo a chegar ao estado de completo abandono e ruína. Sua falência teve relação com o declínio da produção açucareira no Brasil no século XVII, mas mesmo antes disso,

Em fins do século XVI, a decadência da produção de açúcar na Capitania de São Vicente foi aprofundada pela falta de escravos, ao passo que a produção nordestina se ampliava cada vez mais: o excelente clima, a extensão de terras propícias ao cultivo, a alta produtividade e a menor distância para se navegar até Lisboa foram fatores decisivos para a região se consolidar como a maior produtora de açúcar no período colonial do Brasil. (CORDEIRO, 2007, p. 49)

A história do empreendimento açucareiro foi bastante curta se confrontada com a extensão da história do açúcar no Brasil, atividade agrícola ainda muito praticada. Por meio de documentos quinhentistas é possível recuperar detalhes de transações comerciais, vínculos institucionais, referências às ordens feitas pela Coroa Portuguesa, questões relacionadas à defesa e também comentários sobre relações de compra e venda.

Segundo Silvio Cordeiro (2007), o período de atividade enquanto engenho de açúcar, é compreendido entre os anos de 1530 até fins do século XVI e “abrangeu três gerações da família Schetz: Erasmus, seus filhos e netos. Foi a terceira geração que enfrentou, por fim, a perda dos bens da família no Brasil e a falência da empresa fundada pelo avô.” (CORDEIRO, 2007, p. 27). Erasmus Schetz era um importante mercador que levava o açúcar para o mercado da praça de Antuérpia⁴. Curioso fato que Cordeiro nos traz é o de que ele já comercializava açúcar por lá, proveniente da Sicília, antes da expansão portuguesa sobre terras brasileiras. Através de documentos antigos, apercebeu-se que no engenho quinhentista já se praticava um sistema de linha de produção do açúcar, no qual os povos escravizados desempenhavam tarefas específicas.

A divisão do trabalho engendrada na produção do açúcar correspondia, basicamente, as seguintes etapas: a moagem das canas para se obter o caldo; o seu cozimento seqüencial em tachas de cobre, reduzindo e purificando o caldo até se atingir o ponto; a purga da massa produzida na cozinha em fôrmas até se atingir o ponto dos açúcares brutos (não-refinados), etapa que poderia durar mais de 45 dias, quando depois se retiravam os chamados pães de açúcar. Cada etapa acontecia em um determinado espaço e todos próximos nos primeiros engenhos: a casa da moenda - o engenho - com seu motor acionado por fluxo de água; a casa das caldeiras - a cozinha - com suas tachas de cobre sobre fornalhas a aquecê-las para o cozimento do caldo; a casa de

⁴ Maior cidade da região da Flandres na Bélgica.

purgar, com suas fôrmas, dentro das quais se formavam os pães de açúcar. (CORDEIRO, 2007, p. 63).

Tal divisão de tarefas na laboração de engenho não foi uma inovação implementada pelos primeiros sócios do empreendimento em terras brasileiras, pois é possível encontrar referências sobre a organização social dos primeiros engenhos insulares portugueses nos mesmos moldes, onde havia o emprego de especificação de tarefas para determinados grupos de indivíduos, de forma a acelerar a produção. É novamente Silvio Cordeiro quem nos detalha o processo:

A produção em larga escala, voltada à crescente demanda dos mercados, provocou uma organização precisa do trabalho em atividades sequenciais, sucessivas no tempo e no espaço. Por isso, a manufatura sob a forma de linha de produção pôde obter maior quantidade de mercadoria no mesmo lapso de tempo: a divisão do trabalho e a simultaneidade de atividades nas distintas etapas produtivas propiciavam, portanto, o fluxo contínuo dessa produção. (CORDEIRO, 2007, p. 18)

Figura 1. Formas de pão de açúcar ao centro.



Fonte: <http://www.engenho.prceu.usp.br/arqueologia-das-ruinas/> Acessado em 25-05-2019 às 11:13

No caso da Ilha da Madeira, a oeste da costa africana, é sabido que o cultivo começou, provavelmente, devido à importação de mudas da Sicília. Havia o Direito dos Açúcares, um imposto pago pelo proprietário do açúcar à Coroa.

O mercado era bem regulamentado, existindo, inclusive, o chamado Regimento dos Açúcares que controlava não somente a produção, mas o comércio, importação e exportação de produtos açucareiros. (BARCELOS, 2016).

A complexidade da produção e dos produtos dela resultantes pode ser notada através do vasto vocabulário associado às ocupações açucareiras, como também aos diferentes tipos de açúcares existentes e, eventualmente, suas correlações sociais. Posso listar aqui alguns deles: o cândi, das dízimas, da terra, de uma e de duas cozeduras, de escumas, de mel, de nata, de panela,

de refugo, de rescuma, de retame, demerara, mascavado, limpo, lealdado, moído, quebrado, rosado, dentre outros. (BARCELOS, 2016). Como se vê, haviam muito tipos que atendiam a diversos fins e diferentes mercados. Este mesmo autor aponta que não há descrições sobre os moinhos da Madeira, embora se acredite que tenham sofrido influência do Mediterrâneo. “Na madeira, a primeira referência a um engenho registra-o como “um emgenho daugua” (sic), e data de 1452, num documento que outorga a construção do engenho destinado a Diogo de Teive, um moinho de dois eixos de madeira, horizontais, criado especificamente para esmagar a cana-de-açúcar” (BARCELOS, 2016, p. 199).

Todo o método que era utilizado foi descrito por um visitante de nome Giulio Landi que esteve no Arquipélago da Madeira. O Engenho dos Erasmos sofreu total influência dos engenhos madeirenses e açorianos, inclusive no tipo de mecanismo utilizado – a roda d’água como força motriz⁵, como apontado na década de 1960 por Luís Saia, à época diretor do 4º Distrito do Departamento do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (DPHAN) do Ministério da Educação e Cultura. (CORDEIRO, 2016).

Tendo apresentado as origens do Engenho dos Erasmos, as características gerais de sua atividade e as razões de seu declínio, avanço de forma a alcançar a história recente do local. Sabe-se que “Em 1943, os terrenos com as ruínas foram adquiridos por Otávio Ribeiro de Araújo, que loteou a propriedade e doou o Engenho São Jorge dos Erasmos à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP, no ano de 1958.”. (ANDREATTA, 1999, p. 31).

Sílvio Cordeiro (2007) menciona que os trabalhos da Professora Maria Regina da Cunha Rodrigues levaram à doação do terreno para a Universidade de São Paulo em 1958, passando a pertencer à Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras. O seu monumento foi então tombado pelo Instituto do Patrimônio Artístico e Histórico Nacional (IPHAN) em julho de 1963, pelo Conselho de Defesa do Patrimônio Histórico, Arqueológico, Artístico e Turístico do Estado de São Paulo (CONDEPHAAT) em dezembro de 1974 e pelo Conselho de Defesa do Patrimônio Cultural de Santos (CONDEPASA), em janeiro de 1990, o que faz dele um Monumento Nacional pelo tombamento ocorrido em todos os níveis da federação. O Engenho dos Erasmos sofreu com o avanço da expansão imobiliária nos arredores, principalmente, a partir da década de 1980, cujos empreendimentos chegaram a aniquilar sítios arqueológicos que auxiliariam muito no estudo do local, conforme prévias descrições sobre os locais em cartas quinhentistas.

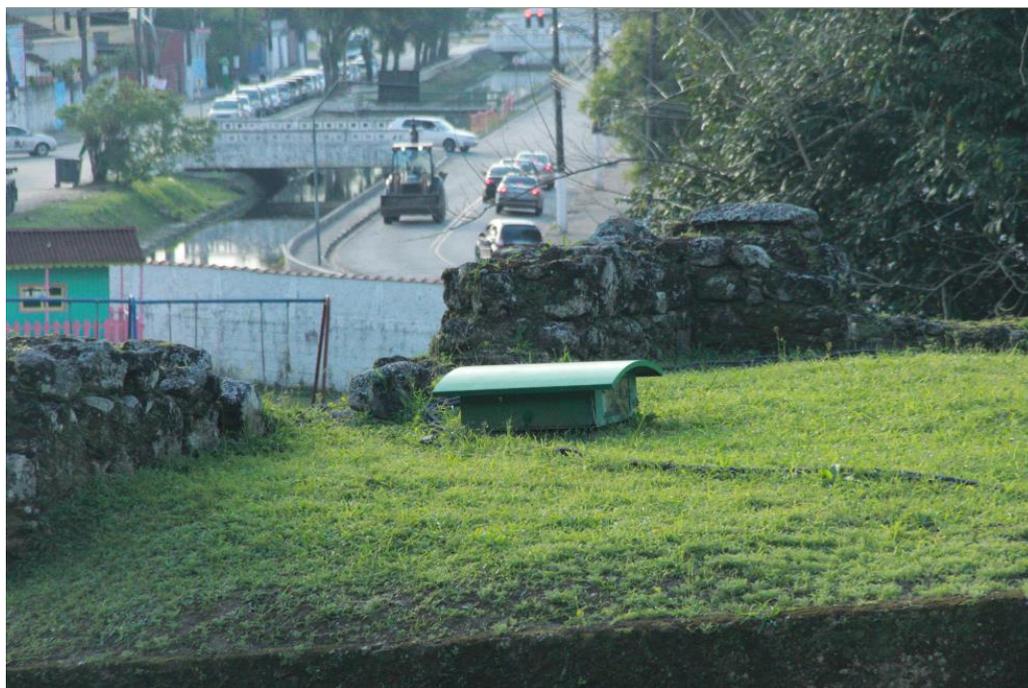
⁵ Em J. M. Soares de Barcelos (2016) é possível conhecer de forma minuciosa como funcionava um engenho de açúcar movido à água no período quinhentista. O autor incorpora aos verbetes uma transcrição de depoimento de Giulio Landi, personalidade que documentou ricamente o processo. Neste mesmo volume se descrevem outras noções sobre o ofício açucareiro e detalhes acerca das tecnologias e inovações no fabrico do açúcar empregadas naquele tempo, além de outras questões relacionadas à Ilha da Madeira e aos Açores.

Figura 2 – Vista parcial do Engenho São Jorge dos Erasmos, Pavilhão Saia (2018)



Localizado na Rua Alan Ciber Pinto, Nº 96, Vila São Jorge em Santos, São Paulo.
Fonte: Base de dados da pesquisa

Figura 3 - Projetor ao ar livre. Ao fundo, canal pluvial paralelo às pistas de rolagem. (2018)



Fonte: Base de dados da pesquisa

Em 1996, a Arqueóloga Margarida Davina Andreatta, do Museu Paulista da Universidade de São Paulo, desenvolveu um trabalho de prospecção no terreno, dando início ao primeiro trabalho arqueológico ali realizado:

Em 1999, os reitores da USP e da UNISANTOS firmaram convênio de cooperação acadêmica para retomar os trabalhos no Engenho São Jorge dos Erasmos, mas só em 2003 as prospecções foram efetivamente iniciadas, desta vez no contexto do Projeto Engenho São Jorge dos Erasmos: Estudos de Arqueologia da Paisagem (Processo FAPESP 00/03451-3), sob a coordenação do arqueólogo José Luiz de Moraes, do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo. Este projeto compreendeu cinco módulos, dos quais o módulo educativo Arqueologia, Patrimônio e Ação Educativa - então coordenado pela Profa. Dr^a. Elaine F. V. Hirata - possibilitou, a partir de 2000, o desenvolvimento de material didático para a escola pública estadual vizinha do Engenho, contando com a participação de educadoras da própria escola. (CORDEIRO, 2007, p. 86)

A partir de 2003, as escavações arqueológicas muito revelaram a respeito do Engenho, ao se inventariar os itens remanescentes. Dentre os objetos, foram encontrados, por exemplo, algumas formas como aquelas descritas por Barcelos, nos engenhos madeirenses: “molde cerâmico de forma cônica, com um furo no vértice, destinado a purgar o açúcar, e à confecção do pão de açúcar. Consoante o seu tamanho, chamava-se forma grande e forma pequena”. (BARCELOS, 2016, p. 235)

Figura 4 - Descoberta em São Vicente revela detalhes do ciclo da cana-de-açúcar no país (2018)



Fonte: <https://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,arqueologos-encontram-pecas-de-engenho-de-1580-em-sao-vicente,745067> Acessado em 22-06-2017 às 09:22 em

Dentre as estruturas edificadas, listaram-se: três soleiras da porta (numa porta de entrada, laje de pedra ou peça de madeira que fica debaixo do portal, rasante com o piso, a parte de baixo de um vão de porta interna, situada ao nível do chão, como um prolongamento do piso

interior), dois fossos, um deles construído em alvenaria e pedra e outro em alvenaria e tijolos. Também se destacam sete seteiras⁶ (pequena abertura nas muralhas, pela qual se arremessavam setas contra os inimigos ou sitiante; abocadura, flecheira, portilha, fresta nas paredes de uma edificação para deixar passar a luz), um nicho (reentrância ou vão em parede ou muro onde se colocam estátuas, imagens; charola), matações de granito (bloco de rocha compacta, de forma arredondada, produzido pela esfoliação do tipo “casca de cebola”, que resulta de causas como intemperismo, atividade glacial, transporte fluvial e ação das ondas no litoral; bloco de decomposição), mó de pedra do século XVI (pedra grande dura, circular, de altura pequena, com que se trituram os grãos em moinhos, girando-se sobre outra pedra, ou se espreme a azeitona no lagar para extrair o azeite), calçada de pedras e alicerces. (ANDREATTA, 1999).

Figura 5 - Fresta da edificação (portilha)



Fonte: Base de dados da pesquisa

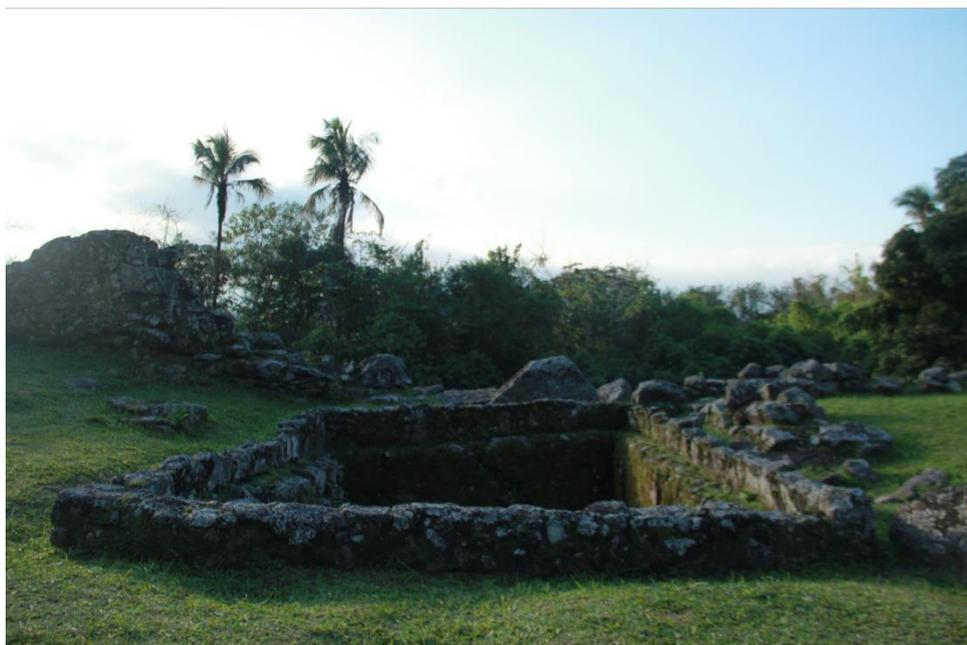
⁶ As definições dos termos ligados à arquitetura que se encontram entre parênteses e ou em itálico foram obtidas através do dicionário eletrônico Houaiss. Lagar se refere a oficina em que se espreme azeitonas e frutos. (Houaiss, 2009).

Figura 6 - Blocos de pedras (2018)



Fonte: Base de dados da pesquisa

Figura 7 - Fosso (2018)



Fonte: Base de dados da pesquisa

O trabalho arqueológico, ainda em andamento, aos poucos revela detalhes sobre a organização social do espaço, que conta com os “locais da fábrica, da residência, da capela”, dentre outros (ANDREATTA, 1999, p. 33), incluindo um cemitério, parte integrante da edificação religiosa que ali existiu. O Engenho São Jorge dos Erasmos foi reaberto em 2005,

após um período de restauração, iniciativa ligada a um esforço institucional de valorização do patrimônio. Desde então, o número de visitas que era contabilizado em centenas, passou a atingir a marca de milhares de visitantes ao ano, cerca de dez mil pessoas. Em 2009, inaugurou-se ali o edifício da Base Avançada de Pesquisa, Cultura e Extensão da Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, incluindo uma série de facilidades, tais como: auditório multiuso, biblioteca, copa, banheiros, dentre outras instalações administrativas.

Figura 8 - Fachada Base avançada de Pesquisa, Cultura e Extensão



Fonte: Marcos Santos / USP Imagens

Fonte: http://imagens.usp.br/?attachment_id=13402 Acessado em 02/09/2018

Em 2017, as ruínas foram estabelecidas como palco de um espetáculo audiovisual ao ar livre, denominado *História, Luz e Som: memórias de um Velho Engenho*. Trata-se de uma iniciativa da instituição que buscava a qualificação do uso do espaço com intuito de atrair toda a comunidade.

O recurso da projeção mapeada tem sido cada vez mais utilizado comercial e institucionalmente. Diante do avanço das tecnologias projetivas e da tendência cada vez mais recorrente de se modernizar e equipar museus e outros espaços com tecnologia audiovisual, a projeção mapeada ganha importância como ferramenta útil para auxiliar neste processo de maneira criativa. O emprego da projeção no Engenho transformou o espaço em uma tela ao ar

livre que foi disponibilizada gratuitamente à comunidade através de sessões regulares e agendadas. A partir do próximo capítulo, passo aos tópicos ligados ao patrimônio e de minha visita ao Engenho dos Erasmos.

Figura 9 – Pontos luminosos representam os espectadores do espetáculo



Fonte: Divulgação/Prefeitura Municipal de Santos

Figura 10 – Fones iluminados demarcam a presença do público



Fonte: Marcos Santos/ USP Imagens Fonte: <http://imagens.usp.br/?p=31186>
Acessado em 04/03/2019

2. A EXPERIÊNCIA DE VISITA AO ENGENHO

Em minha visita ao Engenho dos Erasmos não pude deixar de pensa-lo um pouco em interface com as questões de sua preservação. Embora seja um patrimônio tombado e atualmente bem cuidado, ele não resistiu ao tempo em toda a sua primazia arquitetônica. Este foi o primeiro impacto que tive ao adentrar o local. Meus olhos buscavam compreender o emaranhado de suas ruínas. É importante lembrar que é necessário se conservar todo o patrimônio nacional, visando a uma cultura da inextinguibilidade dos bens. Esta é a melhor estratégia para se manter a cultura valorizada e acessível para as futuras gerações. Entidades como *International Council of Museums*, *International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property*, *Canadian Conservation Institute*⁷, dentre outras, como nos aponta Catarina Alarcão (2007), indicam tais noções de preservação. A autora elucida diversas vantagens em se praticar uma política de prevenção em relação ao patrimônio, dentre elas, a economia de recursos com a própria restauração. (ALARCÃO, 2007, p. 15-16) Para ela, “A importância da conservação preventiva não pode ser medida apenas em termos dos benefícios específicos para uma determinada coleção, pois o seu impacto é muito mais largo podendo inclusivamente contribuir, em certos casos, para o crescimento do turismo.”. (ALARCÃO, 2007, p. 14). O antropólogo argentino Néstor Canclini comenta que,

As mudanças na concepção do museu - inserção nos centros culturais, criação de ecomuseus, de museus comunitários, escolares, de sítio e várias inovações cênicas e comunicacionais (ambientações, serviços educativos, introdução de vídeo) impedem de continuar falando dessas instituições como simples depósitos do passado. (CANCLINI, 2003, p. 170)

Não basta, porém, atualizar museus. É preciso seguir um plano bem elaborado de prevenção e contenção de acidentes e de deterioração. Com o ingresso de tecnologia eletroeletrônica nestes espaços, torna-se imprescindível que medidas preventivas contra acidentes sejam adotadas. Até mesmo os museus que não guardam acervos suscetíveis à alimentação de chamas, como é o caso do Engenho dos Erasmos necessitam de cuidados para que não sejam atingidos por outros agentes danosos. O espetáculo nele projetado colabora para que o torne mais conhecido e seja mais visitado, conforme já salientado sobre o aumento de

⁷ Tradução minha: Conselho Internacional de Museus, Centro Internacional para o Estudo da Preservação e Restauração dos Bens Culturais, Instituto Canadense de Conservação.

número de visitantes anuais. Para que possa continuar no relato de experiência da projeção no engenho, é necessário se clarificar conceitos intrínsecos à natureza do lugar, de forma a relacioná-los ao seu contexto social. Primeiramente, o Engenho está para o público como um local de fácil acesso e gratuito. Ele também se coloca como uma tela, sendo o espetáculo uma espécie de exposição do tipo *site-specific*, cujo processo de edição passa por uma decisão referente à ordenação da programação cultural, ou seja, da gestão dos conteúdos em uma dinâmica similar àquela que ocorre em outros museus e demais espaços culturais. Podemos compreendê-la melhor através do auxílio que nos traz Maria Xavier Cury:

Exposição é, didaticamente falando, conteúdo e forma, sendo que o conteúdo é dado pela informação científica e pela concepção de comunicação como interação. A forma da exposição diz respeito à maneira como vamos organizá-la, considerando a organização do tema (enfoque temático e seu desenvolvimento), a seleção e articulação dos objetos, a elaboração de seu desenho (a elaboração espacial e visual) associados a outras estratégias que juntas revestem a exposição de qualidades sensoriais. (CURY, 2005 p. 42)

No prédio da base avançada da USP, na antessala do auditório, há uma exposição permanente de maquetes com temas relacionados ao próprio lugar. Elas ajudam a compreender melhor a história do local, trazendo ao conhecimento dos visitantes fatos históricos e elementos que ajudam a enriquecer a experiência da visita, servindo como um complemento didático ao espectador, embora não haja relação direta entre a peça exibida no exterior e a exposição interior. Contudo, entendi que o espectador do espetáculo passará sempre pela exposição, pois assim é definido o trajeto. Para receber os espectadores, é feito primeiramente uma recepção no auditório anexo à sala de exposições.

Figura 11 – Maquetes envolvendo o Brasil quinhentista



Fonte: Base de dados da pesquisa

Muitas das maquetes estão diretamente ligadas a Bartholomeu de Gusmão (1685 – 1724), importante personagem português. As maquetes são acompanhadas de quadros contendo uma legenda e em alguns casos, cartazes com descrições mais aprofundadas. Dentre os diversos temas, está o sistema de automação para drenar água nos porões dos navios, publicado por ele em 1710, isto é, dez anos antes de sua obtenção do título de Doutor em Cânones pela Universidade de Coimbra, conforme informam cartazes expográficos. Já como doutor e tendo prestado relevantes serviços ao Reino de Portugal, recebeu o título nobre de Capelão da Casa Real de Dom João V. Há indícios de que os sistemas criados para drenagem de água dos porões dos navios chegaram a ser utilizados nos navios portugueses. Tais escritos encontram-se nos arquivos do Vaticano e são citados nos textos que amparam a coleção exposta. É muito difícil não ver tais maquetes de embarcações e imaginá-las chegando por ali no litoral de Santos.

Figura 12 - Embarcação portuguesa



Fonte: Base de dados da pesquisa

Aqui, o visitante mais interessado acaba por descobrir, por meio de cartazes, não apenas que em 1713 Bartholomeu de Gusmão precisou fugir de Portugal, pois estava sendo ameaçado por ter feito oposição à Inquisição, mas outros fatos curiosos, como o dele ter viajado à Holanda, tendo realizado experimentos com lentes, feito inclusive tentativas de patentes relacionadas a um forno de assar carnes criado por ele e que era baseado em lentes e energia solar. Além destas informações, os cartazes posicionados juntos às maquetes informam que Bartholomeu criou, inclusive, uma "Incrível máquina de voar", projetada em 1709 e que causou muito alvoroço naquela época, inclusive tornando-se alvo de zombaria e descrédito. Embora a projeção não tenha relação direta com Bartholomeu de Gusmão, as maquetes ajudam a transmitir aos visitantes um certo clima quinhentista, apesar da projeção mapeada se contrastar com o tipo de

expografia encontrada naquele local, no prédio anexo às ruínas do Engenho dos Erasmos, sendo ambientes muito diferentes. De toda forma, por meio da projeção, fui levado a interagir em menor ou maior grau, com outros elementos existentes na exposição, como as embarcações, presentes em ambas as exposições.

Além desta exposição, minha percepção do espetáculo esteve também condicionada à experiência prévia, a partir de minha chegada ali em uma das tardes em agosto de 2018, logo após o almoço. Estava ciente de que precisaria aguardar muitas horas para o espetáculo, mas queria justamente ficar ali, imerso, absorvendo ao máximo o ambiente até o início do espetáculo, sempre executado à noite. Aproveitei o silêncio do local para terminar a leitura de um livro e fazer anotações. Havia algumas pessoas no circuito de monitoria, participando de visitas guiadas. Tomei um café na copa do Engenho na companhia de outros visitantes e um pouco mais tarde, juntei-me a eles no auditório para assistir a uma apresentação da Prof. Dr^a Dália Rosenthal sobre a pesquisa artística que realiza.

Na sequência da apresentação da pesquisadora/artista, foi apresentada a oficina ministrada por ela e que seria realizada logo após. O público havia se inscrito previamente, mas eu havia me programado apenas para a sessão de projeção. Prontamente solicitei que pudesse acompanhar a atividade como ouvinte e fui prontamente acolhido, sendo convidado para participar como os outros da atividade. A participação na oficina consistia, basicamente, em perceber o ambiente de forma a representá-lo, através da coleta de elementos encontrados no local, de forma a buscar reflexões sobre o tempo e a memória presentes na natureza.

A busca ativa por elementos do espaço que compunham a paisagem do Engenho dos Erasmos certamente casou mais tarde com minha experiência como espectador do *videomapping*, tendo a equipe do engenho pensado a atividade como forma de valorizar e aguçar a sensibilidade dos espectadores.

Posso dizer que apesar de o espetáculo ter sua própria potência e autonomia narrativa, a atividade funcionou muito bem como elemento aguçador da percepção do ambiente, tornando o espectador ainda mais próximo do objeto retratado, pois foi exatamente assim que percebi. Para a realização da atividade, ficou livre a criação de duplas, trios ou mesmo a possibilidade de se desempenhar individualmente a tarefa. Havia ali grupos de amigos, famílias, casais, o público era variado, composto por pessoas de diversas faixas etárias.

Todos estavam livres para criar, sendo ofertados papéis cartonados e materiais diversos como lápis, canetas e outros artigos de papelaria úteis à criação plástica. Muitos participantes criaram arranjos florais, a partir de flores que já se encontravam caídas, outros se valeram de objetos de madeira, pedras, cascas de árvore, objetos naturais diversos. Alguns participantes

preferiram pintar e desenhar.

Devido à experiência estar de alguma forma condicionada à minha curiosidade como pesquisador interessado pelo objeto do engenho, optei por um caminho individual de criação. Busquei me guiar pela intuição, tentando deixar a mente fluir sem amarras e conceitos prévios, o que me deixou menos à vontade para iniciar rapidamente o trabalho. Notei que todos já estavam em plena execução de suas obras e busquei não fitar estes trabalhos para que não me “contaminasse” pela criação alheia, buscando criar com base no puro instinto de minha percepção do ambiente. Podia afirmar que dali, embora afastado do mar, podia sentir o odor do mar, eu que não visitava uma cidade costeira há vários anos. Já tinha conhecimento sobre a água que ali correu um dia e que foi necessária ao funcionamento do engenho. Pensar em água, levou-me a pensar na fluidez da criação do poeta baiano Waly Salomão, em como fronteiras podem se romper entre seres e, no caso, entre o distanciamento que sentia em relação ao ambiente e principalmente como nossa memória pode ser e na verdade é uma ilha de edição. Já estava com receio de que não desse tempo de terminar a atividade, mas finalmente tive a ideia de sobre o cartonado, criar réplicas de ninhos, ao me lembrar de um joão-de-barro, que perto da água, faz seu ninho edificado e bastante durável. Embora não passasse por ali algum tipo de riacho, coloquei-me a buscar de improviso os materiais necessários. Estávamos sob uma enorme mangueira, uma das maiores que havia presenciado até então. Ao examiná-la, lembrei-me da mangueira do quintal de casa, onde brinquei muito em minha infância, onde muitos pássaros costumam criar ninhos, menos sólidos e duráveis que os do joão-de-barro, mas belos e funcionais.

Como já havia observado pássaros bastante exóticos nos arredores do engenho, alguns que nunca tinha visto antes de ir até aquele local, optei pela recriação de ninhos e representei os ovos através de sementes de árvores. Algumas delas tinham formato oval e outras eram do tipo que foram feitas naturalmente para viajarem ao vento (sementes aladas) e que representavam para mim a possibilidade de se viajar através do tempo. Esta relação temporal estava determinada e evidenciada pelas próprias ruínas do local, mas que em minha obra fugaz, foram representadas pela ação do tempo em uma única barra de metal que encontrei, completamente enferrujada, com várias camadas. Perfurei o cartonado, de forma a fincá-la na terra e dar a ela a estabilidade necessária. Através daquele objeto, busquei demonstrar o contraste entre objetos naturais e aqueles forjados pelo homem. A intenção foi de tentar demonstrar a relativa finitude até mesmo do mais sólido objeto.

Figura 13 – Obra *Engenho dos Pássaros* (2018)

Fonte: Base de dados da pesquisa

Conceitualmente já havia resolvido a obra, bastava-me agora melhor alinhar os elementos, trocar um fiapo por outro, encaixar melhor determinada semente em certo local. A composição passou a ser a última preocupação. Percebi que já estávamos avançando para o fim do dia, o pôr-do-sol já se anunciava. Somente mais tarde, por meio de fotografias, notei a intensificação do sol, baixo no horizonte, fazendo sombra sobre a coluna de ferro que utilizei para representar a ruína. Notei que ao final da oficina, praticamente todos os participantes permaneceram no local para a exibição de *Memórias de um Velho Engenho*.

Uma vez que os participantes eram levados ao final do trabalho de criação a explicarem suas obras, tratei esta pequena barra enferrujada como símbolo de uma edificação, que sofre com a ação do tempo, mas que para ser bem conservada através dos anos, de décadas ou séculos, enfim, milênios, precisa receber tratamentos especiais, assim como o Engenho, que por não ter recebido, durante séculos, a devida manutenção, terminou em ruínas, até que fosse empreendido o trabalho atual, de conservação e zelo pelo patrimônio edificado remanescente.

Figura 14 – Obra *Engenho dos Pássaros* (2018)



Fonte: Base de dados da pesquisa

Figura 15 – Obra *Engenho dos Passaros* (2018)



Fonte: Base de dados da pesquisa

3 MEMÓRIAS DE UM VELHO ENGENHO: OBSERVANDO O ESPETÁCULO

Motivado pela obra semiótica “Matrizes da Linguagem e Pensamento” de Lúcia Santaella (2001), coloquei-me a pensar sobre o evento da projeção realizada no monumento Engenho São Jorge dos Erasmos. O fato de o terem apresentado sob uma nova perspectiva, isto é, como tela de si mesmo e de sua história, implica na sugestão da engenhosidade criada em torno desse patrimônio, pela pujança sógnica que sugere. O engenho está em uma relação direta e análoga ao mecanismo de índice, já que a associação entre o novo engenho, agora espetaculoso, pelo advento da projeção, e, o velho engenho, se faz de forma objetiva, isto é, na relação existente entre o signo e seu objeto.

A peça artística traz aos atores do processo comunicativo muitos elementos sonoros, visuais e textuais. O Engenho enquanto tela assume o papel sógnico em relação ao objeto *Engenho dos Erasmos* – o objeto histórico, o patrimônio material, de forma que este signo exerce uma função por meio dele mesmo, ou seja, faz a mediação de suas representações diretamente para a mente do espectador, motivando a geração de uma conclusão a respeito das potencialidades atuais do engenho, enquanto aparelho cultural.

Tais signos caracterizam-se por elementos imagéticos de variadas formas, cores e tamanhos, exercendo diferentes funções narrativas. Além da multitemporalidade possível na representação das imagens, algo que não é exclusivo de uma peça audiovisual, posso mencionar o fato de que não é uma peça estática, tal qual uma pintura a óleo, e, por essa razão, tem um nível diferente de leitura, por possuir um ritmo próprio, um compasso cinético feito através de camadas animadas que representam um só filme, uma só animação.

O objeto dinâmico é aquele que permite conclusão, ainda que temporária, a partir de um referencial, advindo do objeto imediato. A representação do engenho se dá por meio de projeções sobre a natureza e história do Engenho, as rodas de engenho, por exemplo, ao serem projetadas, são capazes de vincular o Novo Engenho, isto é, o Engenho reencenado, reconfigurado com novo uso social, não apenas como local de visitação acadêmica ou turística reduzida, não mais como meras ruínas de um engenho de cana-de-açúcar, mas como um novo engenho-espetáculo. Esta nova representação se relaciona de forma inequívoca com o objeto pré-existente, o Engenho dos Erasmos histórico, como um modelo de renovação do próprio espaço.

Segundo Santaella, “Peirce quis evidenciar que os símbolos se expandem, proliferam,

crescendo em complexidade. Embora cresçam, nunca se pode determinar a identidade entre objeto imediato e dinâmico. Há sempre um descompasso”. (SANTAELLA, 2000).

Embora não se possa definir com exatidão estas etapas, entendi que os espectadores são capazes de interpretarem o engenho como evolução de si próprio, pois havendo o ponto de partida referencial, sendo o engenho-patrimônio objeto imediato, logo este se transforma em objeto dinâmico, com os demais elementos da peça nele projetados, para então, se expandir completando a tríade, através do interpretante, que vem a ser a geração do novo modelo: o Engenho-Espetáculo ou Engenho-Tela e os novos signos dela provenientes.

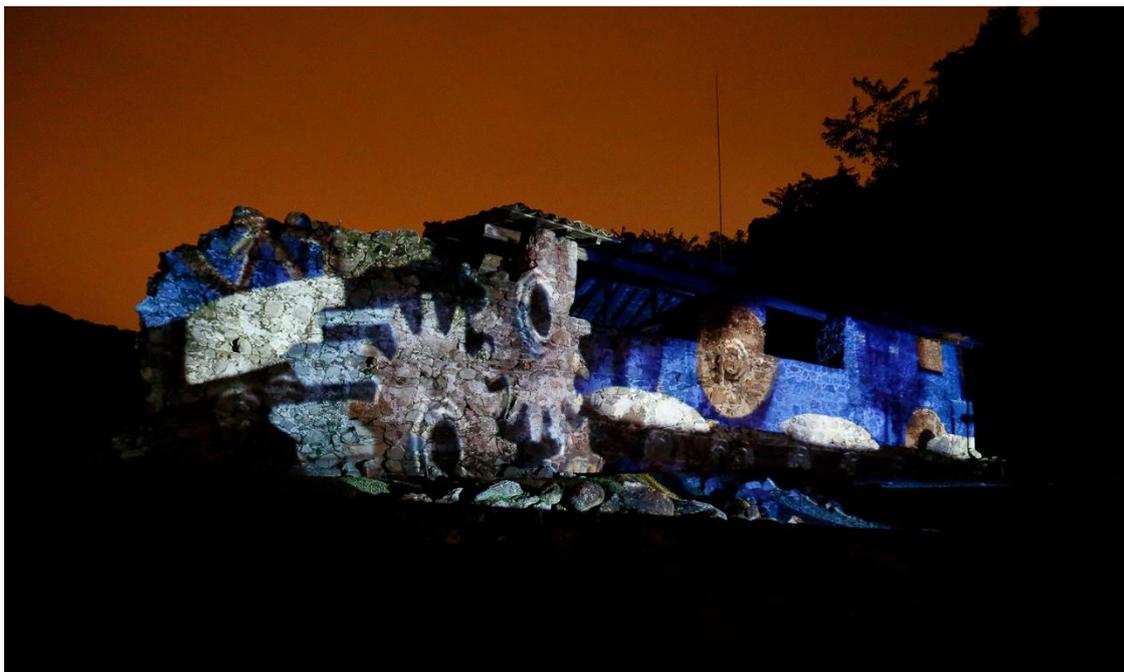
Esta é uma forma de se ver semioticamente o conjunto e sua transformação pelo audiovisual. Ao assistir ao espetáculo, notei que ao ser ofertado como uma releitura adaptada à dinâmica de percepção da representação que um engenho quinhentista tem hoje na sociedade, automaticamente ficou evidente que o engenho original existe virtualmente através da peça audiovisual e ainda existe em ruínas e que deixou de ser tão somente a ruína no mesmo instante em que foi tomado pelo espetáculo, claramente, passa a ser outra coisa. Foi assim que o percebi, como um objeto dinâmico por excelência.

É preciso deixar claro que o material ao qual tive acesso foi tão somente o espetáculo, durante visita em data agendada, não tendo conseguido o acesso ao material bruto exibido, isto é, a uma cópia daquele vídeo que é utilizado para a projeção mapeada, para que pudesse decupá-lo integralmente, minuto a minuto. Assistir ao *making of*, que incluí em apêndice neste trabalho, também foi um recurso utilizado para rememoração de algumas cenas visualizadas presencialmente, mas não sendo, é claro, a própria obra.

Tendo visto um signo sendo sobreposto a outro, um signo autorreferente nele mesmo, tornou minha experiência rica e me proporcionou condições de pensar sobre estes signos e a eles associar algumas ideias trazidas pelos autores nas questões relativas ao tempo histórico, a um estado de percepção da realidade que a arte pode proporcionar ao público, assunto que discuto mais pormenorizadamente em capítulos posteriores.

Ainda sobre a noção de um “engenho-tela”, percebo as rodas do Engenho, projetadas, como elementos capazes de fornecer acesso às representações do engenho original e ao mesmo tempo emprestam às ruínas o caráter ilusório de seu funcionamento, inclusive pela virtualização do som da fictícia roda a girar. O público, posicionado em perspectiva, tem o contato com o efeito de ilusão de ótica conhecido por paralaxe, a ideia é de que o engenho está mesmo em ação.

Figura 16: Roda de engenho projetada



Macos Santos/USP Imagens. Fonte: <http://imagens.usp.br/?p=31186> Acessado em 17/09/2018

As rodas, bem como todos os demais elementos da peça audiovisual, estão respectivamente ligadas à reação diante da mensagem propagada, isto é, ao momento da secundidade na tríade semiótica. Já na terceira etapa do processo, composta pelo signo e seu interpretante, é gerado o argumento necessário para a possível representação mental do engenho, nesta etapa chamada de terceiridade, onde o efeito desejado finalmente pode chegar ao destino, sujeito a uma avaliação final, já no nível descritivo. (SANTAELLA, 1983). Nasce aqui, na última etapa, a ideia de um novo engenho, um engenho “reencarnado”, reconfigurado, transformado, a ideia que se faz do conjunto da projeção nele executada toma o seu lugar de entendimento.

Classifiquei assim o espetáculo *Memórias de um velho engenho*, partindo desta tríade: A peça audiovisual como um todo pode ser compreendida como um signo. Deste signo faz parte o objeto, que pode ser compreendido de forma simples, como sendo as ruínas do Engenho. Este objeto (ruínas) me levou também a uma interpretação imediata enquanto leitor de imagens, isto é, configurou-se como interpretante imediato na tríade.

Identifiquei os recursos linguísticos e visuais enquanto interpretantes dinâmicos, que atuam como diferentes representamens deste mesmo objeto histórico, pois a ele fazem referência, corroborando para reforçar seu caráter de índice sígnico. Contudo, há o interpretante em si, que observei ao verificar a ruína como evolução de algo já minimamente conhecido do público que visita o local, sendo o conceito de requalificação do espaço, uma proposta forte que

levou à criação da animação. Assim, a USP utiliza-se do espetáculo para evidenciar o Engenho dos Erasmos para toda a comunidade, interna e externa, difundindo sua história. Com base na análise do (s) símbolo(s), objeto(s) e interpretante(s) explicitado(s), a peça audiovisual e Engenho possibilitam aos leitores a interpretação por meio de situações lógicas naturais e muitas vezes inconscientes.

O processo de semiose é extremamente veloz. Se o espectador se detém nele a pensar, já estará, invariavelmente, diante de outro processo de tríade, de outra semiose, de forma praticamente incessante, cujas etapas relembro como primeiridade, secundidade e terceiridade, levando os leitores a alcançarem uma visão de conjunto, que passa pelo interpretante dinâmico, classificado na forma imediata (primeiridade-signo) dinâmica, emocional, energética (secundidade-objeto), lógica e final (terceiridade-interpretante).

A descrição do espetáculo por meio de um processo associativo do ponto de vista da Semiótica, leva a perceber um nível diferente de compreensão do Engenho dos Erasmos por parte dos espectadores, mediante os recursos expressivos, sejam eles textuais ou imagéticos. Lembro que toda ordem textual também é relativa à ordem das imagens e pela Semiótica, inclusive, podemos tratar imagem como texto e o texto como imagem. Tais recursos audiovisuais dão ao engenho um caráter leve de entretenimento, mas principalmente de objeto-sintoma, que concede ao espectador a opção de reflexão, sobre a transformação ocorrida no espaço pelo emprego do espetáculo.

Tendo aqui esclarecido a forma de ação do signo pela tríade semiótica de Peirce, passo a identificar as matrizes de linguagem no espetáculo, pela classificação de Lúcia Santaella em *Matrizes da Linguagem e Pensamento*, para, logo após, tratar mais amplamente das questões relativas à memória, à reprodutibilidade técnica, ao anacronismo, que através dos recursos sensoriais do espetáculo produzem uma relação de variadas trocas simbólicas e subjetivas entre o Engenho dos Erasmos e seu público.

Faço aqui uma descrição mista onde ora me apoio na iconografia, ora na iconologia, mas trago a Semiótica de forma mais aplicada, agora não para descrever o fenômeno sígnico de forma geral, mas para observar as características que correspondem aos elementos encontrados no espetáculo e assim descrever os níveis lógicos associados a cada esfera estética do espetáculo.

Lucia Santaella (2001), uma das mais respeitadas estudiosas da Semiótica de Peirce e considerada ousada, justamente, por fazer a proposição de uma Semiótica aplicada a objetos, inspirou-me a fazer esta classificação como exercício de método semiótico na abordagem de uma obra audiovisual, algo que ainda não havia realizado.

Nesta obra, a autora faz uso de uma reunião de linguagens e as associa a matrizes semióticas. Entendo que as matrizes neste contexto não são como um molde fixo de algo a ser reproduzido, mas como um lugar de geração multiversa. O termo se mostra apropriado para semiótica, onde no processo de semiose há invariavelmente a geração de novos signos. Há uma hierarquização das linguagens, onde a sonora, a visual e a verbal são apresentadas, mas não para separá-las e torná-las estanques na análise, ou seja, somente para facilitar a compreensão de um universo, onde, justamente, há um grande hibridismo de linguagens.

As matrizes trabalhadas por Santaella e que destaco a partir de agora, compõe o espetáculo e ressalto que Charles Peirce se preocupava essencialmente com as categorias fenomenológicas, com a lógica do fenômeno semiótico, sendo esta classificação por matrizes, uma adaptação deste raciocínio trazida para o campo da linguagem e que aqui associo à pesquisa como forma de fazer uma leitura do objeto.

3.1 Som e silêncio

A matriz sonora é apresentada pela autora em termos de sintaxes. Santaella segue o modelo de Peirce, trabalhando com tríades. Esta matriz, por exemplo, está classificada em três categorias, na seguinte ordenação: as sintaxes do acaso (primeiridade), a sintaxe dos corpos sonoros (secundidade) e as sintaxes das convenções musicais (terceiridade). Estão colocadas assim, de forma harmoniosa com o processo de semiose, as categorias de primeiridade, secundidade e terceiridade.

Na matriz sonora, há uma preponderância do quali-signo remático (signo com seu interpretante). A questão auditiva, ou seja, a linguagem sonora como um todo, pensando as matrizes enquanto categorias de semiose, estão mais associadas ao nível de primeiridade, da sugestão. Aqui tudo é menos definido, há um maior nível de abstração. O áudio do espetáculo está associado ao campo da primeiridade, ao acaso pelo espectador. Em última análise, ele está ligado ao campo da expectativa.

O silêncio não é algo que se encontra naturalmente, ele está mais ligado ao campo das sensações do que para um mutismo factual, praticamente impossível, já que a natureza nunca se cala. Lembro aqui do conceito de paisagem sonora, termo cunhado por Raymond Murray Schafer (1997), músico canadense e teórico do som, que me ajuda a pensar questões sonoras envolvendo o espetáculo. Para ele, criamos habitualmente uma expectativa de ouvir algum barulho em um ambiente silencioso e é justamente a partir de nossa expectativa que podemos percebê-lo como tal. Ele não nos surpreende de sobressalto, a não ser quando esperamos ouvir

algo e nada ouvimos.

Ao ler Schafer, pude concordar que o silêncio súbito é o que nos toma de assalto. Ele é um dos primeiros alertas de que algo não está bem em nosso corpo, por exemplo. Foi assim que experimentei por duas vezes a sensação de desmaio – perdendo a audição primeiro, antes dos demais sentidos há muitos anos atrás.

O silêncio pode também ser percebido gradualmente, na medida em que nosso aparelho auditivo se distancia de um ambiente sonoro excessivo e aos poucos, se dá conta, por comparação, de que ali, em dado instante, remansa aquela sensação inaudível e de difícil descrição, a sensação de paz. Em sua obra *A afinação do mundo* (1997), Murray Schafer me deu condições de refletir sobre a sociedade ocidental e o silêncio negativo. Ele diz que

O caráter negativo do silêncio tem feito dele o traço mais potencializado da arte ocidental, em que o nada constitui a eterna ameaça para o ser. Por representar a última intoxicação da vida, a música é cuidadosamente colocada em um recipiente de silêncio. Quando o silêncio precede o som, a antecipação nervosa o torna mais vibrante. Quando interrompe o som ou se segue a ele, o silêncio reverbera com o tecido daquilo que soava, e esse estado continua enquanto a memória puder retê-lo. Portanto, embora obscuramente, o silêncio, soa. (SCHAFER, 2001, p. 355)

Quando estive no Engenho dos Erasmos, tinha diante de mim a paisagem natural que silenciosamente soava e me sussurrava algumas notas compostas pelo próprio ambiente e o acaso de suas relações, como através do farfalhar das folhas das árvores, dentre outras sonoridades como a de pássaros e insetos, um silêncio relativo.

Lembrei-me que algumas pessoas comentavam sobre o silêncio do local, enquanto outras, um casal de jovens, disseram que a eles parecia excessivamente silencioso, estava ali presente o silêncio negativo, conforme descreve o autor. Schafer nos fornece um panorama da evolução do que ele chama em inglês de *soundscapes*, recuperando assim um estágio da evolução destas paisagens, desde a paisagem natural, passando pela rural e seus maquinismos agrícolas, até alcançar a fase da revolução industrial e mais tarde, a revolução elétrica, que causaram profundas alterações na paisagem sonora e de nossa relação com o espectro audível de ondas sonoras.

O cinema teve igualmente diversas fases de inclusão da banda sonora, sendo o silêncio sempre um pouco incômodo, mas podendo ser usado de forma a proporcionar pausas dramáticas, por exemplo. O autor diz que o excesso de som na contemporaneidade (sua obra irá trabalhar as paisagens sonoras até a década de 1970, muitas vezes em minúcias) fez com que perdêssemos a “compreensão da palavra concentração” (SHAFER, 2001, p. 357), e nos

aponta que nós podemos conquistar algo de feliz e positivo no silêncio, em sua contemplação, até mesmo para que consigamos melhor treinar nossos ouvidos, torná-los mais alertas como uma espécie de afinação, uma afinação para o mundo.

No Engenho dos Erasmos, minha expectativa pelo som se iniciou, quando recebi um par de fones de ouvido sem-fio. Foram distribuídos pares de fones para todos os espectadores. Obtive instruções verbais de como deveriam ser ligados para que uma música fosse ouvida.

Ainda com os fones desligados, criou-se, então, uma vontade em mim de ouvir essa música, ainda distante do Engenho, dentro do auditório da base avançada de pesquisa da USP. Ao colocar os fones, pouco antes de ser feito o convite para que eu e os demais caminhássemos até o local de exibição, logo ao ligar o dispositivo, notei que uma música instigante, um tanto quanto misteriosa, surgiu.

É importante ressaltar que caso fosse visualizado sem fones de ouvido e sem quaisquer outras fontes de áudio, o espetáculo ainda assim seria passível de compreensão, embora com o áudio ele ganhe muito mais opulência. Percebi que o som, bastante enfático em alguns momentos, atua como uma camada sensória complementar, trazendo ênfase para alguns elementos e, principalmente, demarcando transições de cenas exibidas. A narração, baseada nas pesquisas do historiador Eddy Stols, traz para a linguagem articulada, fragmentos desses textos pronunciados com uma voz enigmática, que não é uma voz didática, mas uma voz poética. O que seria uma voz didática em oposição à voz poética que presenciei no espetáculo? Seria aquela excessivamente descritiva. Lembro que o crítico e teórico cinematográfico norte-americano Bill Nichols diz em um de seus livros que no filme documentário, “A forma mais explícita de voz é, sem dúvida, aquela transmitida pelas palavras faladas ou escritas. Elas são palavras que representam o ponto de vista do filme diretamente e às quais nos referimos, caracteristicamente, como comentário com “voz de Deus” ou “voz da autoridade”.” (NICHOLS, 2005, p. 78). Esta voz está muito presente, por exemplo, em documentários antigos, ainda sem uma linguagem poética evidente ou ao menos majoritariamente poética no sentido de uma autonomia das imagens, ainda muito influenciados pelo método jornalístico.

Documentários televisivos exibidos por canais educativos como a TV Escola, costumam exibir este tipo de documentário, geralmente produções de décadas passadas, o que não é necessariamente mal, devo sinalizar, mas que acabam por denunciar um certo aspecto bastante descompassado com a produção cinematográfica do campo documentário contemporânea, baseada em dar mais autonomia ao espectador para que faça associações sobre aquilo que vê, interferindo menos objetivamente sobre como a mensagem deve ser entendida, tornando as narrativas mais abertas.

É necessário a criação de conteúdo que esteja pronto para suprir a expectativa sensível de espectadores e em se tratando de criação artística, ainda que de caráter documental, fazer uso de uma poética visual e sonora é algo que não deve ser desconsiderado, como não foi no caso do *Memórias de um Velho Engenho*, que pode ser entendido como um documentário poético feito em animação.

Aqui, a voz de Eddy Stols entra como fragmento, trazendo um tom documental breve, é verdade, mas aparece de forma poética, quando associada à força evocativa das imagens que sugere grafismos, mas não fornece condições ideais de leitura e que “brincam” com a ilegibilidade, justamente para apenas evocar sentidos possíveis, sem entregar um contexto definido. Sob esta escrita constelar, mantém-se o áudio como uma forma de compreensão possível, ainda que narrado em uma língua estrangeira que confesso, não identifiquei – e não vi problema nisso, pois a ideia de fragmento era mais forte, fragmentos de memória, colocados sugestivamente, apenas isto.

Pessoas com surdez total podem usufruir da peça sem perderem contato com a narrativa que é composta sem diálogos que sejam imprescindíveis para a compreensão do universo sensível que por imagens se estabelece. Uma observação que posso fazer, é em relação à compreensibilidade do espetáculo por meio apenas do som. O áudio não foi para mim um elemento condicionante para receber os signos históricos que me fizeram refletir sobre o tempo do engenho, mas isoladamente tampouco me forneceu elementos que me garantia uma narrativa histórica, pois não é autoexplicativo, não é narrado tradicionalmente, como se costuma ver em programas televisivos.

O recurso de acessibilidade aos deficientes visuais na forma de áudio descrição muito acrescentaria para os espectadores que nesta condição queiram fazer parte da experiência de exibição. Digo isto, justamente, porque presenciei um casal, sendo uma mulher com visão reduzida e um homem com cegueira total, que estavam ali fazendo parte da experiência ao ar livre, em uma noite razoavelmente quente, mas ventilada e agradável.

Para que este público possa aproveitar melhor a experiência e não tenha que se sujeitar apenas ao clima do sereno da mata atlântica e do som de trilha sonora dos fones de ouvido, que embora agradável, deixa escapar detalhes vistos pelos demais por meio de imagens, penso que seja indicado o empreendimento de um trabalho de áudio descrição, no que deixo minha sugestão para o aprimoramento da exibição. Encerrando agora os comentários sobre a primeiridade do espetáculo, passo à segunda matriz:

3.2 Luz e sombra

Os componentes imagéticos do espetáculo estão relacionados à ideia de matriz visual, à secundidade no processo de semiótica. Para Santaella, a linguagem visual já estaria separada da linguagem sonora em sua primeiridade, ou seja, encontrar-se-ia no segundo nível do processo, ligada ao sin-signo indicial dicente, ou colocado de forma mais objetiva, à ideia de índice. É claro que estas categorias são gerais, mas dentro de cada linguagem, há sempre geração sógnica latente e, portanto, haverá igualmente o processo de semiótica em três níveis. Utilizei esta classificação geral das matrizes para que sirva mais didática e organizadamente a um entendimento do espetáculo.

Neste caso, a matriz visual está associada às formas não-figurativas (primeiridade), às formas figurativas (secundidade) e às formas representativas (terceiridade).

Ao sair do auditório na companhia dos demais espectadores, encaminhei-me vagarosamente à meia luz em direção ao ponto ideal de visualização definido pelos mediadores. Durante o trajeto foram dadas orientações de segurança para que as pessoas não tropeçassem, visto que uma parte do terreno é um pouco acidentada. Havia ali, elementos visuais extracampo a serem considerados na experiência.

Uma vez no ponto exato de visualização, tive uma ampla visão das ruínas, ficando posicionado levemente na diagonal em relação à tela. Foi pedido para que as crianças ou pessoas de mais baixa estatura como eu, se posicionassem na frente. Percebi ali uma preocupação para que todos tivessem acesso irrestrito ao conteúdo exibido.

Após a certificação de que todas as pessoas estavam conseguindo visualizar as camadas de ruínas sem nenhuma obstrução, foi dado um sinal entre a equipe para que fosse iniciada a projeção, o que ocorreu sem demora.

Como naquele dia haviam muitas pessoas no auditório, foram feitas duas exhibições. Metade do auditório levou os fones e assistiu ao espetáculo. A outra metade aguardou um instante, para que pudessem receber os fones liberados para a segunda exhibição, a última do dia.

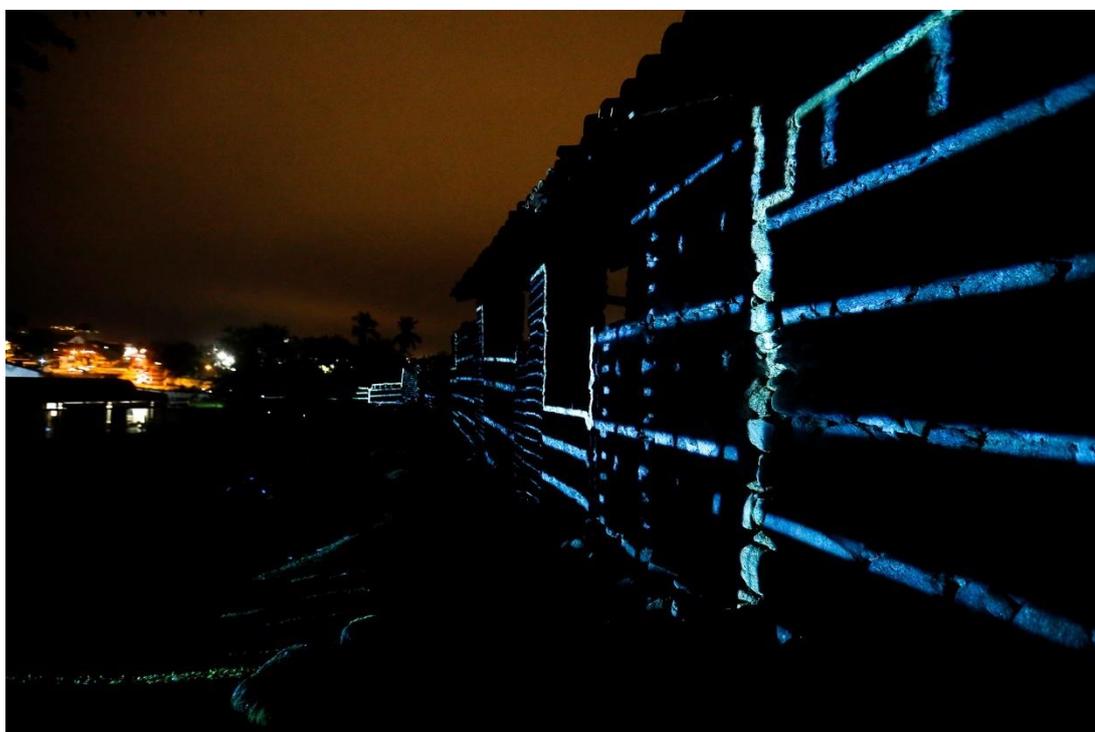
As pluriformas luminosas que afetam as rochas que compõem as paredes do Engenho, surgem de formas instigantes, tal qual um pulsar de luz horizontal, sobre toda a sua extensão – como um relâmpago, que serve inicialmente para alertar sobre o início da projeção e situar o espectador no ambiente e torná-lo cômico de que o espetáculo é exibido em mais de uma “tela”, isto é, em mais de um segmento de edificação remanescente do engenho.

Tal varredura se dá por meio de linhas paralelas e perpendiculares animadas que

começam curtas em um ponto e se esticam, avançando sobre as telas. Estas linhas se transformam em uma espécie de croqui arquitetônico, cujos elementos, portanto, sugerem uma construção. São inicialmente finas e atuam mesmo como luzes frestadas nas paredes.

Causaram-me grande impacto, já que tendo visto o engenho durante o dia, sem intervenção de projeção, tais linhas me pareceram uma mudança absolutamente drástica na apresentação do objeto histórico, dando-me a impressão de modernidade, muito diferente do engenho em seu estado ruinoso. A luz aqui, azulada, se traduz em algo de sofisticado, é como se fizesse uma atualização, um *update* no código do engenho, o engenho passa a ser “vivo”, a comportar luz, movimento, uma nova ideia.

Figura 17: Cena do espetáculo em perspectiva alternativa



Marcos Santos/USP Imagens. Fonte: <http://imagens.usp.br/?p=31186> Acessado em 20/10/2018

Poucos segundos se passaram para que eu pensasse nestes feixes retos e muito brilhantes como similares aos dos “sabres de luz”, famosos objetos utilizados nos filmes da franquia comercial americana *Star Wars*, que trago como exemplo para compartilhamento de como o processo de semiose é tão rápido, chocando-se em novos processos que ocorre em frações de segundo. Aos poucos estas linhas vão dando lugar a imagens mais icônicas e imediatamente reconhecíveis e inter-relacionadas.

Outro elemento para o qual chamo a atenção é a moenda. A animação construída a partir

de grafismos impressos, leva para a tela a reprodução de um mecanismo em contínua movimentação. Cria-se a impressão de que o engenho em ruínas volta à sua moedura.

A moenda é mostrada sob diversos ângulos, sob os quais pude ver sua lateral, mas também o giro frontal de uma roda que imaginava ter sido construída originalmente em madeira ou pedra para o trabalho de moagem. Na animação, a roda não chega a ganhar o preenchimento de textura que lhe daria características compositivas ilusórias do material construtivo, pois o que interessa aqui, é sobretudo, tirar da inanição este velho engenho, trazê-lo em movimento aos olhos dos espectadores, através de uma sucessão de grafismos muito atraentes.

Na sequência, vi uma tempestade, que tem relação com fatos históricos das navegações que trouxeram os portugueses até estas terras, e, logo após, a chuva com raios e relâmpagos. Passada a tormenta, vê-se um céu muito estrelado. Trata-se de um firmamento, um céu lúdico, não afetado pela modernidade luminosa, isto é, um tipo de céu difícil de se ver em grandes centros urbanos, que embora virtual, mostra-se amplo em sua infinitude, cósmico e universal em toda a sua majestade, aqui representada não por um brasão ou a cruz de malta, mas por uma simples cruz, que poderia ser de madeira, mas que brilha em luz, a mesma luz dos astros que a rodeiam. Por meio desta “cruz celestial”, fica então representada a ideia da chegada do Cristianismo, trazido pelo Reino de Portugal no período pré-iluminista e que viria a provocar profundos impactos sociais na vida das comunidades que aqui já habitavam há tanto tempo.

Figura 18: *Frame* de animação



Fonte: *Frame* extraído do *making of* de *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

A cruz aparece pequena e a seguir, surge maior e mais brilhante, cercada por astros luminosos e constelações mais próximas. O universo cartográfico também é parte importante da peça audiovisual. O céu estrelado que descrevi mostra agora astros interligados por linhas.

Temos a imagem de um Astrolábio⁸, utilizado para se navegar medindo a altura em relação aos astros no horizonte. A cruz se move um tanto quanto sutilmente da esquerda para a

⁸ Instrumento náutico antigo, em forma esférica ou de círculo graduado, com haste móvel, us. para observar e determinar a altura do Sol e das estrelas e medir a latitude e a longitude do lugar onde se encontra o observador [Us. pelos gregos desde 200 a.C.] HOUAISS, DICIONÁRIO ELETRÔNICO DA LÍNGUA PORTUGUESA 3.0. Versão monousuário 3.0 – Editora Objetiva. Junho de 2009.

direita. Outra versão de um astrolábio dourado surge do extracampo pela parte inferior direita, em movimento diagonal e cruza este céu. Ele liga linhas à cruz e aos pontos luminosos que também se interligam por linhas. Na medida em que o instrumento de navegação gira, novas camadas vão surgindo e preenchendo o firmamento, evidenciando linhas que logo após compõem vãos geométricos que ganham preenchimento, até se completar o quadro, com nova textura de fundo, que prepondera sob o astrolábio.

Figura 19: *Frame* de animação



Fonte: *Frame* extraído do *making of* de *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

Figura 20: *Frame* de animação



Fonte: *Frame* extraído do *making of* de *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

Figura 21: *Frame* de animação



Fonte: *Frame* extraído do *making of* de *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

Figura 22: *Frame* de animação

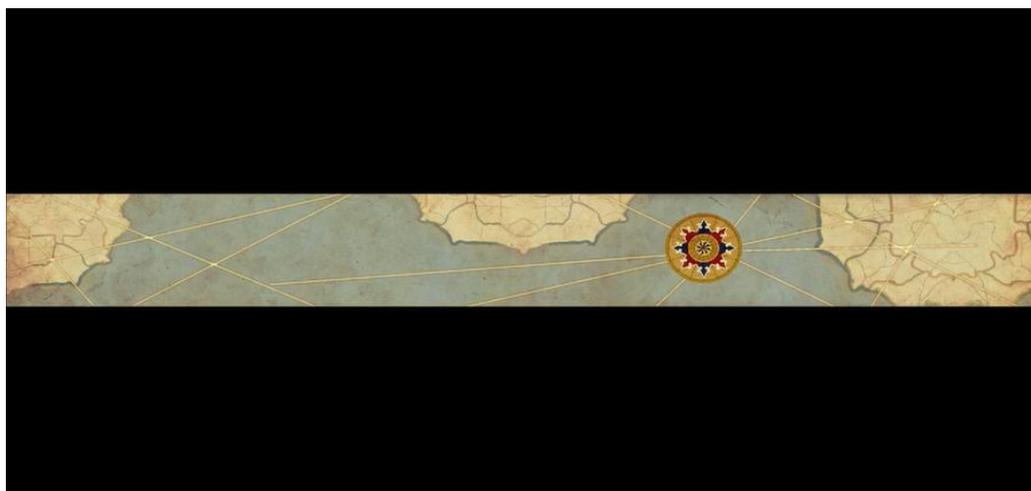


Fonte: *Frame* extraído do *making of* de *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

As linhas atuam como referências ao funcionamento deste instrumento. Estas formas angulosas, algo próximo de obtusângulos, acutângulos e escalenos, se apresentam como fatias, onde, na exata área demarcada, o céu recebe uma sobreposição de uma textura amarelada opaca, até que todo o céu, pouco a pouco, decompõe-se em um novo ambiente.

Vejo aí uma transição possibilitada por esses elementos astrais para um mapa. Uma representação em forma de planisfério geográfico é apresentada, inicialmente sem legenda. Sobre ela, linhas são novamente vistas, porém agora não se apresentam luminosas, mas sóbrias, como traços utilitários, ligando áreas longitudinais nestes territórios, formando um mapa com características de cor e forma, bastante similares àqueles quinhentistas.

Figura 23: *Frame* de animação

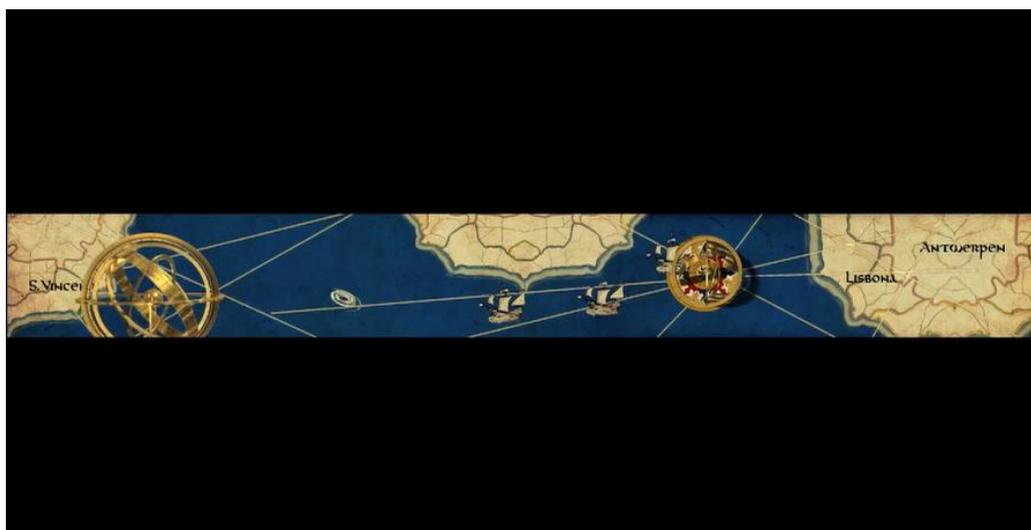


Fonte: *Frame* extraído do *making of* de *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

Na área azul-clara, uma carraca⁹ pode ser vista e logo surgem outras embarcações com velas arredondadas a navegar, algumas de forma mais vagarosa, outras mais velozes. Algumas passam à frente de outras, revelando a multiplicidade de camadas de vídeos que foram necessárias para se criar esta composição animada.

O fatiamento do quadro anterior como forma de criar a transição é um exemplo de como foi necessário se fazer uma animação, quadro a quadro ou pelo conjunto de *keyframes* em pontos bastante específicos, para se conseguir atingir a transposição do ar para a terra e o mar, fatia por fatia, ângulo por ângulo.

⁹ Carraca é um navio mercante português, de grande porte e longo curso; também chamado de caraca. HOUAISS, DICIONÁRIO ELETRÔNICO DA LÍNGUA PORTUGUESA 3.0. *Versão monousuário 3.0* – Editora Objetiva. Junho de 2009.

Figura 24: *Frame* de animação

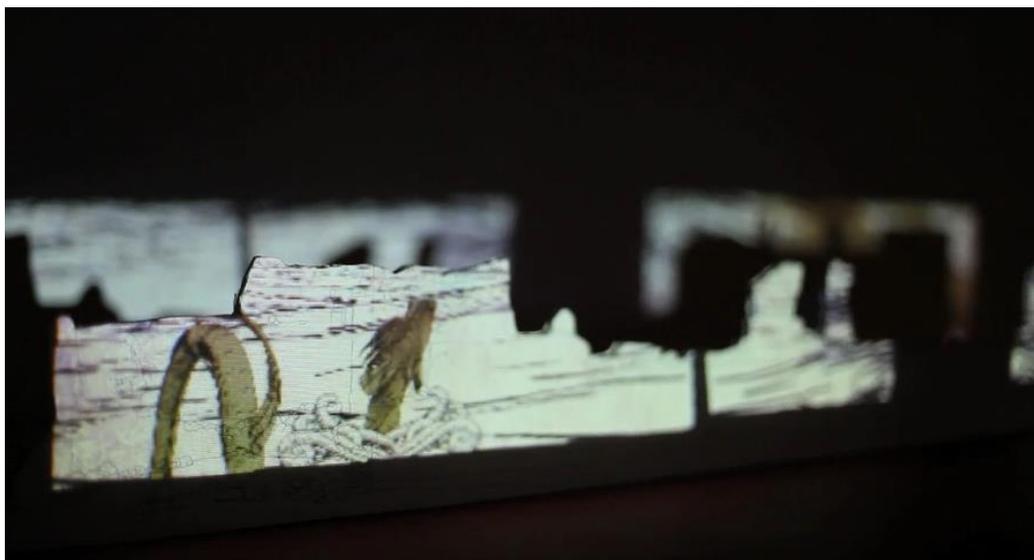
Fonte: *Frame* extraído do *making of* de *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

O movimento destas embarcações é dado de oeste ao leste do quadro. Este ambiente de mapa criado também sofre o efeito de uma transição que evidencia água. Nesta sequência de animação pode ler as legendas do território costeiro, onde por fim, a água vai se tornando mais escura como pode ser visto a seguir (figura 26).

É aos poucos que as informações vão sendo reveladas com cores mais fortes. Aparecem escritos com o objetivo de proporcionar a identificação dos dois blocos geográficos que aparecem no mapa, sendo que do lado esquerdo está localizada a Terra de São Vicente e no lado direito, Antuérpia e Lisboa, havendo ainda no meio mais algum território ilhado. Neste cenário marítimo, surge um dragão de cor verde. Este emerge próximo à São Vicente, área onde está o Engenho dos Erasmos.

A cena do mapa, que já continha o astrolábio e passa a ter este elemento fantástico da ordem do não humano – o de um animal mágico, mitológico, recebe o movimento da animação de outros elementos simultaneamente, na medida em que o ser avança para oeste, de encontro aos navios que agora descem de noroeste em direção ao sudeste.

Minha livre interpretação foi de que este ser foi incluído para ilustrar o grande perigo das navegações feitas naquele período, muitas vezes rumo ao desconhecido, no que até hoje muitos portugueses demonstram ter grande orgulho pelo feito realizado por seus compatriotas navegadores, por terem tido a destreza e a bravura de se lançarem aos ignotos mares. Apesar dos efeitos gerados pela chegada dos povos ao continente já habitado, é inegável a grandiosidade deste projeto de navegação.

Figura 25 - *Frame* de animação

Fonte: *Frame* extraído do *making of* de *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

O astrolábio que até então tinha um movimento circular, passa a competir com outros dois tipos de astrolábios que entram em cena. Um deles, em forma de mandala, sofre uma metamorfose durante o avanço das embarcações, de onde emerge mais uma roda em movimento. Outras duas rodas douradas avançam expandindo em tamanho sobre a tela, cobrindo praticamente toda a dimensão vertical dos quadros, isto é, sobre as ruínas irregulares do Engenho. O dragão ainda avança sobre as rodas que ficam em segundo plano, é possível ver ao menos três camadas em profundidade. O ser avança em meio às ondas contorcidas do mar que surgem ao seu redor.

Figura 26 - *Frame* de animação

Frame extraído o de *making of* do Projeto *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

Um aspecto que não escapou ao meu olhar, foi o fato de que as ruínas do Engenho não são contíguas, ou seja, existem falhas ocasionando segmentos diferentes de edificações que acabaram por se converter em diferentes telas de projeção.

Isto sem dúvida serve para demonstrar cabalmente o quão diferente de uma experiência tradicional de exibição cinematográfica pode ser um espetáculo de projeção mapeada, onde de forma simultânea, o olho percorre avidamente o ambiente, de forma a não perder detalhes que interagem entre em si.

Figura 27 - Segmentos espaçados de projeção



Marcos Santos / USP Imagens. Fonte: <http://imagens.usp.br/?p=31186> Acessado em 24/12/2018

O trânsito de embarcações entre as telas ou segmentos de telas com as falhas que as separa, fez com que eu tivesse uma sensação de falta, de não completude. A falha física na continuidade, que altera a projeção, aparece como uma forma de se demonstrar a incompletude daquilo que não se preservou.

Um barco se perde quando acaba um segmento de ruína e reaparece no outro lado. Sabemos que ele continuou seu percurso, pois lá chegou, sem termos visto todo o trajeto. O mapeamento, contudo, está perfeito, não há quaisquer falhas de projeção.

Tudo o que foi preservado da construção principal, tudo o que resistiu à ação do tempo, foi considerado para o mapeamento e suas falhas foram respeitadas. Isto é um chamado para a reflexão. Se a edificação estivesse bastante preservada, teria de ser mapeada de outra maneira.

Por isto, a tela do engenho é uma imagem sintomatizável, como trago em capítulo posterior, pois seus realizadores não se ocuparam em preencher lacunas faltosas de rochas. Não foram instalados tapumes móveis ou telas com materiais adaptáveis, moldáveis ao contexto da edificação, a fim de se completar os vãos, o que seria certamente uma alteração excessiva e descabida no patrimônio, apenas para possibilitar um espetáculo mais próximo de uma experiência convencional, onde uma tela pode ser vista retangularmente em toda a sua magnitude, o que não era a ideia, pois, para isto, bastaria que se instalasse uma tela convencional móvel ou mesmo fixa para outro tipo de projeção, outro tipo de conteúdo, que não aquele feito sob medida para os segmentos remanescentes deste patrimônio edificado.

Em sequência, na projeção, fitei as silhuetas de índios, quando foi dado um *zoom out*, que em fotografia significa diminuir o aumento da imagem, de forma a se privilegiar um plano mais geral, ao invés de se manter o foco em uma área mais fechada, detalhada de um assunto.

Percebi, assim, um dos raros momentos do espetáculo em que meu olho foi transportado de dentro, de uma parte mais pormenorizada, para uma área maior, um momento em que o plano de câmera da animação não estivesse fixo. No geral, o espetáculo trabalha com planos mais abertos e gerais, sem muitos recursos de *zoom*, seja para expansão ou retração. Agora, linhas aparecem novamente, muito mais grossas, várias vezes o tamanho das linhas luminosas anteriormente utilizadas e com uma quente temperatura de cor. Elas atravessam o engenho em diversas direções.

Figura 28 – Teste de projeção sobre maquete tridimensional



Fonte: *Frame* extraído do *making of* de *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

No momento que se seguiu, percebi figuras humanas, uma referência aos exploradores da terra e aos saques e ataques aos quais o Engenho foi submetido ao longo de sua existência produtiva. Uma cena de batalha é vista, onde tiros de armas de fogo são proferidos, tudo através da pura sugestão, por meio de sombras e poucas luzes bem definidoras da ação, o que me fez lembrar dos antigos espetáculos de luzes que precederam a criação do cinema, na “fantasmagoria”, cujas sombras, agora se encontram em outra época, apropriadas dentro de outro tipo de criação, mas igualmente provocadoras da sensação de ilusão, fazendo com que eu, espectador, nelas acreditasse, ainda que por um breve instante, no decorrer do espetáculo.

Estruturas primárias de madeira no estilo pau-a-pique¹⁰ são evidenciadas e logo após são vistos trabalhadores com suas ferramentas a trabalhar. Portando facões, pessoas anônimas, sugeridas por sombras, desempenham sua atividade.

Na soma das telas, vemos oito ou talvez nove silhuetas, pois uma delas está em plano menos privilegiado, como que para demonstrar novamente profundidade de campo, a vastidão do campo de trabalho da plantação açucareira que para aqueles povos escravizados, tinham um amargo sabor, ainda hoje experimentado por seus descendentes que sofrem com os efeitos da escravatura e de um processo de abolição liberalista, sem a devida reparação social e econômica.

Olhar a projeção na parede, mas também projetadas em uma rocha situada em frente ao engenho, proporciona uma experiência diferente, já que a tela de cinema não permite a projeção para fora da área de exibição. Isto cria uma sensação de proximidade, que por sua vez instaura um processo de identificação com esses trabalhadores.

¹⁰ Técnica de edificação, também conhecida como taipa de mão, onde são utilizadas matérias primas encontradas na natureza, tais como o bambu, o cipó, a palha e o barro. A Igreja Nossa senhora do Ó em Sabará - Minas Gerais foi feita em pau-a-pique. Para saber mais sobre o emprego da técnica no Brasil, ver VAN EIJK, Dries; DE SOUZA, Vicente Custódio Moreira. Surgimento, desenvolvimento e desaparecimento da técnica taipa de pilão no Brasil. *Conservar Patrimônio*, n. 3-4, p. 17-24, 2006.

Figura 29 - Representação do engenho em atividade



Marcos Santos / USP Imagens. Fonte: <http://imagens.usp.br/?p=31186> Acesso em 04/01/2019

Eis, portanto, um exemplo claro de situação onde posso empregar com segurança a expressão **cinema expandido**, ou seja, um cinema que faz uso do próprio ambiente, de outros suportes, que não está mais preso em si mesmo, que atende às demandas criativas de seus realizadores, gerando efeitos dentro e fora da tela, chegando ao imaginário do público de forma bastante viva. Trata-se de um ilusionismo sutil, mas que altera totalmente a experiência, tornando-a distinta de uma exibição em salas convencionais de cinema. O canal é visto de fundo e em dado momento, surgem os elementos maiores com preenchimento, que são duas faces muito grandes fitando o público e a piscar, fornecendo um clima de mistério.

Também relaciono aqui o fato de na projeção, o engenho ter sido tomado por heras em seu estado atual, o de ruína. É mostrada a limpeza manual dessas ervas por uma equipe da USP, um microfilme feito a partir de escrituras originais sobre o engenho que datam de 1548, elementos iconográficos de grande valor histórico que são recuperados a partir de *slides* e microfilmes que no espetáculo cumprem um papel de amálgama visual.

Aqui é mostrado ao público que existe uma equipe atuante, zelando e cuidando deste patrimônio. É mostrado o trabalho de arqueologia, um vídeo de uma mão trabalhando com um pincel sobre um objeto que embora indecifrável, pode ser facilmente um osso, já que logo ao

lado se vê um crânio. Uma luz arredondada, como a clássica luz da ribalta de um teatro passa pelo engenho, e some para então surgirem os créditos finais que por serem elementos textuais, optei por mencioná-los no tópico a seguir. Antes disso, chamo a atenção para a situação de recorrências de componentes da imagem, sendo que alguns símbolos visuais vão se repetindo, às vezes sob novas formas ou pequenas nuances que os transfiguram em novas versões, como ocorre com o mapa e o astrolábio.

A importância na cor do espetáculo é a de trazer vida ao Engenho. Sendo suas rochas normalmente formadas por uma paleta de cor que vai do amarelo ao bege, com tons de vermelho e ao preponderante acinzentado, a cor vem facilitar a própria impressão da animação, pois se esta fosse feita com tons de cor muito clara em sua maioria, talvez não imprimissem tão bem nas rochas das edificações.

Os tons de cor sépia e os chamados “tons pasteis” de cor são usados, como para criar uma referência visual do engenho com os mapas¹¹ desenhados à mão que os portugueses e espanhóis utilizavam na época como referência.

Termino reforçando a importância do movimento no espetáculo. Achei bastante exótico que o dragão aquático que é visto transitando da esquerda em um dos segmentos de ruínas em direção à direita, desaparecia e reaparecia nadando em movimentos ondulatórios, mergulhando e emergindo sucessivamente.

Quando o ser mergulhava e sumia na extremidade da borda mapeada do vídeo, dava a impressão de se perder no vazio entre os segmentos das ruínas, como havia notado com os barcos que também desapareciam ao atingir a extremidade do vídeo.

Assim como pelas embarcações, criei uma expectativa em relação ao seu surgimento na parte descontínua da edificação. O ser acabou por não me desapontar, surgindo no outro lado, direito, da ruína. Há um jogo entre o que está dentro e o que está fora, sendo que o fora, também integra o espetáculo, como ausência e como potência visual, não como defeito, posto que não se espera do monumento, uma tela uniforme, mas justamente, aquilo que ele é capaz de proporcionar em seu estado original, sem o falseamento de áreas que buscassem completar elementos faltantes da animação. É nesta ausência, neste leve estranhamento, que reside a ideia

¹¹ Os mapas são feitos desde a antiguidade, sendo o babilônico Imago Mundi o mais antigo mapa existente, inscrito em uma peça de argila e feito no século 6 antes de Cristo. Existem dezenas de mapas feitos durante a idade média. No período quinhentista, é importante o mapa de Juan de la Cosa de 1500. Antes dele, o globo de Martin Behaim de 1492 foi um marco na representação cartográfica. Outros mapas continuaram a ser feitos em 1502, 1505, 1507, 1513, 1520 e assim conseqüentemente, na medida em que novos territórios eram atingidos pela exploração marítima.

da imagem crítica, de sua potência enquanto sintoma visual ou como elemento passível de sintoma. Tendo comentado estes pontos, passo agora a tratar do texto contido no espetáculo.

3.3 Legibilidade e escrita constelar

Os elementos textuais são entendidos aqui como imagem, uma vez que o texto projetado é imagem e ao mesmo tempo funciona como código de acesso à linguagem verbal. Santaella apresenta a terceira matriz como verbal, pois a linguagem escrita pressupõe o verbo ou ao menos a noção de verbalização possível.

A linguagem verbal para Santaella está ligada aos três níveis, sendo eles o da descrição (primeiridade), o da narração (secundidade) e o da dissertação (terceiridade). Neste nível geral de análise das matrizes, Santaella coloca a linguagem verbal como legi-signo simbólico. Este terceiro nível de matriz está mais associado às convenções, aos sentidos dados, já elaborados, ou no mínimo mais previsíveis e associados a um pensamento, reduzindo as interpretações, por ser muito menos abstrato do que o nível sonoro.

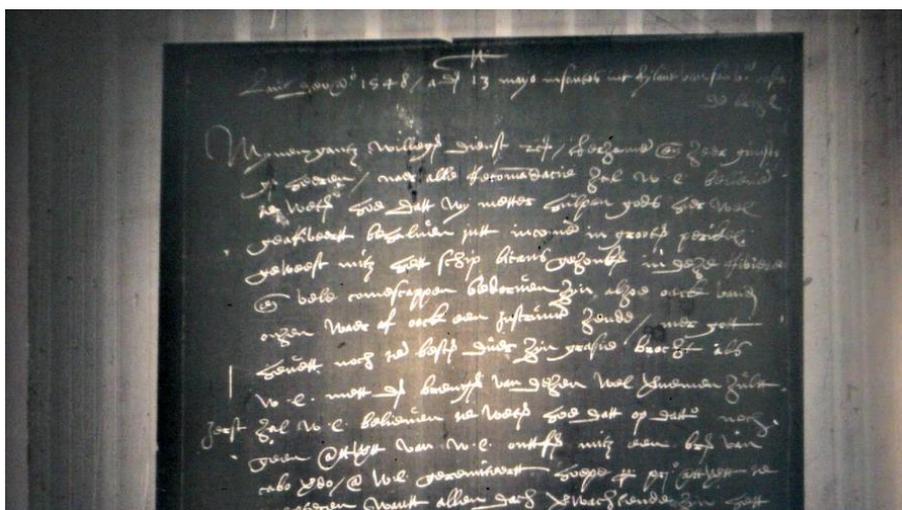
Os elementos textuais aparecem no espetáculo de forma a embutir uma carga estética, mas não como elemento descritivo das imagens, não como recurso autoexplicativo. Não há legendas para o que se vê.

No início do espetáculo não se vê créditos de abertura com o título ou patrocinadores como muitas vezes acontece. A surpresa é buscada desde o início, quando junto do som, linhas começam a ser projetadas nas paredes do engenho.

Alguns trechos são narrados, portanto, uma parte textual é verbalizada. O que encontrei de textual durante o espetáculo, em maior volume, são fragmentos de manuscritos, resgatados a partir de filmes em película de documentos históricos sobre o local.

Créditos de realização são exibidos ao final do espetáculo, no terceiro segmento de ruínas, o último à direita, mais no sentido de se personificar seus realizadores e também de se cumprir um papel institucional.

Figura 30: Microfilme de manuscritos quinhentistas sobre o Engenho dos Erasmos



Fonte: *Frame extraído do making of de Memórias de um Velho Engenho de Silvio Luiz Cordeiro:*

Estes textos são enxertados de maneira fragmentada e incluídos ali sem a expectativa de que possam de fato ser formalmente lidos, apenas como reminiscência, que por ter caráter documental, incorporam, mesmo que perturbados em sua legibilidade, a ideia de pesquisa, oficialidade, de uma concretude histórica.

A história é manipulada (em um bom sentido) diante do espectador que não precisa ter conhecimentos em paleografia para compreender que são documentos e que representam algo de importante por estarem ali.

Manter propositalmente um nível de ilegibilidade me pareceu ser a ideia, pois isto expande as possibilidades interpretativas. Algumas delas chegam a receber uma cor amarela que as destaca em meio às outras.

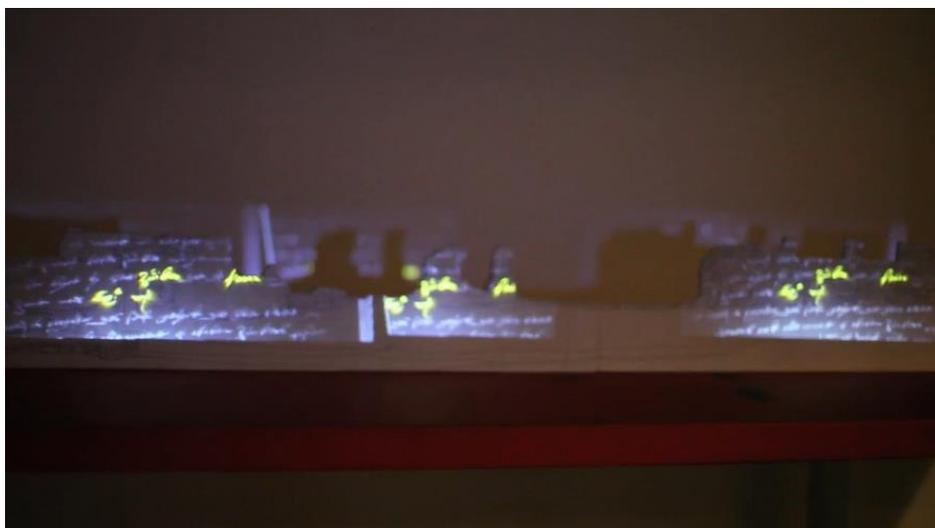
A seguir, incluí algumas imagens de uma maquete tridimensional modelada especialmente para os testes de projeção mapeada fora do ambiente final de projeção e na qual se vê um exemplo desta forma textual.

Figura 31: Projeção sobre maquete tridimensional



Fonte: *Frame* extraído de *making of* de *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

Figura 32: Teste de projeção em maquete tridimensional contendo manuscritos



Fonte: *Frame* extraído de *making of* de *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

O fundo azulado que se vê na figura 32, por trás das palavras, é capaz de remeter ao fundo do céu de constelações e o que são as palavras aqui, se não uma constelação que faz saltar aos olhos dos espectadores palavras ilegíveis, mas ainda assim compreensíveis como enigmas documentais, ligados à história do Brasil e à história do engenho? Este lançar de documentos históricos ilegíveis é um dos traços mais poéticos a respeito do espetáculo.

3.4 Linguagens híbridas

Ao terminar de assistir à breve apresentação, que tem em torno de dez minutos de duração, verifiquei no espetáculo uma situação de hibridismo de linguagens. Não há uma pureza sógnica das matrizes. É justamente da mescla das matrizes e de suas divisões que surge a noção de hibridismo da linguagem audiovisual.

Sempre que há um misto entre tipos de linguagens, onde há combinação da linguagem visual com a verbal ou da linguagem sonora com a verbal ou mesmo numa configuração onde o som, o verbo e o visual se combinam, há hibridismo. Tanto no cinema quanto na televisão ocorre este tipo de situação de hibridismo entre as matrizes, pois esta é uma característica da forma audiovisual, onde quer que se apresente, inclusive aqui no Engenho dos Erasmos.

É importante dizer que a produção digital de vídeo tem uma característica que lhe é própria, não é um mero contêiner da linguagem cinematográfica. A forma digital do audiovisual impacta diretamente na forma de produção e de consumo deste conteúdo, que não mais está atrelado a uma forma clássica de visualização.

O *videomapping* permite não apenas um hibridismo de linguagens, mas um hibridismo de meios de execução, de mídias, onde virtualmente tudo pode ser utilizado como uma tela de projeção, o que aumenta exponencialmente a sensação de fusão entre vídeo e o ambiente no qual ele se insere. O audiovisual passa não mais a ser visto apenas em dispositivos com telas quadradas ou retangulares, mas agora em quaisquer superfícies, por mais irregulares e inusitadas que sejam para a visualização de conteúdo, pois por meio do mapeamento de superfícies, quase tudo é possível em termos de adequação de formatos.

4. AS RUÍNAS E OS ANACRONISMOS NA PERCEPÇÃO HISTÓRICA

A referência inicial que faço à anacronia no título deste capítulo teve inspiração na obra de Didi-Huberman, *Diante do Tempo*, que por sua vez, relaciona-se com o tema do anacronismo das imagens. Passo a apresentar o espetáculo audiovisual de projeção mapeada¹² denominado “História, Luz e Som: memórias de um Velho Engenho” a partir das temporalidades envolvidas e de seus efeitos.

Aqui trato de esclarecer o que são ruínas e de que forma as ruínas do Engenho se relacionam com o universo das imagens técnicas. Falo sobre o anacronismo na história da arte, a iconografia anacrônica do espetáculo projetado no engenho.

Os objetos arquitetônicos têm como uma de suas características fundamentais servirem como espaços funcionais. Eles são capazes de fornecer a quem os vê, certas impressões afetivas, seja pelo fato de, muitas vezes, se parecerem com outros locais onde já se viveu, seja por ali já se ter vivido ou por ali se estar vivendo. A relação entre a pessoa e o espaço construído é o de pertencimento e de reconhecimento da própria capacidade do ser humano em edificar. É o de entender uma construção como sendo uma prova da civilização, ainda que esta já não exista.

Algumas civilizações desapareceram envoltas em mistérios, outras devido a um forçado processo de erradicação empreendido por outra sociedade ao longo da história. Incluem-se aí as civilizações do Vale do Indo, Minoica, Micênica, dos Olmecas, dos Nabateus, dos Maia, dentre outras. Maiores ou menores, as civilizações deixaram vestígios sobre a terra para serem facilmente contemplados e outros para serem arduamente ou acidentalmente resgatados por meio de escavações da terra.

Em alguns casos, edificações inteiras aparecem a partir dos esforços arqueológicos. No caso do Engenho dos Erasmos, descobriu-se, por exemplo, um cemitério junto de onde havia uma capela. Estavam enterrados ali diferentes povos, demonstrando o intuito do Catolicismo em edificar sobre o solo sagrado de etnias antepassadas que ali viveram antes da chegada dos portugueses.

Em termos gerais, não importa se uma construção foi feita em alvenaria, madeira ou pau a pique, ela sempre revela algo sobre a presença e organização humana no espaço. Além disso,

¹² Para uma definição técnica e pormenorizada do conceito, ver MOTA, Márcio Hofmann. *Video mapping / projeção mapeada: espaços e imaginários deslocáveis*. 2014. 165 f., il. Dissertação (Mestrado em Artes) — Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

as construções remanescentes trazem algo de especial, seja pelo estilo peculiar, já prescritos na contemporaneidade, seja pela beleza natural das próprias ruínas.

O ser humano vence a natureza e a natureza vence sua obra, quando este não está presente para se ocupar de sua manutenção, ou se formos um pouco mais benevolentes com o meio ambiente, quando este não exerce sua função transformadora sobre o ecossistema.

Estes tempos heterogêneos se entrelaçam despreziosamente sobre o monumento edificado em ruínas, na forma de relva, galhos, raízes, musgos e nos levam a pensar sobre a multiplicidade de tempos que podem coexistir em um mesmo local. Isto me leva também a refletir sobre o Engenho dos Erasmos alcançado e mexido pela ação humana, que faz dele, um objeto de multitemporalidades. Ele se torna índice histórico que remete ao período colonial, mas que sofreu intervenções visando reconstrução de suas partes, como por exemplo no Pavilhão Saia, onde foram empregados materiais não originais do período quinhentista. Havia, no princípio da preservação patrimonial no Brasil, uma ideia de que se podia intervir sobre determinadas edificações, a ponto de alterar algumas de suas características originais, para que se obtivesse um objeto mais conformado e inteiro. Além disso, o objeto histórico passa a ser também objeto de arte contemporânea quando dos momentos de exibição. O Engenho dos Erasmos, é, portanto, tomado por multitemporalidades e a ideia de anacronismos.

A projeção mapeada é um processo de virtualização que se faz concretizar pela luz os conteúdos que são criados e tornados visíveis. Sobre os relevos sobrepostos por estas virtualidades, trago uma bela definição das ruínas, feita pela filósofa espanhola María Zambrano, que diz que “não há ruínas sem o triunfo da vida vegetal sobre aquilo que um dia se levanta soberbamente sobre a terra.” (2016, p. 217) É por humilhar a terra com a edificação, que povos antigos praticavam sacrifícios aos deuses como forma de garantir a construção. (ZAMBRANO, 2016). A autora esclarece que

O edificar é um triunfo do homem sobre a natureza, como é também a história, a tarefa histórica tão estranha para um contemplador não humano, se houvesse. E nas ruínas, o humano tornou-se abatido sem ficar apagado. Daquele triunfo - e todo triunfo traz ou leva soberba – ficou algo que já se enlaça com a vida vegetal triunfadora, que corre livremente brotando entre as colunas quebradas e os muros abatidos. Uma fusão entre a natureza e a história tem lugar, uma pacificação, uma reconciliação de onde nasce essa especial beleza que, semelhantemente àquela que se desprende da tragédia grega, traz a “catarse”. (ZAMBRANO, 2016, p. 218)

Algumas destas ruínas atraem turistas e fotógrafos profissionais, justamente pela busca de um gozo estético, como é o caso das muitas ruínas budistas na República da Indonésia ou as famosas ruínas da região de Angkor, antiga sede do Império Khmer, no Reino do Camboja.

Talvez o caso mais emblemático da reconciliação entre natureza e ruína esteja localizado no templo Ta Prohm do Camboja. Neste caso, as hoje já anciãs árvores¹³ cresceram, esculpindo sobre as ruínas uma inigualável paisagem no local que é Patrimônio Mundial da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). O Engenho dos Erasmos, pouco a pouco vai ser tornando um destes símbolos de conciliação entre a ruína e a natureza, mas ao mesmo tempo, sem permitir que a era triunfe sobre o patrimônio, que deve ser invariavelmente protegido e preservado.

Sabe-se que as ruínas são geradas a partir do abandono, ou às vezes ocasionadas por incêndios, explosões, tufões ou, em suma, pela ação do tempo. A exemplo do Engenho dos Erasmos, o Brasil guarda outras ruínas¹⁴ importantes, como a Casa da Torre de Garcia d'Ávila em Mata de São João no estado da Bahia, cuja construção se iniciou em meados do século XVI, vindo a ser terminada no século XVIII, (PESSOA, 2008), o sítio arqueológico da *Fazenda Santa Dalmácia*, fundada em 1624 em Cambé no estado do Paraná (BLASI; GAISLER, 1991), o sítio arqueológico São João Batista em Entre-Ijuís (BARCELOS, 2000) no Rio Grande do Sul, cuja edificação religiosa foi fundada em 1697, além de outras ruínas, no que deixamos as ruínas de São Miguel das Missões no Rio Grande do Sul junto ao sítio arqueológico São Miguel Arcanjo, como mais um exemplo em nível nacional. Neste local, há, também, um projeto onde um espetáculo de som e luz é aplicado sobre as ruínas. Não se trata de um projeto de projeção mapeada, mas há um esforço no sentido de atrair público para o local, embora haja cobrança de ingressos.

O estado de preservação das ruínas encontradas pelo Brasil parece variar, assim como a notoriedade de cada uma. Certamente são menos lembradas como atração turística fora do âmbito acadêmico e fora de seus respectivos estados. Elas não costumam ser muito conhecidas do público em geral e em alguns casos, há pouca bibliografia sobre elas, como pude perceber ao pesquisar em bases de dados acadêmicos, pelas listagens referentes à Fazenda Santa Dalmácia, tendo o Google Acadêmico retornado apenas um resultado referente a uma produção

¹³ *Ceiba pentandra*, *Ficus gibbosa*, *Diospyros decandra* são espécies por lá encontradas.

¹⁴ Especificamente no litoral de Santos, São Vicente e região, encontram-se outras ruínas importantes do período colonial, como por exemplo, as ruínas da Ermida de Santo Antônio do Guaibê, construída em 1560 e o Forte São Filipe da Bertioga na Ilha de Santo Amaro em Guarujá – datado de 1552. Para mais informações, ver KATINSKY, Júlio Roberto. Monumentos quinhentistas da Baixada Santista. *Revista USP*, n. 41, p. 74-97, 1999.

da década de 1990. Ainda não há, portanto, abundância de material disponível sobre uma área em expansão, uma Ruinologia, isto é, uma espécie de ciência das ruínas, que leve em consideração nossas próprias ruínas como objeto de estudo, me parece uma ideia interessante a ser fomentada no âmbito acadêmico. Não é tarefa fácil explicar sem a frieza breve do dicionário, o que significam ruínas. O que de fato são elas?

Algo deteriorado, sem dúvida, algo desabado. Mas nem todo desabamento é uma ruína. Na percepção das ruínas sentimos algo que não está, um hóspede que se foi: alguém acaba de ir embora quando entramos, algo flutua ainda no ar e algo permaneceu também. Não nos atreveríamos a permanecermos sozinhos entre ruínas, pois tudo povoar-se-ia, iria povoando-se não mais de sombras, mas de algo mais indefinível. Por quê? As ruínas são uma categoria da história e fazem alusão a algo muito íntimo de nossa vida. São o abatimento dessa ação que define o homem entre todas as outras: edificar. Edificar, fazendo história. Isto é, uma dupla edificação: arquitetônica e histórica. A arquitetura e a história são solidárias e no fundo nasceram do mesmo ímpeto e de idêntica necessidade: a necessidade que provém dessa deficiência do homem, ser o inadaptado entre todos os que povoam a Terra: ele que não encontrou meio algum que lhe estivesse aguardando e que teve que começar construindo o mesmo que há de proteger-lhe. Mas o homem não empreendeu esta atividade de edificar atendendo unicamente a necessidade de ter um abrigo que lhe proteja. Bem aí, no simples fato de ter que edificar um “abrigo” existe já algo mais do que a mera necessidade utilitária: o buscar um dentro, um interior, que proteja sua alma nascente, como se fosse alguém que tem que enfrentar a vida antes de haver acabado de nascer e sente a necessidade íntima, estranhável de esconder-se, de afastar-se da luz que logo tem que enfrentar: a luz que é também a lei. E ao edificar, tenta realizar seus sonhos. E sob os sonhos, alenta sempre a esperança. A esperança motora da história. E assim, nas ruínas, o que vemos e sentimos é uma esperança aprisionada, que quando esteve intacto o que agora vemos desfeito quiçá não era tão presente: não havia alcançado com sua presença o que consegue com sua ausência. (ZAMBRANO, 2016, p. 216-217).

No caso das ruínas do Engenho São Jorge dos Erasmos, percebi, de um lado, um trabalho de arte contemporânea lançado sobre um monumento, e, de outro, as ruínas como representação do passado. Contudo, a visada que lancei sobre este passado é íntima daquela do materialismo histórico de Walter Benjamin: “A verdadeira imagem do passado passa por nós de forma fugidia.

O passado só pode ser apreendido como imagem irrecuperável e subitamente iluminada no momento de seu reconhecimento.” (BENJAMIN, 2016, p. 11).

A imagem projetada no engenho é propriamente aquela que será contributo para a reconquista de seu passado, ainda que este processo se dê por meio do que não está presente, como aponta Zambrano no trecho anterior, que serviu para me mostrar, que as ruínas do

Engenho possuem uma utilidade para além do desmazelo estético evidente.

O Engenho dos Erasmos é um local de potência histórica. Como unidade de amostragem, suas ruínas podem suscitar a esperança motora da história (ZAMBRANO, 2016), daqueles que ali estão como espectadores, mas ao mesmo tempo são agentes da incessante, contínua história.

O Filósofo Georges Didi-Huberman (2015) trabalha com as tensões entre passado e presente, onde a memória é constantemente modificada, a partir do passado que se apresenta. Desta forma, entendo que tais correlações passadas ganham espaço na contemplação da projeção que na edificação do Engenho dos Erasmos se faz proporcionar, ainda que por meio de uma virtualidade (a animação) um pensamento sobre o próprio local, onde este não é mais meramente representado como passado, mas tal como propunha Walter Benjamin, no sentido das montagens de tempos diferentes, da apresentação histórica:

[...] o que significa dizer que uma outra forma de repensar as relações entre o agora e o não mais agora é anunciada por meio de um novo modelo de temporalidade. Nesse novo modelo, a memória entra como elemento importante de um novo pensamento sobre a história, vista não mais como representação do passado, e sim como apresentação. Graças ao conceito de memória, é possível trabalhar no campo da apresentação como construção a partir do presente, tempo que possibilita a deflagração de correlações passadas. (NASCIMENTO, 2005, p. 51)

A imagem reminescente do engenho é intrínseca à sua arquitetura, ou seja, à sua forma originalmente construída. Sua configuração ainda é compreensível como edificação, posto que não chegou a se desmanchar por completo e na realidade, chegou a ter partes reconstruídas, como o próprio pavilhão principal. Para Zambrano,

A contemplação das ruínas cura, purifica, alarga o ânimo fazendo-lhe abarcar a história e seus vaivens como uma imensa tragédia sem autor. As ruínas são em realidade uma metáfora que alcançou a categoria de tragédia sem autor. Seu autor é simplesmente o tempo. E a tragédia brota da esperança em luta exagerada com a fatal limitação do destino, das circunstâncias. A esperança, ao mesmo tempo o mais humano e divino da vida do homem, fica já livre e exposta, liberada de suas lutas, nas ruínas. É a transcendência pura da esperança. (ZAMBRANO, 2016, p. 218)

A esperança, assim transcendida pelo tempo na forma de ruínas, nos mostra que vingou, ou seja, se concretizou em algo que venceu a luta do tempo, este algo sendo

A hera: metáfora da vida que nasce da morte, do transcender que segue todo acabamento. Todo acabamento de algo que foi longe na esperança. E se Calderón disse: “construir bem que nem mesmo em sonhos se perde”, caberia entendê-lo pensando que de toda realidade o único que fica será seu sonho. Que o sonhar bem nem mesmo morrendo se perde. (ZAMBRANO, 2016, p. 218)

Toda a hera repousa ali no Engenho sob os cuidados de uma equipe dedicada à preservação do patrimônio, onde há manutenção, mas não o aniquilamento da natureza que o envolve delicadamente, proporcionando um engenhoso equilíbrio natural entre natureza e ruínas, metáfora de Calderón¹⁵, que não conhecia, mas que me ajudou a entender o local como um espaço de vida em transformação e não tristemente como apenas o lugar de decrepitude, embora, necessite fazer um esforço e lançar um olhar poético sobre o monumento para ali perceber a beleza da transcendência do tempo e de sua apresentação e representação, por meio da forma audiovisual.

4.1 Georges Didi-Huberman e o anacronismo

Logo nas páginas iniciais de *Diante do Tempo* (2015), Georges Didi-Huberman inicia uma exposição sobre a necessidade de se contestar a abordagem sobre o tempo da obra de arte e sobre a própria história da arte, aquela mais empregada no campo da História, isto é, a análise estruturada pelo tempo cronológico. Para ele, é necessário que os historiadores assumam o risco de lançarem um olhar mais antropológico sobre as imagens.

Ele também se refere a este como um olhar arqueológico possível e que não costuma ser exercitado pelo historiador da arte. A leitura canônica da obra faz do historiador um ser eucrônico. Esta abordagem eucrônica “não é nada mais que uma busca da concordância dos tempos”. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 19).

O autor também me levou à ideia de que, ao olhar uma imagem, minha aproximação nunca é neutra, pois vem carregada de pensamentos, logo de palavras que buscam completá-la. A imagem pode ainda apresentar mais de uma temporalidade e elementos que passam despercebidos por historiadores. É a necessidade do resgate dos detalhes que o autor diz ser necessário que se pratique.

¹⁵ Zambrano se refere a Pedro Calderón de la Barca, dramaturgo e poeta que nasceu em Madrid em 1600 e morreu por lá em 1681.

Desta forma, ele próprio se coloca abertamente como defensor de uma postura crítica à abordagem sempre cronológica da história da arte – ao que ele chama atenção para sua “tradição teórica que vai de Vasari a Kant e além (notadamente no próprio Panofsky)” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.19), ao lançar seu questionamento sobre a leitura canônica das obras de arte, sua trilogia *O Olho da História* trabalha justamente esta noção de um olhar crítico sobre as imagens e a noção de tempo, muito em função de sua inspiração em Walter Benjamin.

Vale ressaltar que o termo canônico, apesar de ser recebido, muitas vezes, como algo ligado à disciplina eclesiástica, aqui denota algo de obsoleto no ofício do historiador. Outro ponto que destaco é o de que a própria história da arte é um campo relativamente recente, ele toma como base a data de criação das próprias obras de arte.

O autor trabalha com dois nomes italianos, adotando como exemplo, dois pintores que realizavam trabalhos anacrônicos entre si em um mesmo tempo histórico. São eles Cristóforo Landino e Fra Angelico. Para Didi-Huberman, o historiador eucrônico não daria conta das complexidades e diferenças existentes na criação desses pintores. Fra Angelico seria anacrônico mesmo diante daqueles artistas “contemporâneos mais imediatos, se quisermos considerar como tal Leon Battista Alberti” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 21). Ele traz clareza a essa ideia, desde o começo, ao esmiuçar o caso da criação de Angelico nos panos coloridos do convento de São Marcos na região da Toscana em Florença:

Estamos diante do pano como diante de um objeto de tempo complexo, de tempo impuro: uma extraordinária montagem de tempos heterogêneos formando anacronismos. Na dinâmica e na complexidade dessa montagem, noções históricas tão fundamentais quanto as de “estilo” ou de “época” revelam, de repente, uma perigosa plasticidade (perigosa somente para aquele que gostaria que tudo estivesse em seu lugar, de uma vez por todas, na mesma época: figura bastante comum daquele que eu chamarei de “historiador fóbico do tempo”). Propor a questão do anacronismo é, então, interrogar essa plasticidade fundamental e, com ela, a mistura, tão difícil de analisar, dos diferenciais de tempo operando em cada imagem. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.23)

Alguns detalhes como o de pigmentos vermelhos claros que parecem ter sido projetados formando uma constelação e que podem ser relacionados à arte abstrata contemporânea, podem passar despercebidos pela aversão ao anacronismo em análise histórica da arte, pois acabam sendo ignorados metodologicamente em termos dessa diversidade existente na própria obra de arte. (DIDI-HUBERMAN, 2015).

Ao buscar durante todo o tempo pela pertinência histórica, o historiador estaria para ele, buscando o ideal do historiador, “Mas, o que é o ideal senão o resultado de uma idealização? O que é o ideal senão a edulcoração, a simplificação, a síntese abstrata, a denegação da carne das coisas?” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.20).

O filósofo indica uma saída à análise fácil e superficial. Ele propõe uma revisão crítica ampla para todo o campo. Desta forma, deve-se parar, não apenas diante do objeto-arte, mas diante do tempo, a fim de “estabelecer uma arqueologia crítica dos modelos de tempo, dos valores de uso do tempo na disciplina histórica que elegeu as imagens como seus objetos de estudo.”

Deve-se buscar encontrar possíveis anacronismos presentes nas obras e nas relações entre as obras de arte. Por exemplo, um artista em determinado período histórico onde se produziu determinado estilo de pinturas, pode ter pintado quadros muito diferentes do estilo em voga ou ainda adotar múltiplas técnicas, de diferentes períodos em sua obra, sendo importante que o historiador adote uma visão mais minuciosa, evitando dividir períodos artísticos de forma nivelada, como se todos os artistas tivessem criado homogeneamente o mesmo estilo.

Ele lembra que a disciplina de história da arte ainda é muito recente se comparada com a invenção da arte (podemos pensar, por exemplo, até mesmo em arte pré-histórica), mas que ao ser abordada de forma anacrônica, permite a geração de uma imagem-crítica, uma imagem sintoma.

Didi-Huberman esclarece que em sua obra aquilo que Gilles Deleuze define como movimento aberrante, chamado de sintoma, ganha o nome de imagem crítica.

Este movimento pode ser compreendido como uma imagem dialética e de ruptura que é montada a partir da noção de uma multitemporalidade.

Ele entende que o historiador está ligado necessariamente ao ato da temporalização. Sempre que estuda um objeto fora de seu tempo atual, ele, o historiador, está lidando com a questão dos múltiplos tempos. “O anacronismo seria, assim, numa primeira aproximação, um modo temporal de exprimir a exuberância, a complexidade, a sobredeterminação das imagens.”. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.22) Na historiografia da arte,

Tal é, portanto, o paradoxo: dizem que fazer história é não fazer anacronismo; mas dizem também que somente é possível voltar ao passado pelo presente de nossos atos de conhecimento. Reconhecemos, então, que fazer história é fazer – ao menos – um anacronismo. Qual atitude tomar diante desse paradoxo? (DIDI-HUBERMAN, 2015. p. 36)

Para o filósofo francês, a maneira que tal desconforto paradoxal deve ser incorporado ao seu *modus operandi* é “Abordando-o como um risco necessário à própria atividade do historiador, isto é, à própria descoberta e à constituição dos objetos de seu saber.” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.38)

Neste sentido, fica claro que é desconfortável para o historiador trabalhar de forma não normatizada pelas fontes já conhecidas e amplamente aceitas, a fim de buscar novos elementos da imagem que nunca encontraram suficiente interesse ou fôlego para serem debatidos dentro de uma nova perspectiva de métodos de pesquisa em história da arte.

Peter Burke também desenvolve ideia similar no que se refere à crítica das fontes históricas. Além de nos dizer que “Tradicionalmente, os historiadores têm se referido aos seus documentos como “fontes”, como se eles estivessem enchendo baldes no riacho da Verdade, suas histórias tornando-se cada vez mais puras, à medida que se aproximam das origens.” (BURKE, 2017, p. 23), para criticar a falta de humildade dos historiadores em buscarem caminhos que levem, eventualmente, a riscos maiores. Ele ainda trabalha a ideia de que

A “crítica da fonte” de documentos escritos há muito tempo tornou-se parte essencial da qualificação dos historiadores. Em comparação, a crítica de evidência visual permanece pouco desenvolvida, embora o testemunho de imagens, como o dos textos, suscite problemas de contexto, função, retórica, recordação (se exercida pouco, ou muito, tempo depois do acontecimento), testemunho de segunda mão etc. (BURKE, 2017, p. 26)

A partir desta noção do anacronismo e de imagem-crítica em Didi-Huberman, parto para o emprego desta ideia no contexto do Engenho dos Erasmos. Cabe ressaltar que o trabalho de Didi-Huberman sobre o anacronismo foi fortemente influenciado por autores que antes dele discutiram questões ligadas à esta temática do anacronismo. Desta forma ele tributa em sua obra o pioneirismo de Aby Warburg, Walter Benjamin e Carl Einstein nesta linha de raciocínio temporal, cabendo também as respectivas revisões críticas e necessidades de continuidade da discussão deixadas por eles.

O antigo engenho de açúcar, hoje em estado de ruínas e que teve diferentes usos ao longo do tempo, ganha status de imagem-crítica ou sintoma – como tratado por Georges Didi-Huberman. Ao receber o espetáculo de projeção, ao ser tela do próprio Engenho em funcionamento em criação artística, o monumento tem deslocada a estrutura para outro espaço temporal, o do Brasil histórico no primeiro período colonial, ainda muito dependente da cana de açúcar como produto impulsionador da economia portuguesa.

Esta dualidade entre passado e presente é um ponto marcante neste espaço. O engenho

é retirado virtualmente de seu estado original de pleno repouso após o maltrato do tempo (não ignoro aqui os tempos da história recente, quando passou a ser muito bem tratado por equipes de pesquisadores), para através do espetáculo serem lançadas figuras de nosso tempo, mescladas a outras imagens de interesse histórico, que de forma não linear, climatizam um contexto poético e reflexivo sobre o papel do Engenho e sobre o seu próprio tempo, antes e agora. O funcionamento simulado de um engenho nele próprio, agora em ruínas, configura bem essa situação de anacronismo.

Ainda que não houvesse uma relação de imagens anacrônicas em sua composição, ao se lidar com um objeto histórico, fazemos ao menos um anacronismo, como nos lembra Didi-Huberman. Ele diz que

Diante de uma imagem – por mais recente e contemporânea que seja -, ao mesmo tempo o passado nunca cessa de se reconfigurar, visto que essa imagem só se torna pensável numa construção da memória, se não for da obsessão. Diante de uma imagem, enfim, temos que reconhecer humildemente isto: que ela provavelmente nos sobreviverá, somos diante dela o elemento de passagem, e ela é, diante de nós, o elemento do futuro, o elemento da duração [durée]. A imagem tem frequentemente mais memória e mais futuro que o ser [étant] que a olha. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.16)

Mesmo em ruínas, as paredes do Engenho perduraram e atravessaram gerações. Agora, tendo o amparo da proteção patrimonial, desde que seguidas todas as diretrizes para a excelência de sua conservação, mostram-se aptas a perdurarem com o auxílio da linguagem do vídeo digital e da projeção mapeada de suas paredes.

Isto permite que o *étant* tenha noção sobre um intervalo de tempo considerável, muito maior do que o de sua existência, um tempo histórico de mais de quinhentos anos, condensados simbolicamente, não apenas no próprio estado avançado de deterioração em que se encontra, mas no vídeo que a ele se volta como um gentil e respeitoso tratamento simbólico valorativo e de caráter multitemporal.

Figura 33 – Ruínas de edificação do Engenho São Jorge dos Erasmos (2018)



Áreas mapeadas para exibição. Ao crepúsculo fazem lembrar silhuetas de faces humanas.

Fonte: Base de dados da pesquisa

Um dos mais importantes aspectos ligados à peça audiovisual é justamente a noção de que ali houve a utilização de mão de obra escravizada para o cultivo, processamento da cana e produção do açúcar. Desta forma, não houve uma renúncia em abordar o tema, ele foi tratado de equilibradamente em termos da decisão criativa, do peso das imagens, isto é, da incidência e de presença junto a outros elementos da narrativa. Peter Burke nos alerta que na arte

[...] a paisagem evoca associações políticas, ou até mesmo que ela expressa uma ideologia, como o nacionalismo. [...] observou-se que os pintores de paisagens inglesas do século XVIII desconsideravam as inovações da agricultura e ignoravam os campos recentemente cercados, preferindo mostrar a terra como se supõe que tenha sido nos bons velhos tempos. (BURKE, 2017, p. 69-70)

Neste caso, o engenho não foi representado no *videomapping* em sua glória pelo ponto de vista de sentimentos patrióticos. Todavia, pela falta de objetividade em relação à memória

dos povos escravizados que ali habitaram e forçosamente trabalharam, identifiquei que poderiam ter sido aplicadas imagens mais representativas do sofrimento humano, da catástrofe humana, evocativas do tempo histórico a ser repensado a partir do único lugar possível, o presente.

No espetáculo trabalharam-se imagens de forma não linear, o que acabou por trazer à narrativa um efeito de inusitados efeitos estéticos, mas tendo a chance de verticalizar e de expandir a discussão sobre o tema da escravidão, não o mostrou de forma farta, sequer um tanto explícita. Embora a projeção tenha uma contiguidade em planos fora de uma sequência clássica¹⁶ contendo necessariamente princípio, meio e fim, aquilo que em estrutura clássica grega se configura com exórdio (*exordium*), narração (*narratio*), confirmação (*confirmatio*) e peroração (*peroratio*), acaba por revelar sua montagem intencional.

A montagem – pelo menos no sentido que nos interessa aqui – não é a criação artificial de uma continuidade temporal a partir de “planos” descontínuos, dispostos em sequências. Ao contrário, é um novo modo de expor visualmente as discontinuidades do tempo que atuam em todas as sequências da história. (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 399-400).

São estas imagens criadas a partir de pesquisas de fontes históricas, mas ao mesmo tempo, imagens feitas na contemporaneidade, sem projeto de se pretenderem anacrônicas, que poderiam caracterizar o engenho e o espetáculo nele projetado como um sintoma.

Este é um ponto chave para a sobrevivência das imagens – aqui representadas pela manutenção do engenho sequencialmente na história, mas ao mesmo tempo, possibilitando sua reconfiguração histórica, ao assumir o papel de tela de exibição, através da qual, coloquei-me a buscar as relações dialéticas como ensinado por Walter Benjamin: “a imagem dialética é construída a partir dos movimentos contraditórios, entre o passado e o presente há um choque, que por sua vez, um intervalo, instaurando, assim, uma fruição mais dinâmica, o agora é como um relâmpago, uma luz que jamais será apreendida”. (BENJAMIN, 2006, p. 508), ao menos em sua totalidade.

Para que pudesse encontrar a dialética em seus detalhes – que se perderão no momento seguinte – tal como um relâmpago, precisei não apenas me demorar (no sentido de prestar a máxima atenção) sobre a obra de arte, tal como instiga Georges Didi-Huberman, para uma

¹⁶ Relacionado à estrutura dos “Discursos Ciceronianos”. Ver mais em DE SOUZA, Laert Ribeiro. Os discursos ciceronianos: Estrutura, origens, influências. *Principia*, n. 13, p. 1-5.

busca de detalhes de forma antropológica e arqueológica, mas também, para se criar novas ligações possíveis a partir do lampejo inesperado, causado pela tal imagem dialética no Engenho, pela imagem sintoma. O sintoma aqui para mim teve materialização nas falhas da preservação histórica, das lacunas entre os espaços de projeção, mas também, das lacunas de discurso que poderiam ter detalhado com mais vigor, as questões tristes do período da escravidão.

Didi-Huberman compreende que em Benjamin “[...] a arte da memória não se reduz ao inventário dos objetos trazidos à luz, objetos claramente visíveis” e que “[...] “a arqueologia não é apenas uma técnica para explorar o passado, mas também, e principalmente, uma anamnese para compreender o presente. (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 67).

Isto significa buscar recordar e ou identificar, por meio deste passado impreciso, alguns traços de uma memória já esquecida, mas latente. Com o intuito de tornar mais claro, reitero Benjamin em *Passagens* (2006) onde recupero mais a respeito da dialética das imagens:

A imagem dialética é uma imagem que lampeja. É assim como uma imagem que lampeja no agora da cognoscibilidade, que deve ser captado o outrora. A salvação que se realiza deste modo - e somente deste modo - não pode se realizar senão naquilo que está irremediavelmente perdido no instante seguinte. (BENJAMIN, 2006, p. 516)

É preciso localizar naquilo que se resgatou, antropológicamente e para fins dialéticos, um potencial inaudito das imagens por ele mesmo. Tal postura diante do objeto histórico exige uma atitude consciente na busca pelo sintoma, pois ele é breve. É preciso estado de vigília e atenção redobrada para que quando surja, seja apreendido, posto que logo irá se descontinuar e findar. É como se fosse uma noite escura nos dias atuais, sem luz elétrica, onde um objeto cai no chão e apenas com a intermitência dos relâmpagos é possível encontrar um pouco mais facilmente esse objeto sem a necessidade de tatear por mais tempo.

Tal qual um relâmpago, o vestígio sintomático se ilumina, antes de ouvirmos seu trovão. É sabido que a velocidade da luz supera a do som, então, se ouvirmos o sintoma, ele provavelmente já terá desaparecido diante de nós.

É preciso buscar na memória fugaz de sua iluminura, os resquícios daquilo que já está, como vimos, **irremediavelmente perdido no instante seguinte**. Tudo o que pudermos apreender, mesmo que seja fracionado, fragmentado, pulverizado, será útil para entendermos a imagem dialética.

A frequência destes lampejos irá possibilitar que, pouco a pouco, se construa um

mosaico sintomático residual, mas que não se fixa, pois o sintoma é sempre dialético, móvel, escorregadio e inatingível em sua plenitude, pois o tempo histórico não para, nós é que nos pausamos, dialeticamente – e por isso limitadamente, sobre ele.

Para se compreender a imagem do engenho como sintoma, foi preciso estar consciente sobre as possibilidades inesperadas do cognoscível no tempo da obra de arte ou em seus tempos, em toda a pluralidade latente do objeto artístico, não importando o quão extemporânea se apresentasse, esta lampejante imagem que se consubstanciou, diante de mim como testemunha ocular, em uma história em transformação, apreensível criticamente. Dediquei-me a pensá-la, reformulá-la, a tentar entender esta trama de signos sintomática que pode ou não ser visada conscientemente no processo de criação artística. O sintoma pode ser involuntário, mas também pode ser planejado. Às vezes as referências artísticas e suas formas de uso são escolhidas no processo de criação de forma consciente e em outras não. No caso do engenho, criou-se uma obra que o desloca de seu estado natural, provocando um estado alterado de percepção deste objeto. A presença de um conjunto de imagens sobre o próprio engenho na obra, mostra que houve um trabalho de pesquisa, houve uma fonte de inspiração.

Assim como não existe um pensamento que se instaure a partir do nada, também não existe uma arte que se constitua do nada. O que há, por vezes, é uma condição que leva o sujeito criador a ignorar a tradição ou as tradições que balizam o seu trabalho. Nesse sentido, é sempre melhor esse sujeito estar ciente sobre quais forças estão interagindo em sua ação artística. Sua obra, se assim se pode chamá-la, estará determinada por forças presentes em sua época de criação, assim como as de outras épocas anteriores. De outro modo, as forças criativas e políticas sincrônicas e diacrônicas formarão uma urdidura que estará presente no objeto artístico, seja ele de qual natureza for. (MOREIRA, 2018, p. 218)

As forças criativas e políticas que formam tal contexto de criação artística e seus resultados enquanto obra materializada, agem na medida em que o artista decide operar sua matéria prima, quando ele passa à ação criadora. É como se repousassem sobre a mente do artista diversas partículas memoriais, fragmentos mentais guardados inconscientemente a partir de sua experiência estética acumulada e veremos adiante como se acumulam fragmentos, trazidos pelos ventos da modernidade.

Estes fragmentos seriam rememorados quando o artista busca por uma nova ideia, e por serem apenas partículas memoriais, ele, muitas vezes, não tem uma visão clara, de que aquela obra é fruto de uma forma de memória aglutinadora de tópicos reaproveitáveis *a posteriori* em seu ofício, mais do que pura e genuína invenção, resultado de um momento indexado a um

“relâmpago criativo”, de uma “iluminação artística”, talvez possa me referir neste caso a um sintoma artístico. O trabalho do artista, é ser “antena da raça”¹⁷, ou seja, um elemento captador de emoções e tradições, a fim de organizá-las, apresentá-las e através de suas obras, até mesmo recriá-las, saltando fronteiras.

No Engenho dos Erasmos, a criação foi feita no sentido de se aplicar um conjunto iconográfico misto, de diversas épocas, o que me ajudou a compreender o engenho em sua amplitude temporal, ou seja, em sua diacronia, embora o conteúdo possa levar a uma possível perda de força da imagem crítica pelo vislumbre de seus próprios efeitos estéticos. Embora seja um elemento marcante, “não é a criação artificial de uma continuidade temporal” como diz Didi-Huberman (2013) ou da apresentação de planos descontínuos que dão ao engenho este caráter de imagem crítica ou sintomatizável, mas justamente, sua forma de apresentação, até mais do que o conteúdo.

Em primeira visita ao engenho, vi instalado sobre a edificação remanescente uma haste de para-raios, contendo em sua extremidade uma forma estrelada, com pontas captadoras de eventuais descargas elétricas. O que se quer evitar ali com tal sistema, inventado por Benjamin Franklin em 1752¹⁸? Uma possível falha estrutural, um agravamento das condições já muito precárias de algumas estruturas, o que no caso de uma descarga elétrica, poderia levar a um colapso das próprias ruínas, o que representaria, logicamente, sua arruinação final. O local possui uma grande “energia histórica” pela presença daquilo que é ruinoso.

¹⁷ “Antena da raça e “saltar fronteiras” são fragmentos do poema “O Artista” de Paulo Augusto de Lima, através do qual é possível entender um pouco sobre a essência de um artista. Tive conhecimento do poema ao conhecer o poeta na cidade de Ouro Preto em 2008 durante a realização de um filme. O poema foi teve como inspiração a obra do poeta americano Ezra Pound. O poema está disponível em:

<http://asminasgerais.com.br/?item=CONTEUDO&codConteudoRaiz=10221&codConteudoAtual=10228>

Acessado em 05-07-2019 às 15:32.

¹⁸ Para mais informações sobre a história da eletricidade e o invento de Benjamin Franklin, ver SILVA, Cibelle Celestino; PIMENTEL, Ana Carolina. Uma análise da história da eletricidade presente em livros didáticos: o caso de Benjamin Franklin. *Caderno Brasileiro de Ensino de Física*, v. 25, n. 1, p. 141-159, 2008.

Figura 34 - Para-raios situado junto ao Pavilhão Saia no Engenho dos Erasmos



Fonte: Base de dados da pesquisa

Esta é a energia capaz de gerar novas conjecturas e relações de sentido ainda pouco exploradas no contexto da experimentação da história recente do local, que guarda parte importante da história do Brasil.

Resolvi utilizar o para-raios como metáfora, pois ele ali está como um símbolo altaneiro, tal qual uma bandeira hasteada, para o trabalho daqueles que pesquisam o local sob a ótica da dialética histórica.

Os pesquisadores devem procurar distinguir entre a aparição, ou seja, aquilo que é aparente e superficial, e a aparência, que na filosofia de Didi-Huberman é oposto ao simulacro, como o autor explica em uma revista brasileira sobre fotografia: “um evento autêntico, impossível de ser reduzido: é um raio que corta o céu”.

Um bom profissional do audiovisual deveria provocar raios e não aparições, mas saliento: uma aparência crítica e considero que isto ocorre no Engenho dos Erasmos pela forma como o espetáculo foi montado e apresentado ao público.

A decisão de nele aplicar um espetáculo de projeção mapeada já é como um raio, uma busca pelo evento no que ele tem de mais autêntico, na potencialidade de fazer pelo uso da tecnologia, o surgimento a partir de suas ruínas, de outra coisa, que não somente a ideia de um restolho arquitetônico.

Os desafios da equipe responsável pelo espetáculo certamente foram muitos, tendo em vista a inacessibilidade do objeto em seu estado original, isto é, na forma como foi originalmente construído, e, não restando para consulta como fonte histórica pouco mais do que documentos de relatos, dentre eles os de Martim Afonso de Sousa sobre a atividade ali exercida, tiveram de ser inventivos nas formas apresentadas, no conjunto iconográfico. Apesar de existirem relatos escritos e também pictóricos de como eram os engenhos do Brasil colonial, como o de Pernambuco, belamente retratado pelo pintor holandês Frans Post, é certo que

Leitores de imagens que vivem em uma cultura ou período diferentes daqueles no qual as imagens foram produzidas se deparam com problemas mais sérios do que leitores contemporâneos à época da produção. Entre os problemas está o da identificação das convenções narrativas ou “discursos” [...]. (BURKE, 2017, p. 214)

Em contrapartida, esta dificuldade em acessar integralmente o objeto original em sua primazia leva a um desconforto que é benéfico para a criação artística a partir das reminiscências da edificação. Como lidar com tantas camadas de tempo, diferentes usos do espaço, modos de pensar, mudanças sociais, culturais e econômicas que determinaram o presente do Engenho que agora se apresenta arruinado? A partir do difícil contato com esse objeto, gera-se um ambiente para a criação dos rumos de uma história sobrevivente.

É preciso [...] um estranhamento a mais para se confirmar a paradoxal *fecundidade do anacronismo*. Para se chegar aos múltiplos tempos estratificados, às sobrevivências, às longas durações do mais-que-passado mnésico, é preciso o *mais-que-presente* de um ato reminescente: um choque, um rasgar de véu, uma irrupção ou aparição do tempo, tudo o que Proust e Benjamin disseram tão bem sobre a “memória involuntária”. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 26)

Esta história é apresentada através do espetáculo de *videomapping* que foge ao ambiente tradicional de projeção que estou mais habituado, a quase sempre confortável sala de cinema. Ao posicionar-me diante daquela tela de projeção, ou daquelas telas, veio-me à mente uma memória involuntária de uma sala de cinema, que logo deu lugar à nova experiência, ao estranhamento, através da projeção neste novo ambiente, nesta tela rústica de pedras avermelhadas e de superfície vazada e irregular, muito diferente das telas de fino material e alta tecnologia que tive a oportunidade de ver em salas de grandes empresas em *shopping centers* de grandes cidades. Aliás, não há conforto, não há cadeiras, a experiência não é construída de forma a embevecer o espectador, ele deve estar de pé, como alguém que chega diante do

desconhecido e se coloca pronto para a ação, para observar o tempo da obra audiovisual na obra do tempo, o tempo do engenho, o engenho arruinado.

Do espectador é retirado de forma literal aquilo que poderia possibilitar uma “tentação” à passividade, um objeto muito comum, a cadeira. Diante de todos esses detalhes, posso dizer que se estabeleceu então uma relação de uso da linguagem do vídeo projetado diferente daquela mais comum, o que Christiane Mello explica e denomina por extremidades do vídeo:

A perspectiva do vídeo nas extremidades implica observar os seus trânsitos na arte como interface. Nesse papel, o vídeo se coloca em contato com estratégias discursivas que não necessariamente dizem respeito à sua, produzindo, com isso, uma descontinuidade, um desvio, uma falha, uma ruptura sígnica, ou aquilo que compreendemos como processos acelerados de semiose. (MELLO, 2008, p. 29)

A utilização do engenho como tela proporciona exatamente tal deslocamento, um desvio na linguagem de exibição que vai de encontro aos espectadores que ali se deparam com um signo multifacetado, uma imagem sintomatizável ou um sintoma possível dependendo das imagens nas quais nele se projeta e que aqui, se mostram auto referenciais. Essa informação nova – o engenho como tela, acabou por provocar um “estado transformado da arte”. (MELLO, 2008, p. 29). O resultado disso é o contato do público contemporâneo, já alfabetizado e acostumado à linguagem audiovisual, a aproveitar o espaço de uma forma múltipla: seja como entretenimento, reflexão histórica e ou como fruição artística, mas é bom lembrar, sem o conforto tradicionalmente ofertado, encarando a originalidade do objeto, esse “raio criativo” que simbolicamente rasga as paredes do engenho.

O monumento representado em obra audiovisual e exibido em si mesmo faz dele uma obra de arte, se assim o público o recebe e foi exatamente assim que o recebi. Por fim, compreendi que para se alcançar o resultado do mapeamento, consciente ou inconscientemente, a equipe encarou desafios diversos relativos ao risco, às dificuldades de se trabalhar com múltiplos tempos. Quais são os riscos envolvidos? Se

Muito no presente, o objeto se arrisca em ser somente um suporte de fantasmas; muito distante no passado, ele corre o risco de ser somente mais um resíduo positivo, trespassado, morto, em sua própria objetividade (outro fantasma). Nem é preciso pretender fixar, nem pretender eliminar essa distância: é preciso fazê-la *trabalhar no tempo diferencial* dos momentos de proximidades empáticas, intempestivas e inverificáveis com os momentos de recuos críticos, escrupulosos e verificadores. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 27-28)

Caso o espetáculo tivesse sido criado apenas com base em elementos contemporâneos, o Engenho ficaria deslocado de sua origem, tornar-se-ia opaca a sua memória. Se continuasse abandonado à sorte dos ventos, isto é, sem o devido cuidado para sua contextualização no presente, poderia se tornar um refugio da história, um fantasma, algo a ser pensado como mero resto, uma reminiscência histórica, mas sem um elemento sintomático, incapaz de gerar a ruptura necessária à reflexão sobre o estado das coisas, algo caro à Walter Benjamin e também expressado na obra posterior de Didi-Huberman. Somente por terem nele projetado um espetáculo é que nos atentamos para a necessidade política de se assumir espaços como este e de nele, projetarmos variadas produções que tratem tanto deles, quanto de questões afeitas aos interesses sociais, do coletivo. O vídeo projetado evoca no espectador um debate natural sobre a relevância do espaço, que a partir de uma noção evidenciada sobre o tempo diferencial do engenho, tem a possibilidade de se colocar em estado pensativo, torna-se uma imagem pensativa, como diria Jacques Rancière. (2012)

O tempo da imagem, “tempo intrínseco – ou às formas de temporalidade que estão dentro da imagem – e que se refere à imagem que é constituída no tempo” (MELLO, 2008, p.55) faz deste espetáculo uma operação orquestrada do conhecimento histórico, ao montar e remontar tempos heterogêneos, o outrora e o agora no Engenho São Jorge dos Erasmos.

Para exercitar ainda mais o raciocínio temporal ligado à anacronia, trago o pensamento de Benjamin no qual fala sobre a aura na obra artística e sobre uma obra de arte criada na segunda década do século XX e para a qual ele cria uma importante alegoria. Esta representação me ajudará a pensar a questão do tempo e da modernidade em interface com o Engenho dos Erasmos e com o espetáculo nele executado.

5. ANGELUS NOVUS E O CONCEITO DE HISTÓRIA EM WALTER BENJAMIN

Em 2019, reuniu-se pela primeira vez na América Latina uma quantidade expressiva de obras do artista Paul Klee em uma exposição denominada *Equilíbrio Instável*, sob a curadoria de Fabienne Eggelhöfer. Produzida nas dependências dos centros culturais do Banco do Brasil em São Paulo, Belo Horizonte e Rio de Janeiro, foram apresentadas mais de 120 obras do pintor suíço (naturalizado alemão), autor de uma produção politicamente engajada e também variada, passando pela representação da figura humana, pelos estudos da natureza e pelo abstrato. Ele ficou conhecido, inclusive, como “Pai da Abstração”. Foi justamente no período decorrido da Primeira Grande Guerra que Klee acabou por criar aquela que se tornaria uma das obras mais icônicas para a filosofia da história e para a filosofia da imagem: *Angelus Novus*.

A obra foi adquirida pelo filósofo Walter Benjamin em 1921. Ele escreveu sobre ela, tornando-a notória em todo o mundo, sobretudo postumamente. Klee inspirou Benjamin a estabelecer em sua obra filosófica uma correspondência dos valores estéticos existentes no quadro e suas ideias sobre a noção de tempo histórico e de progresso diante dos efeitos da modernidade e de nosso papel enquanto agentes de transformação.

Durante visita à exposição, tive a chance de conhecer um panorama da produção do artista e até mesmo alguns de seus objetos pessoais. Infelizmente não pude ver a obra *Angelus Novus* original, que hoje integra a coleção do Museu de Israel em Jerusalém, mas ela estava ali reproduzida.

Observei que anjos estavam contidos na produção de Klee em variadas fases, inclusive desde os seus primeiros desenhos infantis, que também integravam a exibição. A figura 35, por exemplo, foi desenhada quando o artista tinha apenas cinco anos de idade. Ali já estava bem clara a ideia de um anjo, que veio a acompanhá-lo durante outros momentos de sua carreira.

A figura do anjo está presente em diversas religiões, como o cristianismo, o judaísmo e o islamismo, representando um ser espiritual, uma espécie de mensageiro entre Deus e a humanidade. A palavra *Angelus* vem do latim e corresponde a uma saudação, a uma prece feita à Virgem Maria, rezada ao amanhecer, ao meio dia e ao anoitecer, e, também, por metonímia, o toque de sino que anuncia aos fiéis a hora da oração (Houaiss, 1998). Esta poderia ser, portanto, outra forma de se traduzir *Angelus Novus*. Ao invés de Anjo Novo, tal como traduzido na exposição, há a possibilidade de leitura como “Oração Nova”, ou “Nova Oração”.

Assim como um fiel que é convocado pelo badalo de um sino, Benjamin recebeu esta obra como um chamado de sua própria consciência filosófica para que elaborasse uma parábola

sobre o tempo e a construção histórica, já que ele estava muito empenhado em desenvolver teses sobre o conceito de história.

Figura 35: *Weihnachtsbaum mit Christkind u. Eisenbahn*



(Árvore de Natal com anjo e trem de brinquedo – 1884)

Fonte: Recorte feito a partir do catálogo da exposição Equilíbrio Instável do Centro Cultural Banco do Brasil.

Diante de *Angelus Novus*, reparei que a plaqueta informativa sobre a obra trazia o termo *fac-símile* entre parênteses, o que me remeteu imediatamente à lembrança do conceito de aura em Walter Benjamin e que trarei mais à frente no decorrer do capítulo.

Estar diante daquela reprodução em tamanho fidedigno e também de muitos outros trabalhos originais de Klee, fez-me pensar na inspiração que W. Benjamin encontrou nesta obra. Ele, que tinha formação judaica, não se colocou indiferente à figura angelical. Em seus escritos, acabou por descrever a dificuldade deste anjo, menos cândido e sem luz, um anjo frágil e

limitado. Identifiquei que esta imagem também seria útil para pensar o *Engenho São Jorge dos Erasmos* e seu espetáculo *Memórias de um Velho Engenho*, por meio da alegoria do anjo da história, resgatando ainda a ideia central contida em “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica” (BENJAMIN, 2012), de forma a situar o espetáculo no conceito histórico benjaminiano, aproveitando a força poética com que Benjamin lançou sua alegoria há oito décadas, para tratar de um tópico contemporâneo, mas intimamente ligado ao tempo e à memória.

Figura 36: *Fac-simile de Angelus Novus*



Eu a observar a figura humanizada e deformada do anjo na exposição *Equilíbrio Instável*. Fonte: Base de dados da pesquisa

Figura 37: *Genien* – 1922 (*Figuren aus einem Ballett*)
Gênios (Personagens de um balé)



Bico de pena, aquarela e lápis sobre papel sobre cartão 24x 16,4 / 15,9cm
Fonte: Recorte feito a partir do catálogo da exposição *Equilíbrio Instável*

Já tinha conhecimento sobre a ideia de anacronismo em Didi-Huberman explorada no capítulo anterior, e tenho quase certeza que foi, por meio desta consciência da anacronia, que percebi, em um só relâmpago, que até mesmo algumas obras de Klee que não continham anjos descritos em seus títulos, remetiam-me a anjos. Foi o caso desta aquarela, na qual, personagens do balé estão com seus braços estendidos, possuindo olhos tão esbugalhados quanto aqueles retratados dois anos antes em *Angelus Novus*.

Tanto as mãos quanto os pés dos personagens também se parecem muito com os do anjo. Ambos olham fixamente para algo no extracampo, onde se encontra o espectador que está próximo do anjo, intermeando a fronteira entre o presente e aquilo que o anjo, nas palavras de Benjamin, **fita**, isto é, **o progresso**.

Nesta imagem, no entanto, sob seus pés, vê-se camadas mais homogêneas, bem definidas, linearmente mais organizadas do que aquele nebuloso cadafalso sobre o qual o anjo parece tentar firmar-se em *Angelus Novus*. Vendo esta imagem tive uma ideia de releitura, isto é, uma impressão de reaproveitamento temático ou de inspiração no anjo para a criação de algo novo por parte do artista, uma cena ligada ao campo da performance, do balé, cujos personagens também percebo aqui como anjos, embora o artista os tenha denominado gênios. Walter Benjamin nos fornece uma leitura brilhante da peça, um texto sem o qual muitos espectadores, incluo-me aqui, não teriam condições de ir tão longe, de criarem a partir de uma imagem, uma alegoria tão forte, praticamente um conceito de história.

Esta ideia nos auxiliará muito a entender a questão do tempo e dos fragmentos históricos no Engenho São Jorge dos Erasmos, por meio de uma leitura mais suave e um pouco mais otimista, do ponto de vista da construção histórica. Uma destas características da obra que Benjamin descreve é a imobilidade deste anjo, incapaz de voar, tampouco espiralar-se para vislumbrar todas as facetas do tempo, como podemos ler nas palavras do filósofo:

Figura 38: *Angelus Novus* de Paul Klee (1920 / 32)



Anjo Novo. Tinta naquim, tinta a óleo, papel. 31,8cm x 24,2cm

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Angelus_Novus Acesso em 15/10/2019

Há um quadro de Klee intitulado *Angelus Novus*. Representa um anjo que parece preparar-se para se afastar de qualquer coisa que olha fixamente. Tem os olhos esbugalhados, a boca escancarada e as asas abertas. O anjo da história deve ter esse aspecto. Voltou o rosto para o passado. A cadeia de fatos que aparece diante dos nossos olhos é para ele uma catástrofe sem fim, que incessantemente acumula ruínas sobre ruínas e lhas lança aos pés. Ele gostaria de parar para acordar os mortos e reconstituir, a partir dos seus fragmentos, aquilo que foi destruído. Mas do paraíso sopra um vendaval que se enrodilha nas suas asas, e que é tão forte que o anjo já não as consegue fechar. Esse vendaval arrasta-o imparavelmente para o futuro, a que ele volta as costas, enquanto o monte de ruínas à sua frente cresce até o céu. Aquilo a que chamamos o progresso é este vendaval. (BENJAMIN, p. 14, 2016)

Ao ler esta bela, mas angustiante passagem, percebo que Benjamin define como deve ser o aspecto de um anjo, não de qualquer anjo, ele diz especificamente do anjo da história, isto é, um anjo ligado essencialmente aos acontecimentos da humanidade.

Uma vez que a obra foi realizada no período Pós-Guerra (1920), muitas feridas ainda se encontravam abertas e traumas viriam a se somar a outros que seriam mais numerosos que os primeiros. Sucedeu-se a grande depressão econômica de 1929 e a rápida escalada do Fascismo na Alemanha e a ascensão de Adolf Hitler ao poder, e, por fim, a Segunda Grande Guerra.

Estes fatos históricos são perceptíveis na obra de Klee, que retrata uma Alemanha tomada pelo horror, pelo ódio e pela perseguição a grupos minoritários, através de desenhos feitos mais rapidamente, com traços fortes, objetivos e muito sombrios. Este foi o cenário em que Benjamin elaborou tal alegoria. O anjo “Voltou o rosto para o passado”. O passado recente à época era o de guerra, evidentemente horripilante. “A cadeia de fatos que aparece diante dos nossos olhos é para ele uma catástrofe sem fim, que incessantemente acumula ruínas sobre ruínas e lhas lança aos pés.”

Eu, enquanto espectador do anjo, percebo-o como se o olhasse diretamente nos olhos. Embora saiba que esta não é a única leitura possível - outra seria exercitar a imaginação e me colocar ao lado do anjo, na mesma posição em que ele visualiza o passado.

Não se pode prosseguir concomitantemente em ambos os sentidos desta via histórica. É como se fosse preciso escolher um lado a percorrer, mas há muitos riscos envolvidos e grande dificuldade para os que decidem percorrer tais caminhos e ao mesmo tempo, pensar nos seus efeitos.

As ruínas são intransponíveis fragmentos da catástrofe histórica e quando Benjamin diz que “Ele gostaria de parar para acordar os mortos e reconstituir, a partir dos seus fragmentos, aquilo que foi destruído”, está se referindo à relação de classes, entre dominadores e dominados, às relações totalitaristas de poder e de uma necessária tomada de consciência política sobre tais relações.

Na obra de Klee, há um poder sobrenatural que é inerente aos anjos normais, no estado mais utópico, o da ação sobrenatural, que no contexto histórico, não passaria de uma fé tardia, pois a guerra já solapara vidas e aniquilaria ainda a seguir muitas mais, na casa dos milhões.

O anjo da história não detém o poder de reverter o passado, mas pode ao menos almejar que novos fragmentos não se acumulem ou deixem de ser gerados, o que seria uma tarefa ainda mais complexa para um anjo só, mas talvez por isso Klee tenha denominado um bailarino de gênio, alguém capaz de driblar, pela dança, tais fragmentos no balé da vida, onde tudo, até mesmo a própria aparência do bailarino, parece embaralhada diante do fascismo.

Aqui, encontro a parte mais intrincada desta alegoria, quando o autor lança de forma interjetiva a ideia de que “do paraíso sopra um vendaval que se enrodilha nas suas asas, e que é tão forte que o anjo já não as consegue fechar. ”. Ora, estaria ele sendo irônico sobre as forças intempestivas, maléficas vindas do paraíso, portanto, irônico no sentido religioso em relação ao paraíso da humanidade? O nosso paraíso, relativo ao curso de nossa própria história, que se desenrola de forma áspera e brutal, a ponto impedir que até mesmo um anjo, vocacionado para este fim – afinal, ele é o anjo da história, fique paralisado?

Para complicar a situação do anjo, “Esse vendaval arrasta-o imparavelmente para o futuro, a que ele volta as costas, enquanto o monte de ruínas à sua frente cresce até o céu. Aquilo a que chamamos o progresso é este vendaval.”. Entendo que a figura do crescimento até o céu dos fragmentos foi utilizada pelo autor como uma espécie de hipérbole poética, para demonstrar o quão vasta e aterradora pode ser a ação que impede o anjo de voar livremente, nem mesmo o céu escapa do progresso.

O anjo, além de parado, vai sendo arrastado imparavelmente para o futuro, ou seja, uma vez que um anjo vire seu rosto ao passado, isto passa a significar que ele estará sendo atingido pelas costas e de forma contínua pelo vento paradisíaco, que em realidade, é um vento infernal e que será impulsionado, de costas, em direção ao futuro.

Para Benjamin, “Aquilo a que chamamos o progresso é este vendaval”, portanto, o progresso para Benjamin é a catástrofe que devemos enfrentar, e como estamos em frente ao anjo e não de frente ao passado, ao menos quando nós olhamos para a obra de Klee por meio da visada benjaminiana, temos a oportunidade de vislumbrar o progresso, ou seja, a própria catástrofe e não apenas suas ruínas, o passado.

Este anjo está para a história assim como o progresso está para o tempo. Ele não pode enxergar o futuro, o progresso muitas vezes é conduzido de forma irrefletida e automática naquilo que Benjamin chamou de “paraíso”, que nada mais é do que a própria modernidade. Traz cá seus benefícios, mas também um mar de problemas, acumuláveis até o céu.

Coloquei-me a pensar que as pessoas comuns, diferente de anjos, poderiam tentar mirar o progresso e talvez se esgueirassem cautelosamente em busca de novos caminhos, poderiam antever certos movimentos deste vendaval, desviando-se de seus estilhaços, de seus fragmentos, antes que fossem atingidas de forma tão imobilizadora quando aquele anjo específico de Klee.

A inspiração que Benjamin em sua figura revolucionária me suscita é de se buscar, enquanto sociedade, a negação desta repetição em fluxo do vendaval, de forma a quebrar com os cursos de ar que ventilam ferozmente. Esta seria uma forma de se evitar que coisas tão desgraçadamente ruins aconteçam novamente no decorrer da história, a ponto de gerar tristes ruínas. Buscar sair da imobilidade, lançando um voo de confrontação da repetição histórica, isto é, encontrarmos um novo caminho para o coletivo.

Uma vez que não se consiga tamanha liberdade e estando como testemunha de ruínas que vão sendo geradas, pode-se a partir delas, olhar para o passado, pausadamente, como forma de se encarar o progresso como um anjo, mas com a ciência de que é necessário, sair voando, ao menor sinal de enfraquecimento desta torrente imobilizadora.

Penso que a experiência que tive ao assistir ao espetáculo de *videomapping* no Engenho dos Erasmos, exibido sobre ruínas, possibilitou-me associá-lo ao *Angelus Novus*, como uma espécie de experiência análoga. O progresso o arruinou, literalmente, mas cabe pensa-lo também com uma visão um pouco mais esperançosa desta analogia angelical, no sentido de ainda se poder construir ali, naquele local, novas formas de se representar a realidade social, de vê-lo como um palco possível para a criação de outras versões de espetáculos, de criações de *videomapping*, performances artísticas envolvendo a participação colaborativa e coletiva de artistas e de toda a comunidade, tendo a chance de se tornar um símbolo de resistência, enquanto patrimônio e ao mesmo tempo, um projeto de mudança, como uma espécie de catalisador social, na medida em que tem a capacidade para mobilização social.

Ver ali representada a história da produção açucareira no Brasil quinhentista, tendo como autores e protagonistas, as vozes da negritude, descendentes das vozes silenciadas da escravidão, seria um exemplo de como o anjo da história pode agir para modificar a realidade presente, fomentando novas e legítimas narrativas históricas.

A fim de demonstrar as relações de tempo no espetáculo *Memórias de um Velho Engenho*, trago a seguir a ideia que Benjamin faz sobre a reprodutibilidade técnica e a noção de arte no contexto da modernidade, para que então, possa voltar à alegoria do anjo, desta vez, buscando ressignificá-lo no contexto do Engenho dos Erasmos.

5.1 A reprodutibilidade técnica e o Engenho dos Erasmos

O curto, mas importante texto “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica” (2012) de Walter Benjamin traz conceitos sobre a produção artística na modernidade, tais como: A aura e seu declínio, o efeito de choque, o culto às “estrelas” ou o culto ao líder, distração, estetização da política, inconsciente óptico, recepção, reprodução mecânica e técnica, reprodutibilidade, valor de culto e valor de exposição da obra de arte. Ao discutir tais tópicos, Benjamin

[...] realiza um inventário histórico da arte na modernidade. Defende a tese de que as formas de exposição da fotografia e do cinema modificaram a arte e sua recepção: no caso da fotografia, pela reprodução ampla de obras existentes (reprodução), bem como pelas imagens de uma realidade que não pode ser captada a olho nu (o inconsciente óptico); no caso do cinema, graças à aceleração da sequência de imagens (montagem), bem como às formas de apresentação (lente de aumento e tomadas em primeiro plano). O caminho leva da percepção

contemplativa da obra de arte autêntica e original à percepção distraída de cópias amplamente disseminadas. (SCHÖTTKER in BENJAMIN, 2012, p. 67).

Ele apontava para o poder do cinema e tinha consciência de que esta arte, além de herdeira da fotografia, também representava uma mudança de paradigma nas artes, na forma de representar o mundo.

Benjamin não era um espectador distraído pelos encantos de uma nova forma de arte, mas alguém que se colocava a pensa-la de forma urgente, pois a entendia como modificadora da realidade artística, como algo transformador para o mundo da arte. Aliás, Benjamin vê como distração, em seu texto sobre *A obra de arte*, a busca das pessoas em procurarem mundos alternativos (efeito de choque), tendo o cinema como uma fonte de distração da vida real. (SCHÖTTKER in BENJAMIN, 2012), pela possibilidade de acessarem outros mundos e se ali se deparassem apenas com o comum.

Ele não apenas demonstrou os problemas do cinema, mas também, revelou suas qualidades e potenciais. O filósofo fez algumas avaliações sobre aquilo que seria perdido ao longo do caminho transformativo no campo das artes visuais, como a questão da aura. O fenômeno aurático tem como base a inacessibilidade, a autenticidade e a originalidade dos objetos (tanto da natureza quanto das obras de arte). “A reprodução das obras de arte leva a um “declínio”, a uma “atrofia”, a uma “desintegração” da aura, já que se podem produzir cópias em qualquer lugar e a qualquer momento.” (SCHÖTTKER in BENJAMIN, 2012, p. 102)

É muito importante ressaltar que ele não culpa o cinema exclusivamente pelo declínio da aura, ele cita historicamente processos de reprodução que são muito anteriores ao cinema. Alguns destes exemplos são a chapa fotográfica e ainda antes dela, a xilogravura. Ele cita a litografia como um importante marco para a reprodução das fotografias e no grande impacto que esta técnica teve no mercado editorial. Desta forma, ele transmite a ideia de que com a evolução de certas tecnologias, alguns elementos vão sendo incorporados ao processo e outros vão sendo deixados de lado. Uma das críticas é justamente a reprodução mecânica e técnica que modifica a forma de se receber a obra de arte. Ele cita o gramofone, a câmera fotográfica e de cinema e o prelo, como sendo objetos que trazem ao público novas formas de contato, modificadoras da condição original do objeto.

No caso do cinema, ele reforça a ideia de uma nova relação dos espectadores com o objeto de arte, uma vez que este modifica a percepção que se tem do mundo. Não apenas pela questão do movimento, mas porque através da montagem e “Por meio da ampliação, temos

acesso não apenas a uma visão mais nítida daquilo que normalmente vemos, mas também aparecem novas configurações estruturais da matéria.” (BENJAMIN, 2012), isto é, diferente do que ocorre com a visualização de obras estáticas, tal como ocorre com a pintura.

O cinema passava então a subverter a noção de espaço-tempo, favorecendo uma percepção aguçada de lapsos temporais, que antes não eram percebidos tão facilmente em conversas casuais. (BENJAMIN, 2012, p. 29).

Benjamin denominou esta nova forma de encarar o mundo como inconsciente óptico, tendo como essência os primeiros planos, a câmera lenta, a montagem em si. Outras questões estavam envolvidas, tais como o culto ao líder (neste ponto ele coloca mais claramente questões políticas ligadas ao fascismo) para dizer que o sistema de *culto às estrelas* de cinema seria uma tentativa de se recuperar a aura perdida. (SCHÖTTKER in BENJAMIN, 2012).

Quando Benjamin tirou sua própria vida durante fuga da perseguição nazista em 1940, o cinema sonoro ainda era muito jovem. Haviam se passado apenas treze anos desde o lançamento de *The Jazz Singer* (1927) de Alan Crosland, considerado o primeiro filme sonoro comercializado com sucesso. Isto serve para mostrar que Benjamin era um filósofo muito preocupado com as questões de seu tempo, com o agora.

Aquilo que ele deixou escrito sobre a fotografia e o cinema há quase um século, ainda é uma rica fonte de informação para se pensar os elementos mais contemporâneos do cinema, que não apenas continua sendo uma das mais consumidas formas de arte, como vem se expandindo em novas tecnologias de exibição, sendo a técnica de *videomapping* uma delas.

Ao tentar aproximar a noção de reprodução técnica ao cenário do Engenho dos Erasmos, encontrei primeiramente alguma dificuldade, pois não havia uma reprodução do próprio Engenho a ser considerada. O que havia, era um vídeo base de animação, sendo ele a fonte de projeção.

Este conteúdo, ao ser exibido de forma singular nas ruínas, por meio de *videomapping*, guarda intrinsecamente o conceito de reprodução técnica, já que o arquivo original é recebido e transposto às ruínas por meio de poderosos projetores e assim passa a ser replicada nas paredes remanescentes do engenho. Walter Benjamin não chegou a ter contato com a produção digital de arte, a produção artística feita através de computadores.

Sendo assim, resta a dúvida se ao reproduzir o arquivo digital contendo a animação de “Memórias de um Velho Engenho”, faz-se com que a obra perca sua unicidade ao ser reproduzida. É difícil afirmar, mas posso refletir que a obra foi pensada para ser executada via projetores e não reproduzida em uma única tela. A própria palavra reprodução no contexto informático já se mostra viciada no vocabulário atual. Raramente usamos o termo *execução* e

sim *reprodução* de um arquivo original, como no caso do arquivo (obra finalizada) de uma animação.

O conteúdo produzido para ser exibido no Engenho foi projetado para cobrir de forma exata cada centímetro mapeado das ruínas, tornando o espetáculo uma expressão artística única no mundo em sua forma original, a forma do engenho em ruínas remanescente.

A necessidade de se reproduzir a animação via projetores é uma condição sem a qual obra não poderia existir. Este é um caso interessante, onde o conceito de reprodução, quase que por oposição, é necessário para se entender uma criação exclusiva, capaz de comportar uma aura, já que o espetáculo não existe sem o seu formato único, o formato das próprias ruínas como telas de exibição. O Engenho, embora em ruínas, ainda está ali, se ele ainda está, é capaz de guardar uma aura, por mais desgastada que esteja, embora seja difícil repararmos no nível de desgaste da aura, já que ela é um conceito, ela é uma ideia, ligada à unicidade de um objeto.

Se nesta projeção encontrei alguns elementos reproduzidos como algumas fotos de documentos históricos, posso até dizer, pela ideia de Benjamin, que estes documentos fotografados perderam eles mesmos seu caráter aurático, mas o acontecimento da projeção em si faz com que a obra seja potente pela unicidade de sua forma, pode se tratar de algum nível declínio ou atrofia do objeto original, mas não à uma desintegração completa da aura, posto que a obra em si é a animação e mantém um caráter único.

Em *Memórias de um velho Engenho*, para além do transporte da imagem entre um computador e a tela final (o Engenho), posso dizer que a obra não pode ser reproduzida com facilidade em outro local. Isto não faria qualquer sentido, uma vez que foi composta visando ao formato particular das ruínas.

Ela depende do único engenho existente, naquelas mesmas dimensões mapeadas para ser exibida. Caso contrário, não pode ser reproduzida em sua totalidade, em sua forma plena, que depende das fissuras das ruínas, àquele conjunto específico para que possa existir por completo. Ela necessita ainda do alinhamento de um conjunto de projetores que tornam possível enxergarmos o espetáculo de uma maneira e não de outra.

Benjamin, como crítico à uma modernidade maquinal e impensada, à massificação cultural que a reprodução técnica poderia fornecer à população, a uma certa distração auto inculcada pelos espectadores de cinema (como uma espécie de fuga do mundo real), talvez fosse mais simpático à ideia de um cinema menos padronizado e que em contrapartida se apresentasse diverso e multifacetado como este que assisti de pé.

Não me refiro tanto à linguagem, que àquela época ainda encontrava um caminho de padronização industrial – mas algo já criticado por ele (o *happy end* apaziguador), mas na forma

de ser executado, nos formatos de exibição. Seria muito difícil para alguém daquela época pensar em formatos de exibição ao ar livre e em telas tão diversas quanto as ruínas de um engenho ou quaisquer outros objetos mapeáveis para uma projeção justaposta, exata, singularizada em suas formas, tão variadas quanto as possibilidades imaginativas de quem as produz.

Benjamin valorizava muito a vida ao ar livre, o que podemos constatar através de diversos escritos em seus livros *Rua de mão única / Infância Berlinense* (2017), onde relatos de vivências ao ar livre são descritos.

Olhando agora em retrospecto, buscando nas reminiscências de minha memória e de minhas anotações, a fim de tentar rememorar a experiência que tive durante a exibição do espetáculo, acabei por pensar no frescor da noite que senti no dia da apresentação. Aquele clima ameno de agosto naquele cenário de exibição, me fez imerso em um ambiente diferente daquele da pressa maquinal da modernidade, um terreno idiossincrático dentro do espaço urbano, expensor desse ambiente.

Benjamin tem em Baudelaire uma de suas inspirações sobre a questão da modernidade em oposição ao desenvolvimento humano, pois ambas as coisas não caminham necessariamente juntas. Em sua maior obra, *Passagens*, iniciada em 1927 e nunca publicada em vida, podemos encontrar elementos tão diversos quanto a literatura romântica, a mística judaica, o marxismo, dentre outros, através dos quais, pode-se notar a sua necessidade de falar sobre a criação de alternativas a uma modernidade capitalista e desumanizante, não apenas no sentido econômico, mas social, cultural e das sensibilidades, em perspectiva inclusiva sobre o coletivo e não individualista.

As exposições do Engenho dos Erasmos não seguem uma lógica comercial. Não há cadeiras, não há cobrança de ingressos, a experiência é totalmente diferente de uma sessão comum de cinema. A exibição se coaduna de certa forma ao pensamento benjaminiano, através de sua forma diferente, contrária, ainda que de maneira não planejada, aos formatos massificados comercialmente e a uma espécie de cinema impositivo, ao invés de algo que fomentasse maior liberdade de pensamento.

Benjamin buscava questionar certos pontos de vista positivistas, excessivamente entusiasmados sobre a modernidade, para tratar de perigos que ela poderia nos colocar, tais como a mecanização da sociedade e dos saberes, ou seja, a prevalência do universo técnico sobre o humano, das regras inquebráveis sufocadoras de sensibilidades.

Da mesma forma que os aforismos de W. Benjamin e demais ensaios me causaram certa desestabilização e inquietude na busca por respostas aparentemente impossíveis, envolvendo

grandes problemas humanos, da arte, etc, também notei que o Engenho dos Erasmos, por ser um espetáculo de livre interpretação, sem princípio, meio e fim muito claros, um tipo de obra de arte “aberta”, também foi capaz de produzir em mim as incertezas necessárias para que saísse daquele espaço de exibição renovado, ciente de uma nova possibilidade de leitura do Engenho. Objeto este, que vislumbrei antes sem a projeção e que com ela, ganhou contornos que me fizeram estranhá-la de uma forma positiva. É neste estranhamento que mora a ruptura, o sintoma, a possibilidade de mudança, a visão crítica, o despertar para novas possibilidades de apresentação deste objeto. Quando mais distante o espectador estiver de formatos exóticos – poderia também chamá-los de criativos ou fora de um padrão comercial, ou seja, que sejam diferentes daqueles com que ele está habituado, maior será o impacto ou a estranheza ao se defrontar com algo novo, desconhecido ou mesmo parecido, mas com novos contornos.

Por exemplo, se um espectador chega ao Engenho dos Erasmos desavisado, seguro de que vai encontrar uma tela de projeção retangular tradicional, receberá maior impacto pela diferença do formato de exibição diante de seu estoque de referências ligado ao que espera de uma projeção audiovisual. Cria-se a condição ideal para um pensamento crítico sobre aquilo que está sendo visto ou acaba de ser visto e tão maior será o sintoma sobre ele, se a obra conseguir causar rupturas tão grandes quanto àquelas naturais das próprias ruínas, já potenciais sintomas a priori, a partir do momento em que se liga a projeção.

O espetáculo do Engenho dos Erasmos, ao contrário de nos embevecer e nos tornar acríticos, anestesiados e complacentes em uma espécie de imersão onírica, como aquela que muitas vezes nos impõe uma caixa preta de cinema, aproxima-nos de nossas próprias sensibilidades, ao invés de repelir nossas experiências, nossos afetos.

Ali de pé, sentindo a textura da grama, a presença de alguns insetos, os espectadores estão todos diante de um *happening*, algo atípico, ligado à experiência mais humana, mais natural, estão mais próximos da natureza.

Não se trata apenas de mais uma sessão de cinema, por melhor que seja o filme. É uma vivência diferente. A experiência será frequentemente recordada, porque não está apoiada em uma estrutura de ilusões e de mesmices, mas em um sistema capaz de contar a história – seja de forma livre e aberta pela animação, seja através da palestra em auditório, que nos informa mais detalhes sobre o lugar, seja pela inovação própria do formato único, seja pelo conjunto de fatores ou pelos fatos isoladamente.

A exibição é uma experiência educacional, mas não paternalista, onde há espaço para o diálogo, para perguntas, para a interação. As visões de mundo, ainda que diferentes, encontram algum espaço. Neste ambiente, as sensibilidades dos espectadores não são subjugadas, a partir

do momento em que o Educador que conduziu o público de volta ao auditório nos lançou a pergunta: “O que vocês acharam”? com sua feição incontida de curiosidade com um misto de satisfação, talvez por fazer parte de um projeto capaz de levar alguma novidade às pessoas.

Ali, naquele momento, percebi o quão valorizada estava a relação humana, naquilo que se pode entender por comunicação (saber ouvir, saber falar), buscando colher as dimensões culturais de cada um.

Era um dia de domingo à noite, o horário já estava um tanto avançado e o Educador havia passado todo o dia ali e ainda assim, mostrava-se completamente à vontade, receptivo, demonstrando grande amabilidade e vontade em trocar experiências, sem pressa de ir embora. Desta forma, identifiquei uma valorização das atenções e percepções sociais. Isto seria igualmente possível diante de um espetáculo convencional, mas a positiva estranheza dos espectadores parece reforçar ainda mais este tipo de contato, de debate, de troca de impressões que acaba por acontecer naturalmente.

Embora no espetáculo não haja espaço para tradição oral (como por exemplo, algum tipo de entrevista no formato documentário mais tradicional), no sentido de se contar uma história de uma geração a outra geração (Benjamin nos diz sobre esse efeito da modernidade, o de apagar certas tradições, dentre elas, a narrativa oral), existe um traço ainda diferente, ligado a uma vivência não automatizada, tornando a experiência profunda e significativa.

Não somente assisti a um espetáculo e fui diretamente embora para o hotel onde me encontrava hospedado, mas fui incentivado a comentar com outras pessoas sobre o que havia visto, a estar inteiro como espectador, um tipo de *homo spectator* em sua importância de ver e fazer ver, como diz Marie-Jose Mondzain (2007), que vê e que fala, que devolve aquilo que viu, que colabora para o movimento da experiência social e não se deixa furtar de seu poder de fala e com ela constrói para o bem da humanidade, embora dentro de suas limitações.

A esta altura da modernidade – e alguns preferem chama-la de pós-modernidade – tamanha é a força do vendaval, a minha preocupação não recai tanto sobre se a aura foi ou não exaurida, mas se o conteúdo exibido no Engenho dos Erasmos me serve como um envoltório de sentimentos, intercambiáveis – e para falar em termos de inspirações benjaminianas (Baudelaire), se houve uma correspondência empática, uma aproximação mais profunda e íntima com o objeto. Posso afirmar que de minha parte, indubitavelmente. Na condição múltipla de espectador e de pesquisador, não poderia me envolver de outra forma.

Me interessa se tal esquema de exibição fornece a todos que com a obra tiverem contato, condições de se sentirem inspirados, de encontrarem um ponto de convergência para aquilo que

os surpreende positivamente, ainda que sejam diferentes em suas sensibilidades, em suas diferenças, sejam elas econômicas, culturais ou políticas.

O processo de sensibilização crítica do espectador me parece o maior mérito do espetáculo, o elemento mais fundamental. É preciso que muito mais espetáculos como este sejam criados para que cada vez mais os espectadores entrem em contato com novas maneiras de perceber contextos, de ler imagens, de se sensibilizarem, de trocarem experiências. Desta forma, cria-se uma demanda por conteúdos mais diversos, menos padronizados, mais criativos, capazes de fazê-los sentir em toda a dimensão corpórea.

Para perceber os movimentos que este espetáculo causou em mim enquanto espectador, precisei me afastar um pouco do objeto e a ele retornar. Foi justamente pela vontade de entender tal dialética, de pensar o mundo a partir de imagens e encontrar nelas, novas formas de visualizar os efeitos da modernidade e por vezes, das barbáries trazidas pela modernidade impensada – os tais fragmentos, que se acumulam até o céu e que foram descritos na alegoria de *Angelus Novus*, que arrisquei-me a escrever estas linhas.

Falta ressaltar que ao visualizar pela primeira vez o Engenho em ruínas, não pude acessar memórias imagéticas sobre o local, sobre a “origem”, a origem do Engenho. No máximo, vieram à tona algumas memórias involuntárias, referências de outras ruínas que havia visitado em Minas Gerais ou na Bahia, memórias ligadas a imagens do período quinhentista, mas nada realmente daquele local. O que me veio à mente, a minha passagem por um minicurso que havia feito com o Prof. Dr. Mário Alex Rosa no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do CEFET-MG sobre Carlos Drummond de Andrade.

Lembrei-me do título de um dos livros do poeta mineiro: *Esquecer para Lembrar* (2006). Talvez Drummond tivesse buscado tal inspiração em teóricos da memória, que também habitaram a mente de Benjamin, como Henry Bergson, que tratava das questões relacionadas à importância do esquecimento para a rememoração.

Desta forma, o Engenho, para a história geral do Brasil, pode ser visto como algo que foi esquecido e que foi submetido a um longo processo de declínio, de arruinação, para somente mais tarde, a partir dos anos de 1960, ser de fato lembrado, cuidado e mais recentemente, ressignificado pelo espetáculo que me faz momentaneamente esquecer para lembrar. Por um breve momento, o da exibição, esqueci-me do objeto em estado de ruína para ao final, lembrar-me de que elas permanecem ali. É como se ao terminar de assistir ao espetáculo, um **sentimento do mundo** tivesse invadido minha mente, trazendo-me alegrias pelo que vi e ao mesmo tempo uma fração de tristeza, pelo que ficou pelo caminho, diante da modernidade avassaladora, isto é, um Engenho que poderia se encontrar mais inteiro, preservado, a exemplo de outros objetos

históricos da humanidade e que permanecem em muito bom estado, apesar de mais antigos do que o Engenho, objetos milenares.

A memória do Engenho passou a ter uma importância reconhecida, institucionalizada, e, portanto, com efeito de sua preservação, somente após os tombamentos oficiais como patrimônio cultural. Neste sentido, a necessidade de se preservar as ruínas em seu estado atual, faz com que o espetáculo colabore para impulsionar uma espécie de “despertar” dos órgãos envolvidos, no sentido de se viver o presente e com ele estar comprometido, nas relações sociais e institucionais.

Foi preciso esquecer do patrimônio (antes da década de 1960) para efetivamente lembrá-lo, e atuar politicamente, no presente, a fim de salvaguardá-lo para as futuras gerações. O espetáculo se coloca como uma forma de comunicação mais livre para ressignificar o Engenho no presente, sem esquecer, no entanto, de seu passado, rememorando sua narrativa, inclusive as partes ligadas à um entendimento de barbárie, como a mazela da escravidão e os enfrentamentos sociais.

Embora aborde tais temas de forma subjetiva, não por uma decisão de apagamento editorial dos detalhes atrozos desta história, mas porque toda a narrativa, foi construída com base em uma pulsação de elementos, que estando sozinhos, isto é, apenas por meio de som e imagem, pudessem contar uma história por meio de uma escrita constelar, por meio de um audiovisual constelar.

A obra não se sustenta apenas no interesse institucional de se criar algo esteticamente atraente, mas demonstra comprometimento da equipe com a alteração das relações sociais existentes. Atende de forma zelosa ao público e promove diversas atividades para além da exibição da obra, como visitas guiadas e diversas oficinas, que são sempre noticiadas aos espectadores, de forma a promover neles o interesse pelo aprimoramento de suas habilidades individuais, pelo aumento do conhecimento sobre diferentes temas ligados ao Engenho dos Erasmos, mas também ao seu entorno, à cidade de São Vicente e à cidade de Santos.

Por meio do espetáculo, que atrai por si só muitos novos visitantes – como foi o meu caso, acaba-se por colaborar para uma articulação do passado do engenho com o momento presente, potencialmente transformador. O espetáculo não me forneceu uma ideia de como o Engenho foi de fato, mas tornou-me muito mais interessado nele hoje – no sentido de considerar importante que se zele por ele, de se promover uma consciência de sua preservação.

Através de um posicionamento crítico, da forma de estar no mundo – e poder olhar conscientemente para o turbilhão da modernidade como um ato político consciente, faz com que a apropriação desta reminiscência arquitetônica nos momentos em que ela por ventura,

venha a ser ameaçada (seja por governos displicentes, seja por governos tiranos), se dê por parte daqueles que aprenderam a valorizá-la.

O espetáculo tem uma função primordial nisso, pela memória afetiva que ajuda a gerar no público, pela força da experiência corpórea e afetiva de fazer com que quem esteve ali como testemunha de uma exibição diferenciada e sintomática, não mais a esqueça. Ele passa então a ser mais lembrado do que esquecido.

Memórias de um Velho Engenho tem aqui a função de romper com uma história de arruinação do Engenho, dando a ele uma nova vitalidade e quiçá, uma nova identidade no presente.

É por isso que considerei possível associar a alegoria de Benjamin ao Engenho, pois, para mim, é como se aquele anjo da história, o *Angelus Novus* de Klee, conseguisse finalmente bater asas e se ver livre, ainda que por alguns instantes, do fluxo contínuo de fragmentos catastróficos da modernidade, ao menos durante o tempo decorrido da exibição. É como se as ruínas acumuladas pudessem ser finalmente entendidas pelos espectadores para que possam, se assim decidirem, evita-las (digo aqui da continuação da arruinação deste importante patrimônio).

Ao se contar a história do engenho por meio do *videomapping*, cria-se uma nova história para este monumento nacional que cumpre com elementos coesos para se candidatar, mediante determinadas exigências, até mesmo, ao posto de patrimônio mundial da humanidade. Sua exibição é uma forma de negar o fluxo contínuo e incontestado da história, de aceita-lo como mera e eterna ruína.

A equipe ao realizar tal evento cultural, não permite que a dominação do vento que sopra do paraíso, o paraíso da modernidade, mantenha o Engenho em seu estado sempre igual em ruínas ou que a estas ruínas, se somem outras. No atual cenário de preservação, do ponto de vista patrimonial, a manutenção destas rúpteis ruínas é algo positivo, pois se espera que não prossigam se arruinando.

Se elas se arruinarem mais, deixarão de serem interpretadas como traços arquitetônicos, adviriam daí novos problemas relacionados à memória e à identidade do local que não cabe aqui imaginar agora.

O Engenho é respeitado pelos criadores do espetáculo e pelos gestores e colaboradores deste sítio arqueológico, como um bem supremo que deve ser respeitado e valorizado. A melhor forma de enaltece-lo, é torna-lo útil objetivamente no presente, não apenas para pessoas interessadas em ruínas (Historiadores, Arquitetos, Antropólogos), mas para o público em geral, fornecendo pelo espetáculo, uma ampliação do acesso.

A projeção mapeada é aqui uma forma de angariar uma parcela de público que talvez pudesse não se interessar pelo Engenho de outra forma, por sua estrutura “naturalmente” arruinada. Ela serve como uma porta de entrada para o entendimento de um objeto em sua não linearidade histórica.

O Engenho é ao mesmo tempo ruína e tela tecnológica, ele é passado-presente e se no espetáculo há alguma cronologia dos fatos, esta não se dá ano por ano ou década por década, mas por lapsos temporais representando uma história de mais de 500 anos.

Por outro lado, ele não está preso à precisão inflexível de uma linearidade histórica, que Benjamin buscava contestar, por ser possível uma ruptura, na forma de se pensar movimentos, na forma de se olhar para a história, na forma de se colocar para o mundo.

Isto não quer dizer que ao se realizar a projeção, o Engenho torna-se automaticamente melhor do que o patrimônio em ruínas sem recebimento do espetáculo. Acho que seria muito injusto, com todos os que empenharam por sua preservação, anjos conscientes da história, se o interpretasse a realização do espetáculo como um símbolo da “evolução do local”, seria também muito simplista, já que a projeção não se faz sozinha e muito trabalho realizado durante anos para que ele chegasse ao estágio atual de reconhecimento.

Neste sentido, a tecnologia de projeção eletrônica (que aparece neste contexto como um raro e saboroso fruto da modernidade) atua contra uma espécie de sopro de igualdade, do *status quo*, retirando o Engenho de um estado de permanência e o desloca virtualmente para um estado momentâneo de diferença, no sentido mais filosófico, para promover no espectador um movimento, algum tipo de visão diferente, de onde podem surgir eventuais contestações sobre o seu passado e a necessidade de tê-lo preservado.

Da mesma forma que o espetáculo Memórias de um Velho Engenho foi exibido, outros espetáculos poderiam ser criados, sob medida para este local. Não estou dizendo que o espetáculo atual não tem relevância, não seja bom o bastante ou tenha algum potencial de enfraquecimento ao longo do tempo, pelo contrário, ele pode perdurar por décadas cumprindo o seu papel.

Apenas penso na possibilidade, buscando me atentar ao pensamento benjaminiano, de se realizarem eventuais mudanças no conteúdo de projeção, para que novas fricções de sentido sejam possíveis. Poder-se-ia fazer com que o movimento cultural deixasse de ser previsível (no caso de espectadores recorrentes), provocando novas rupturas.

A renovação de interesse pelo público por novos deslocamentos de sentidos, até para os que ali atuam diariamente, seria algo bem-vindo. É possível promover junto do público o deslocamento de sentidos, de novas percepções sobre o objeto, como já é feito, mas também,

aplicar novas propostas estéticas envolvendo o seu entorno, colocar em prática novas ideias, como por exemplo, a possibilidade de uma projeção mapeada interativa em datas especiais, etc.

Embora o *Angelus Novus* descrito por Benjamin aponte para a impossibilidade de movimento, para esta permanência, ao assistir ao espetáculo, dei-me conta que, ao ter sido realizado, ele promove o movimento crítico do espectador.

Da mesma forma que Benjamin consegue me imbuir de um pensamento desconfortável se me coloco em posição empática em relação ao anjo, o espetáculo também me impele a pensar no movimento possível.

“Memórias de um Velho Engenho” mostra para quem viu as ruínas em seu estado atual e também na condição modificada pelo espetáculo, que objetos feitos para durar – como era o caso deste engenho construído em forma de fortaleza, acabam por ter um fim, ou um quase fim, se não são tomados os devidos cuidados de preservação, o que me fez pensar na fragilidade humana e também, em como o ser humano pode superar as dificuldades, as fraquezas, as ruínas. Aqui, de forma evidente, o espetáculo transmite quase a ideia de reconstrução.

Trata-se de uma edição do espaço, algo que está incompleto, mas que leva o espectador a reparar nas faltas e ter a certeza de estar diante de um passado não correspondido, e por isso mesmo, fica ainda mais evidente a necessidade de no presente, se fazer algo para um futuro que pode, eventualmente, representar riscos aos monumentos. A história é de certa forma refeita, reescrita coletivamente – pela participação de vários grupos: equipe, parceiros institucionais, público, etc. O presente do Engenho torna-se logo um fato de sua própria história, a projeção. Em termos dialéticos, o espetáculo tem um potencial de resistência, instrumental contra modelos reinantes e ligados a práticas culturais automáticas e pouco planejadas. A equipe da USP/Engenho planejou bem uma forma de melhor impactar seu público.

Penso que seria sempre mais fácil e barato promover uma experiência “padrão”, comum para o público, mas foi buscado um efeito anti-mecânico, anti-formatador da experiência estética, privilegiando uma alteridade da mídia cinematográfica.

O passado do Engenho foi fonte para o presente, a imagem dele em ruínas é ao mesmo tempo uma forma de redenção, num termo benjaminiano, para evocar forças diferentes, no sentido espiritual (não religioso), movimento de leitura que Benjamin também fazia, descortinando-se em algo mais amplo, a uma experiência mais integral de vida, ligada a uma certa mística da própria experiência.

O espetáculo ainda é um produto cultural acabado, pronto para o consumo, mas não entrega algo a que Benjamin era muito crítico, como uma narrativa com finais felizes e aplanadores das dores. Aos espectadores é permitido que produzam outras relações, que

construam suas percepções, a partir do diálogo pós exibição. Para o realizar, foi importante manter os espectadores abertos àquilo que não precisa ter fim, e nada mais triste do que o fim derradeiro de já arruinadas construções.

Assistir ao espetáculo sem conhecer a precisão metódica das datas históricas do local, abriu-me às possibilidades da própria incompletude da narrativa, a entender a sua anacrônica, a sua estranheza, a percebê-la com entusiasmo.

Caso a instituição tivesse tomado a decisão de negar o futuro, ou seja, de negar radicalmente a modernidade com toda a tecnologia dela proveniente, não se teria chegado a algo que serve como convite à mudança, à reflexão em relação à mesma modernidade.

Memórias de um Velho Engenho acontece em terreno cercado e delimitado pela própria ação daquilo que abstratamente chamamos de tempo. Muitas vezes pensamos muito em termos de passado e futuro e por esta razão, trouxe aqui estes escritos sobre os efeitos de sua projeção, com o objetivo de auxiliar com uma forma diferente de se olhar para a história do Engenho e do que nele acontece agora.

6. CONCEITO DE EDIÇÃO E O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO ESPETÁCULO *MEMÓRIA DE UM VELHO ENGENHO*

Antes de comentar sobre a edição das ruínas, pois entendo o trabalho de edição do espetáculo “Memórias de um Velho Engenho” como uma edição mais ampla, aplicada sobre o espaço físico, considerarei conveniente buscar pelo significado do verbo editar, que é escolher, criar nexos, gerar valorização intelectual, resultando ou não em um bem comercial.

A datação do substantivo feminino edição é muito antiga, remonta ao ano de 1666, segundo o dicionário Houaiss (2009). O conceito surgiu pouco mais de dois séculos após o período conhecido como Revolução da Imprensa, impulsionado pelo transformador invento de Johannes Gutenberg, que foi o sistema de tipos móveis.

Antes de Gutenberg, não havia o ofício de editor exatamente como o conhecemos hoje. No mundo dos tipos móveis, houve mudanças significativas, que vieram a se multiplicar ainda mais com a chegada de recursos eletrônicos e que vieram a afetar profundamente o campo da edição, principalmente enquanto mercado:

Um produtor de texto pode ser imediatamente o editor, no duplo sentido daquele que dá forma definitiva ao texto e daquele que o difunde diante de um público de leitores: graças à rede eletrônica, esta difusão é imediata. Daí, o abalo na separação entre tarefas e profissões que, no século XIX, depois da revolução industrial da imprensa, a cultura escrita provocou: os papéis do autor, do editor, do tipógrafo, do distribuidor, do livreiro, estavam então claramente separados. Com as redes eletrônicas, todas estas operações podem ser acumuladas e tornadas quase contemporâneas umas das outras. Sequências temporais que eram distintas, que supunham operações diferentes, que introduziam a duração, a distância, se aproximam. (CHARTIER, 1998, p.17)

Tais tecnologias eletrônicas e informáticas alteraram o ato de editar que perpassa diversas rubricas. A edição pode envolver a produção literária de livros de diversos gêneros, a produção jornalística, fonográfica, radiofônica, cinematográfica e televisiva. Chega até mesmo a outras formas de produção audiovisual, como é o caso da projeção mapeada.

Muitas dessas áreas de edição sofreram substantivas mudanças ocasionadas pela transição de suportes analógicos para digitais. Sobre tal momento histórico, não posso deixar de mencionar a perspicácia de um autor, por vezes menos lembrado, que era um tido como um gnóstico sobre o assunto em seu tempo: Marshall McLuhan, teórico das comunicações de

origem canadense, que corrobora o pensamento de Chartier em perspectiva histórica, sobre a interferência da rede eletrônica sobre os diversos processos editoriais.

Nos anos de 1960, McLuhan buscava uma classificação dos meios de comunicação entre quentes e frios para exemplificar níveis de interação humana com o suporte e foi um dos primeiros autores a tratar os suportes informacionais como uma extensão de nosso corpo.

Ele foi ainda além, predizendo o funcionamento, muito próximo do que se tem hoje, das comunicações em redes informáticas, antes mesmo do estabelecimento da ARPANET – *Advanced Research and Projects Agency Network*, conhecida como sendo a primeira rede operacional de computadores à base de transmissão de pacotes de dados, a precursora militar do protocolo *World Wide Web*, a Internet.

No ano de 1966, em uma conferência na Galeria de Arte Kaufmann da rua 92 em Nova Iorque, McLuhan expunha sobre as características de meios existentes e suas limitações:

O livro impresso criou o que chamamos de público. Com o advento dos sistemas de circuitos elétricos, temos o que se chama de massa. É um fator de tempo. O livro criou o público porque o livro, como forma impressa, tornou possível, um corpo de pessoas muito grande, mas não simultâneo. A dimensão peculiar do público de massa é que ele é imediato. É um evento como o telégrafo, como o jornal. O jornal é um bom exemplo de evento porque tudo quanto se encontra nele acontece no mesmo momento. A data é o único princípio organizador do jornal. Não há ligação alguma entre as matérias a não ser a data. E, se retirarmos a data de qualquer jornal, teremos um primoroso poema surrealista. Ele se torna muito mais agradável sem a data. A data apresenta um pretexto plausível de racionalidade, significado e conexão que na verdade não está relacionado com o jornal. O tipo de constelação de eventos que são incorporados a qualquer página de jornal é uma espécie de imagem ambiente com a qual muitas pessoas acham natural identificar-se empaticamente etc. E o jornal como evento está em grande parte nessa dimensão do imediato. O editorial está muito estreitamente relacionado com o livro como forma. (MCLUHAN, 2005, p. 119-120)

Embora o jornal tenha certo atraso em relação à instantaneidade do rádio ou televisão (que à época ainda começava as suas transmissões ao vivo), ele traz a função de momento, as notícias antigas, passadas algumas semanas ou mesmo dias da data de veiculação da edição, se não forem úteis a um pesquisador, vão perdendo interesse de atualidade (sua perecibilidade é definida de forma relativa pela própria data), no que muitas bancas de jornais vendem suas edições velhas para serem reaproveitadas pelos seus clientes na área de serviço de suas casas para a criação de seus animais de estimação.

O jornal, então, torna-se algo descartável, não sendo ele um item colecionável, tal qual uma revista ou um livro. Apenas o editorial do jornal, seria algo fixo, nascido com certo potencial para ser mais duradouro. Outras formas de criação com o tempo de vida muito curto, de forma geral, é a publicidade.

É interessante trazer esta ideia de edição por parte de um autor que ainda não conseguiria prever um espetáculo de projeção mapeada em minúcias, mas já apontava para questões das transformações da arte pelo avanço da eletrônica (que culminariam em projetores digitais, dentre outros aparelhos úteis à criação artística) chegando a falar, de forma abstrata, na transformação da arte que passaria a reprogramar ambientes, tal como no Engenho dos Erasmos, onde há edição do patrimônio, uma espécie de reprogramação ambiental.

O autor chegou a descrever *hiperlinks*, sem utilizar esta nomenclatura, para falar sobre o futuro da comunicação em rede. (MCLUHAN, 2005) Naquele momento, tudo o que o palestrante podia fazer, era tentar descrever os impactos daquilo que já estava ocorrendo – embora não estivesse sendo percebido criticamente pela maioria. Como exemplo disso, ele cita a revolução da xerografia e o uso criativo do *xerox*, inclusive por professores em salas de aula na montagem de materiais didáticos. Em termos de impacto,

O xerox promoveu uma espécie de revolução no mundo editorial que só aos poucos está sendo sentida. E o será cada vez mais. O xerox é a aplicação do circuito elétrico a um mundo que antes tinha sido meramente mecânico e fragmentado. O xerox, ou a xerografia, permite que o leitor se torne editor, e esse é um aspecto importante do sistema de circuitos elétricos. Com a imprensa, o público tornou-se alheado, observador, mas não envolvido. Com o circuito elétrico, o leitor, o público, torna-se envolvido e entra no processo editorial. (MCLUHAN, 2005, p. 121)

Tendo noção de que o avanço progressivo da eletrônica e da informática no campo da edição foi pensado e descrito desde o momento em que começava a ocorrer, posso pensar que hoje a projeção mapeada seria um meio quente, por proporcionar ao público um novo paradigma de exibição, fora de um formato padronizado, convencionalizado.

O *videomapping* começa a ser pensado por aqueles que a executam, como é o caso de Alexis Anastasiou que escreveu um livro compartilhando sua experiência neste campo desde os primórdios do *videomapping* do Brasil em meados da década de 1990, até o presente, tentando ainda, fazer algumas previsões lógicas a respeito do futuro desta mídia que não tem formato fixo, não é necessariamente quadrado como eram os antigos televisores, nem tampouco retangular, como o cinema ou os televisores contemporâneos, mas justamente moldável ao

ambiente em que se pretende transportá-la, capaz de fazer uma reprogramação daquilo que normalmente vemos.

O dicionário Houaiss (2009) aponta que em cinema, edição significa a “seleção, coordenação de materiais filmados ou gravados para a elaboração de um filme ou programa.”. A diferenciação entre o analógico e o digital se faz aqui presente, onde no dicionário, o termo gravação, diz mais respeito ao universo digital do que o ato de filmar, que pressupõe a gravação fotosensível em suporte fílmico, geralmente uma película feita de acetato.

Outra definição que me interessa citar é a de edição em telecomunicações, que diz respeito à “escolha das cenas gravadas ao mesmo tempo por diferentes câmeras, montagem”. Este trabalho de montagem vem sendo empreendido desde o suporte analógico até o digital, chegando até mesmo ao que se pode chamar hoje de *live cinema*, o cinema ao vivo, modalidade de criação artística onde é comum a edição ao mesmo tempo em que ocorre a ação de exibição.

Alguns trabalhos de projeção mapeada envolvendo alterações do conteúdo projetado em tempo real veem sendo empreendidos¹⁹. Algumas vezes, esses profissionais do cinema ao vivo são conhecidos como videojóqueis, ou *video jockeys*, o equivalente videográfico do mais conhecido do público em geral, o DJ, do inglês *disc jockey*. Sobre os VJs, Fernanda Carolina Armando Duarte lembra que eles “[...] tiveram que aguardar um tempo maior para a criação de condições nas quais pudessem fazer o partilhamento e a distribuição digital de um acervo em comum - tanto é que a figura do VJ só desponta ao final da década de 1990.” (DUARTE, 2017, p. 47).

De fato, Alexis Anastasiou comenta que foi somente após 2005 com a chegada do Youtube, é que os VJ’s de todo o mundo passaram a se conhecer mutuamente, havia um isolamento (ANASTASIOU, 2017).

A edição audiovisual está muito relacionada ao conceito de montagem, uma vez que os negativos fílmicos se mantiveram como um padrão de captação e a película se manteve como paradigma de exibição por praticamente todo o século XX.

Durante este tempo, os filmes eram literalmente cortados e colados em equipamentos conhecidos por moviolas e coladeiras, ou seja, montados fisicamente, de forma diferente como a que ocorre hoje na edição digital de vídeos.

¹⁹ A peça “Agigantador de Pessoas”, criada pela empresa brasileira *Visual Farm* em 2010 e executada a convite do *Netherlands Media Art Institute – NUMK*, no mesmo ano, durante um workshop ministrado por Alexis Anastasiou, é um exemplo de alteração em tempo real do conteúdo mapeado em fachada arquitetônica, bem como um exemplo de interação entre espectador e obra.

Os grandes rolos fílmicos eram transportados com muito mais dificuldade, devido ao seu peso e tamanho, do que atualmente, quando um filme pode ser distribuído em mídias muito mais leves e portáteis.

Caso um espetáculo similar ao *Memórias de um Velho Engenho* viesse a ser tentado em meio analógico, no sentido de se mapeamento as ruínas, algo não totalmente impossível, mas beirando o impensável, certamente teria sido muito mais complexa a sua elaboração e que não seria viável de ser mantida, pelos custos excessivos, no que somente o universo digital teria possibilitado seu vislumbamento e efetiva realização. Além disso, o conteúdo teria de sofrer com as limitações do suporte em película, mais complexo para lidar com camadas (efeito de trucagens), mais complexas de se processar em laboratório químico.

No digital, a edição não mais envolve a alteração sobre o suporte físico, mas funções algorítmicas por trás de cliques em uma interface gráfica em *software* específico para o trabalho, seja ele proprietário ou de código aberto. Tais alterações, em última análise, são também físicas, pois carregam informações através de pulsos elétricos, convertidos em unidades computacionais compreensíveis ao nível do *hardware*, aquilo que em ciência da computação se caracteriza como *low level computing*, ou computação de baixo nível. Ambas as formas de edição compartilham de muitas semelhanças, mas operam em níveis distintos de arranjo físico e contexto de trabalho. Diferente da película em uma mesa de montagem analógica,

A performance informática de simulação audiovisual se fundamenta em algoritmos processados em velocidades sobre-humanas, cada vez mais convincentes à nossa lenta percepção. O simulacro virtual é uma invenção tecnológica poderosa sobre nossa sensibilidade, que produz, em filigranas, uma realidade perceptiva de fluxos binários ultravelozes. Tal simulação possui, por um vertiginoso coeficiente de velocidades, eficácia total para iludir os sentidos, para além da perfeição. (FONSECA, 2012, p. 152)

O editor audiovisual, esteja ele trabalhando ou não sob supervisão de quem quer que seja – muitas vezes na companhia do diretor, tem um intento narrativo, uma intenção estética que visa conformar toda a ideia original do projeto roteirizado e que na sétima arte, ganha concretude através da direção de fotografia e direção de arte, para citar apenas dois importantes elementos que usualmente são trabalhos visando uma uniformidade visual. Estes elementos, somados aos recursos da *performance* informática, garantem ao editor moderno, ter pleno domínio sobre o plano das percepções do espectador, chegando a utilizar em cena, objetos

e ou personagens que não estavam contracenando com os atores e atrizes durante as gravações, os modelos computacionais – personagens em três dimensões.

Projetos de *videomapping* podem ser razoavelmente simples e serem executados em um único dia ou podem também ser muito complexos, envolvendo o transporte de muitas toneladas de equipamentos e equipes multidisciplinares, como podemos observar através dos casos de sucesso apresentados por Alexis Anastasiou em seu *Mappingfest* (2017).

Um desses projetos envolveu uma equipe de cinquenta pessoas, no que este autor chega a comparar a complexidade de um projeto de projeção mapeada típico com a própria produção cinematográfica.

Em se tratando de projeção mapeada, é possível que se trabalhe com a sobreposição de camadas, algo que nos tempos analógicos não era possível em película e que também era igualmente inviável nos primeiros tempos do vídeo digital, por exigir demasiado processamento de computadores que à época não possuíam em geral capacidade de processamento de vídeos e muito menos, de reprodução de mais de um vídeo concomitantemente ou a edição de projetos envolvendo muitas camadas. Com o progresso dos processadores, a maneira de se editar foi também se modificando a ponto de que

O cinema digital já não privilegia a diacronia, mas, antes, a sincronia. A simultaneidade sobrepõe-se à sequência, tal como a montagem no próprio plano se sobrepõe à convencional montagem transparente. Enfim, a contiguidade orientada pela montagem de planos é substituída por um fluxo contínuo metamórfico. (FONSECA, 2012, p. 154)

Um editor de vídeos pode trabalhar virtualmente infinitas camadas de vídeo, que justapostas, metamorfoseiam os conteúdos originalmente filmados, causando transformações que não seriam viáveis de serem feitas de idêntica forma e muito menos, com a mesma velocidade, em um sistema convencional de montagem cinematográfica. Tudo o que digo ser válido no campo da edição, visando um vídeo como produto final, é também aplicável ao campo da projeção mapeada, que também utiliza a saída de vídeo finalizado, para a projeção.

Para Ken Dancyger, teórico e especialista em edição fílmica norte-americano, “O objetivo do montador é encontrar e dispor de sons que, no tom e na intenção, sustentem o objetivo da narrativa da cena.” (DANCYGER, 2007, p. 427).

Simplificadamente, montar é, portanto, narrar. Os sons por ele colocados como sendo o objetivo do narrador, podem ser verbais e não verbais. Há que se considerar, ainda, a modalidade de cinema mudo na atualidade (cinema mudo entendido aqui como aquele sem diálogos em banda sonora, na linguagem fílmica tradicional, ou simplesmente, faixa de áudio

– *audiotrack*, na nomenclatura mais usual das ilhas de edição digitais. Estes filmes mudos podem conter, todavia, alguma trilha sonora musical ou efeitos sonoros específicos planejados. Em caso de total inexistência de áudio, o som pode, ainda assim, ser sugerido através de letreiros ou pela justaposição de elementos que flertam com o imaginário sonoro do espectador, assim como era feito nos primórdios do cinema. Todo o material captado é assistido, de forma linear ou não-linear pelo montador, em busca do narrável.

No caso da edição de vídeo voltado para suportes tradicionais (televisores, cinema, etc), cada profissional decide se assiste integralmente a todo o conteúdo antecipadamente para depois editá-lo, ou se prefere, assistir trechos e praticar uma montagem na medida em que vai conhecendo o material registrado. Ambas são formas legítimas de trabalho e dependem do prazo de cada projeto, são bastante usuais. Em produções profissionais, o editor geralmente trabalha com o roteiro à sua frente, de forma a rapidamente se orientar, não precisando, inclusive, assistir a todo o material previamente para tomar as decisões de seus cortes. Recorre-se, neste caso, diretamente às sequências desejadas para localizar a melhor tomada, ou seja, a melhor gravação de determinada cena feita no *set* de filmagem, podendo ser seguidas orientações do diretor.

Montador ou editor são tratados aqui como sinônimos e desempenham um papel intermediário entre a ação filmada, seja em estúdio ou em locações externas e o público. Ele define aquilo que será visto. Ele é, portanto, um enunciador do discurso. No extracampo, ele pode não ser o protagonista da comunicação fílmica, já que o roteirista é quem em princípio define os principais acontecimentos, mas o montador tem muitas vezes a liberdade de alterar, eventualmente, o destino lógico, improvisando discursos narrativos – sejam eles com ou sem diálogos, mesmo que tais trechos não tenham sido roteirizados.

Já na projeção mapeada, grande parte dos projetos são baseados em computação gráfica, aplicação de efeitos sobre vídeos, em geral composições animadas. O artista que está envolvido em um projeto de projeção mapeada geralmente domina as técnicas de animação ou parceiriza a sua realização.

Houve, ao longo da história do cinema, determinadas mudanças na forma de se trabalhar. Por exemplo, “A montagem nos primeiros filmes, privilegiava a continuidade do enquadramento, e não aquela entre os planos, porque os filmes ainda não possuíam uma preocupação narrativa.” (AGUSTO, 2004, p. 29).

Podemos ilustrar o trecho acima com o exemplo de *L'Arrivée d'un train à La Ciotat*, de 1895, conhecido no Brasil apenas como *A chegada do trem na estação*, de Auguste Lumière e Louis Lumière, irmãos que realizaram uma gravação de menos de um minuto em perspectiva

diagonal da chegada do trem na estação de La Ciotat, onde, se pretendeu apenas registrar a chegada do comboio férreo e não criar uma narrativa de início, meio e fim a partir disso. Outro exemplo notável é o de *La sortie de l'usine Lumière à Lyon*, de mesmo ano, novamente filmado pelos irmãos e que registrou a saída de funcionários de uma das fábricas da família destes pioneiros do cinema, também com menos de um minuto de duração.

No campo do *videomapping*, muitas projeções são realizadas neste espírito, sem uma preocupação de narrativa sequencial, podendo ser projetada uma foto ou elementos animados sobre um único plano imutável, mas também, pode contar com a criação de sequências e narrativas complexas. Com o passar do tempo na história do cinema, a preocupação narrativa veio à tona e os filmes vieram, de certa forma, a imitar o teatro, trazendo para eles, atores teatrais para atuarem, pela primeira vez, diante de uma câmera. No decorrer destas experimentações, o cinema evoluiu de uma cópia da arte dramática teatral para uma fase de características próprias e como é natural do drama, a estrutura narrativa tornou-se crucial na linguagem cinematográfica. “Estabelecida pelo corte e a colagem dos planos, a montagem afirmou-se como a própria forma de expressão do cinema” (FONSECA, 2012, p. 149). Na montagem,

O corte torna possível descrever a ação em termos de causa e efeito, ação e reação, anterioridade e posterioridade, analisando-a com a lógica dissecatória da decupagem. A motivação inicial para o corte vem de uma necessidade da narração. Por sua vez, a visualização explícita dos acontecimentos só é possível graças ao recurso da montagem. (AUGUSTO, 2004, p. 32).

O que seria a lógica dissecatória da decupagem, conforme mencionado por Maria de Fátima Augusto? Assim como na anatomia, a decupagem em cinema é o processo de se conhecer, dividir, de se individualizar. As cenas e sequências (conjuntos ou blocos de cenas) de um roteiro são divididas previamente à filmagem em planos enumerados (escaleta) que facilitará o trabalho dos profissionais envolvidos – sendo, inclusive, essencial à equipe de produção para quantificação lógica de rubricas para estimação de custos de produção de determinado filme, e também, contribuem para descomplicar o processo de edição.

Além da metodologia de edição sequencial – ainda que esta comporte uma montagem não linear, existe outro processo de edição, empreendido por último, após o material já estar todo editado, que é conhecido como *pós-produção*, onde são realizados retoques, ajustes finos em relação ao brilho, nível de matiz cromático, contraste, filtros de cor e demais incrementos aplicáveis às imagens ou ainda, a redução de elementos indesejados, como por exemplo, o excesso de ruído, também chamado de granulação, dentre outros. Atualmente, tudo isto é feito

através do computador, mas um dia, precisou ser feito manualmente, através de técnicas muito específicas de revelação. Nos primeiros anos, basicamente,

Para obter a cor, nos princípios do cinema utilizou-se a coloração manual das cópias. Mais tarde obtiveram-se efeitos de mudança de cor aplicados a certas passagens; por exemplo, azul para as cenas noturnas, vermelho para os incêndios, etc. (LABOR, 1957, p. 624, tradução minha)

Nesta fase, banhava-se a película com cor. Em fase subsequente, a filmagem em película colorida passou a ser possível, mas era rara e cara, apesar de existirem recursos técnicos para se produzir imagens coloridas desde a primeira década do século XX. O processo de revelação *Kinemacolor*, apresentado ao público em 1908, sendo

[...] o primeiro processo ‘natural’ de cor em filme a ser explorado comercialmente, o qual teve certo (apesar de limitado) sucesso comercial, e que termina em 1935, quando se marca as primeiras exposições de Becky Sharp (Rouben Mamoulian), o primeiro filme Technicolor de três cores de longa metragem. (FRISVOLD HANSSEN, 2006, p. 9, tradução minha)

Os filmes coloridos começaram a ganhar espaço apenas a partir dos anos de 1950 e principalmente, de 1960, tendo chegado realmente a um nível corriqueiro de difusão apenas nos anos de 1970, permanecendo o padrão mais adotado até a atualidade, embora durante estas décadas, diversos tipos de processamento de filme colorido tenham sido experimentados e patenteados. Antes de se consolidar,

Durante os anos de 1930, 1940 e 1950, a produção contemporânea de filmes em cores, ambos em termos de condições e convenções técnicas e estéticas, era usualmente referenciada em termos de descontentamento – como a reprodução de cor não era satisfatória, ou como cineastas não sabiam como usar a cor, e em conexão com propostas e argumentações para os métodos ideais para se trabalhar com cor. (FRISVOLD HANSSEN, 2006, p. 14, tradução minha)

Possuir conhecimentos sobre a teoria da cor é algo muito útil ao trabalho de mapeamento de superfícies, pois é através da noção de síntese de cores que se consegue perceber, de antemão, sem testes de projeção, se determinada composição irá causar o efeito desejado enquanto imagem “impressa”, isto é, imagem projetada em determinada superfície que não seja puramente branca como uma tela branca de projeção.

O branco muitas vezes é impossível, pelas próprias características do local onde se realiza a projeção. Sabendo-se que uma cor ficará mais ou menos preponderante na exibição pode fazer com que o editor, faça ajustes de colorização que impactarão o produto final, a fim de melhor ser projetado. No caso do Engenho dos Erasmos, a cor das ruínas impacta, de alguma maneira, no resultado da projeção e certamente as nuances de cor presentes na superfície do monumento foram levadas em consideração ao se elaborar a composição final. Pode ser que as paredes das ruínas sofram alteração de cor com o tempo, podendo ser necessária uma limpeza, algum tipo de manutenção para que a luz continue sendo empregada com a mesma eficácia atual e justamente

Em contraste, a projeção mapeada funciona somente de maneira virtual, imprimindo imagens através da reflexão da luz, não criando qualquer interferência arquitetônica duradoura. Dessa forma, pode também ser usada mesmo em edifícios tombados pelo patrimônio histórico, já que ao ser desligada não deixa qualquer modificação na fachada que recebia as imagens. (ANASTASIOU, 2017, p. 157)

Como também atuo como editor audiovisual, compreendo a importância do volume de informações visuais, do equilíbrio das informações no quadro, dos necessários conhecimentos a respeito de composição e hierarquia visual (herança das artes plásticas), bem como o conhecimento dos tipos de planos existentes e a função dramática de cada um e é claro, a importância da cor e sua interação com a projeção para um mapeamento mais exitoso. É no sentido de avançar brevemente em direção às questões teóricas mais influentes, colocadas por cineastas que eram, ao mesmo tempo, teóricos de cinema e montadores e que vieram a influenciar, grandemente, futuras gerações de cineastas, que passo agora a tratar, para mais à frente, buscar compreender o tipo de montagem/edição realizada no espetáculo *Memórias de um velho Engenho*.

Muitos realizadores encontraram em seus métodos de trabalho e linha de pensamento, valores políticos e ideológicos que acabaram por fazer escola. Por terem observado a forma de trabalho destes pioneiros da discussão da linguagem da montagem cinematográfica, deixaram-se influenciar por eles. Muitas vezes, sobretudo em produções de baixo orçamento, o diretor também atua como editor. O diretor-montador ou apenas o montador, segue determinado estilo de montagem, pois há sempre algum nível de influência no trabalho criativo. Montar um filme não se trata meramente de cortar e colar imagens separando as boas das más, evidentemente.

Fonseca resume a complexidade intelectual demandada do editor de cinema e vídeo e os tipos de montagem existentes:

A montagem interpola pontos de vista, expõe concorrências e recria a simultaneidade de situações afastadas. Para o cinema clássico, a montagem considerada como desejável para o cineasta é aquela que não percebemos, que se apaga como ligação e que une o filme como bloco homogêneo. Usualmente chamada de “transparente”, é ela que apaga o caráter fragmentário dos planos, porque os liga organicamente, de modo a gerar no espectador a impressão de uma unidade global. Há, para além da montagem “transparente”, uma modalidade de montagem usualmente conhecida como expressiva”. Ambas podem, muitas vezes, coexistir num mesmo filme. A montagem expressiva já não seria, portanto, só um meio, mas antes um fim em si mesmo. Trata-se de um procedimento que procura exprimir, por choques que se libertam da hegemonia da narrativa, ideias, fantasias ou simplesmente ritmos, “tempos singulares da imagem” para a sensação. Esse modo de montar é prevalente nos filmes de Vertov. (FONSECA, 2012, p. 149)

A montagem dita expressiva, assim é chamada por ser antítese de uma imagem transparente. Esta segunda seria uma forma mais opaca, cuja montagem privilegiaria a sensação de agradável continuidade, sem nenhum tipo de grande variação perceptível, como ocorre diferente na música clássica, onde grandes alternâncias de intensidade são sentidas, por meio de modulações do volume com que são tocados os instrumentos. Isto acontece, sobretudo, nos compositores dos período romântico, tais como Schumann, Wagner, Brahms, Tchaikovsky, Beethoven, etc, onde tais choques abruptos de intensidade podem melhor ser percebidos. Nos filmes de montagem mais transparente, não há, por definição, até mesmo da palavra, espaço para a ambiguidade nos planos. Tudo é construído de forma a se buscar a plena sucessão do olhar do espectador, tal como ocorre com seus olhos diante da vida, do mundo real. Nestes casos,

Se o objetivo do montador é fazer a sequência sem emenda, seu primeiro critério é compreender e trabalhar para esclarecer a característica emocional da sequência. Para fazê-lo da maneira mais eficaz, o montador deve respeitar a estrutura emocional das encenações. (DANCYGER, p. 417)

Em termos *vertovianos*, a ideia de montagem, em si, pode ser vista como uma falácia, no sentido de criação de um simulacro, como sendo uma intenção de se burlar a narrativa real em detrimento da narrativa proposital, da ordem do discurso imposto às imagens. Ao montar um filme, o montador estaria ignorando que

[...] todo filme já estaria em montagem desde o momento em que se escolhe o tema até a edição definitiva do material. A montagem seria o inventário de todos os dados documentais que tenham alguma relação com o tema tratado. Monta-se quando se escolhe um tema, dentre milhares de temas possíveis, quando se observa o tema e se realiza uma escolha entre as mil observações possíveis, ou quando se estabelece a ordem de sucessão do material filmado, levando em conta as propriedades dos documentos filmados e os imperativos temáticos. (FONSECA, 2012, p. 150)

Aquilo que em economia chamam de custo de oportunidade, aqui se aplica, na hora de se planejar uma filmagem pelas ideias de Vertov, conhecidas por cinema verdade, já que para cada oportunidade de filmagem renunciada, haverá um benefício possível que se perde, em termos de imagem que se decide não fazer. A montagem começa, portanto, no ato de escolha de um tema. Ao escolhê-lo, já foi feita uma edição, um recorte temático, onde a escolha invariavelmente representa uma renúncia, algum tipo de exclusão – daquilo que não se pretende filmar. Todos os que já tiveram oportunidade de assistir ao filme *Um homem com uma câmera* de Vertov (1929) são capazes de perceber que

A montagem vertoviana resulta em um produto de grande impacto visual, visto que o documentarista tinha uma exacerbada preocupação com a progressão visual das imagens, formada, segundo ele, a partir de diferentes correlações, a saber: a) correlação dos planos (grandes, pequenos etc.), b) correlação dos enquadramentos, c) correlação dos movimentos no interior das imagens, d) correlação das luzes, sombras, e) correlação das velocidades de filmagem. (DE ARAÚJO, 2010, p. 12)

Vertov então editava previamente as cenas, antes de ligar a câmera. Esta é então, uma forma de se pensar a relação entre homem e a câmera, o cineasta enquanto editor. Entendo o diretor atual como alguém que pensa tal como se fosse um pré-editor em cena, nos casos em que se pretende, com a edição do olhar, apenas facilitar o trabalho posterior de edição, quando já se conhece o ofício de edição, isto quando não há uma preocupação incontestada de se utilizar o método vertoviano de forma pura, tal como ele propunha em oposição ao método de seu contemporâneo soviético, Sergei Eisenstein, que foi inspirado pela dialética marxista, pautada pelas noções de embate, de uma trombada de imagens (dialética das imagens), montadas com base na antítese, de forma a superá-la e gerar uma síntese visual e, portanto de discurso. As divisões do material bruto são geralmente feitas por cortes secos, que são aqueles cortes inesperados, quase precipitados, utilizando sempre essa noção de contraponto e às vezes de

fusão. Considerando a existência da montagem dialética e do cinema verdade, Fonseca diz que de forma geral,

O pensamento cinematográfico dos diretores-autores soviéticos norteou seus próprios trabalhos, com especial valorização da montagem. Para eles, o cinema seria uma modulação plástica de todos os elementos envolvidos na composição de um plano. Para esses cineastas, a montagem não seria uma simples reconstrução do real, mas, sim, a construção de uma nova realidade, propriamente cinematográfica. (FONSECA, 2012, p. 149-150)

Já para o cineasta soviético Andrei Tarkovsky (1932-1986), que iniciou sua carreira como curta-metragista ainda no período pós-Segunda Guerra Mundial (1956) e que, portanto, afasta-se um pouco cronologicamente de cineastas soviéticos como Sergei Eisenstein e Dziga Vertov, falecidos em 1948 e 1964, respectivamente,

A montagem, em última instância, nada mais é que a variante ideal da junção das tomadas, necessariamente contidas no material que foi colocado no rolo de película. Montar um filme corretamente, com competência, significa permitir que as cenas e tomadas se juntem espontaneamente, uma vez que, em certo sentido, elas se montam por si mesmas, combinando-se segundo o seu próprio padrão intrínseco. Trata-se, simplesmente, de reconhecer e seguir esse padrão durante o processo de juntar e cortar. Nem sempre é fácil perceber o padrão de relações, as articulações entre as tomadas, principalmente quando a cena não foi bem filmada; neste caso, será necessário não apenas colar as peças com lógica e naturalidade na moviola, mas procurar laboriosamente o princípio básico das articulações. Aos poucos, porém, manifestar-se-á, lentamente e com clareza cada vez maior, a unidade essencial contida no material. (TARKOVSKY, 1998, p. 136)

Ele reconhece o caráter auto motivador do material para a montagem, algo trabalhado por Eisenstein e refutado por Vertov. A imagem como sendo portadora de uma potência ela mesma, capaz de orientar o editor e não apenas ser manipulada, orientada pelos cortes feitos por ele. Sobre a percepção do tempo no cinema, Rodrigo Fonseca menciona Gilles Deleuze que é “quem assevera que o tempo é o material de criação vital, não apenas no trabalho da montagem, mas em todos os momentos da concepção e realização de um filme”. (FONSECA, 2012, p. 156). Em resumo,

O cinema nos dá, mais do que o próprio movimento percebido, a *imagem* mesma do tempo. Tudo no cinema é, de fato, uma apresentação

“em devir”, uma vez que são durações, nem sempre visíveis ou sensíveis, que fornecem o próprio material cinematográfico. O filme comporta, por tal leitura, durações e ritmos heterogêneos: tanto movimentos cinésicos, tonais, verbais, quanto modulações intensivas, sensoriais, afetivas. (FONSECA, 2012, p. 156)

No caso do Engenho dos Erasmos, não se pode dizer que a edição do espetáculo sofreu uma influência direta de um tipo de edição ou outro, uma vez que estes embates estéticos sobre a forma de encarar a realização e edição cinematográfica, além de históricos, influenciaram há muito o fazer de cineastas que ajudaram, com o tempo a conformar uma certa padronização da estética, sendo este conhecimento muitas vezes incorporado às produções sem necessariamente um posicionamento político-estético sobre como se deva encarar a edição.

Hoje em dia, mais importante se mostra a preocupação de um realizador na forma como retrata um tema, naquilo que escolhe para falar, pois tudo em última análise, não passa de um processo de edição, não havendo um método isento, onde o editor, possa construir uma narrativa de forma absolutamente neutra, haverá sempre algum tipo de interferência, uma edição prévia do conteúdo. É justamente na noção de tempo e pelo devir das apresentações que o espetáculo teve norteadada a sua edição.

Programou-se um impacto ocasionado pela surpresa do formato em si, desde a escolha de ali se realizar um mapeamento para projeção. O desencadeamento do material, a fluidez das representações, a clareza e unicidade essencial de que fala Tarkovsky, aqui está invariavelmente ligada à ideia de signo múltiplo. A unicidade é naturalmente evocativa neste discurso, pois há uma autorreferência, um auto indiciamento, dizendo que filme e projeção são quase uma só coisa, embora saibamos que são coisas diferentes e por estarem muito próximas, há um choque de representação, causado pelo espanto de ver um engenho arruinado, mas também remodelado, tudo ao mesmo tempo.

7. PROJEÇÃO MAPEADA: ASPECTOS TECNOLÓGICOS E O PROCESSO DE EDIÇÃO DE *MEMÓRIAS DE UM VELHO ENGENHO*

Uma vez que o mapeamento de vídeo é um recurso tecnológico, trago noções sobre tecnologia e diferenciações entre técnica e conhecimento científico, já que a tecnologia é capaz de influenciar a sociedade que a absorve e como tal, influencia modos de realização e apresentação audiovisual. Explica Alberto Cupani:

[...] “tecnologia” é também um termo ambíguo. Ainda que a maioria das pessoas associe espontaneamente essa palavra com algum artefato sofisticado (aposto que celulares e computadores sejam os exemplos mais frequentes), “tecnologia” denota bem mais do que isso. Ela se refere também a sistemas de objetos (como a instalação elétrica em um prédio, o conjunto de dispositivos que permitem uma cirurgia, a internet ou o sistema defensivo de um país). Além dessa presença material (ou mais material), a tecnologia existe na forma de certo tipo de conhecimento, diferente do conhecimento científico, pois a tecnologia, embora suponha a ciência (à diferença da mera técnica), não se reduz a ciência aplicada. O saber científico é abstrato e genérico, precisando sempre ser adaptado para fins concretos, e a tecnologia implica invenção, que não está implícita naquele saber. (CUPANI, 2014, p. 2)

Desta forma, compreendo que um espetáculo de projeção mapeada é fruto de conhecimento tecnológico aplicado e por se tratar de um esquema relativamente complexo em sua elaboração, destina-se a situações igualmente singulares. Ela vem sendo utilizada com muita frequência no âmbito corporativo, sobretudo em ações planejadas pelos setores de Marketing de grandes empresas. Estas encomendam tais peças às agências de publicidade que repassam a demanda às empresas de criação especializadas, dentre outras configurações de demanda.

O mapeamento é utilizado em eventos corporativos, casas de entretenimento noturnas, concertos musicais e instalações artísticas, dentro e fora de edificações, incluindo os museus e espaços educacionais diversos.

A projeção mapeada é um desdobramento claro da hibridização, das possibilidades de encontros das novas mídias com a arte. [...] A projeção mapeada veio inovar a tela bidimensional, comprovando que as imagens não usam somente a superfície plana para ser projetada, ela considera a arquitetura tridimensional (NUZA, 2014 p. 51-52)

Diante da concepção de comunicação como interação, entendo que além da pura e “simples” projeção mapeada, utilizam-se técnicas ainda mais envolventes, que podem ser

convenientes nas estratégias ligadas às qualidades sensoriais nos museus e outros espaços, como esclarece Garcia sobre a anamorfose, efeito pretendido

Quando se planeja uma projeção de forma a fazer sentido apenas a partir de um único ponto de vista. Assim, um possível deslocamento do observador gerará distorções na percepção ótica da imagem. No entanto, muitas vezes a anamorfose se beneficia do movimento relativo dos objetos presentes e que evidenciam uma percepção de profundidade, fenômeno conhecido no meio técnico como paralaxe. (GARCIA, 2013, p. 13)

Tais efeitos podem apresentar-se muito interessantes e até mesmo fascinantes para os espectadores, conduzindo-os, muitas vezes, por meio da narrativa, a uma catarse dos sentidos. Em termos de criação, “[...] pode-se dizer que as visões artísticas refletem a busca contínua pela ilusão, com o meio tecnologicamente mais avançado que estiver à disposição.” (GRAU, 2007, p. 407).

Hoje, a projeção mapeada não apenas tem sido relacionada ao conceito de cinema expandido, como vem ganhando contornos inovadores e se constituindo como um elemento particular de criação na linguagem visual na contemporaneidade. Ela é geralmente utilizada sempre que se pretende um efeito de singularidade em termos espaciais e na relação pensativa entre o espectador e o objeto projetado.

As modificações na forma fílmica são em parte fruto dos avanços tecnológicos. “Sendo sua origem uma forma de arte reprodutiva e psicológica, a mídia do filme tem presenciado, ao longo do último século, muitas tentativas de ultrapassar a projeção bidimensional da tela, a fim de se intensificar seu efeito sugestivo sobre o público.” (GRAU, 2007, p. 182). Tais avanços foram possibilitados pela introdução do vídeo, o que se deu a partir dos aparatos eletrônicos de registro da imagem.

Compreendo que neste contexto, a projeção mapeada é parte integrante do prisma do “Cinema 2.0”, isto é, entendendo-se que sua produção está ligada a um modo de produção de pequena escala (apesar de às vezes envolver grandes áreas de projeção, também pode comportar a projeção em objetos de pequeníssima escala). Considero que o processo de miniaturização das mídias, conforme elucida Marta Pinho Alves, também tem seu efeito inclusive na projeção de luz (para além das telas retroprojetadas). Para a autora,

A digitalização do cinema possibilitou, desde a sua gênese, uma diminuição da dimensão e uma simplificação dos materiais utilizados, factor que conduziu à edificação de formas de escrita cinematográfica caracterizadas por vários outros elementos de pequena escala. Embora marcada, ao longo do tempo, por várias alterações, esta tendência de miniaturização manteve-se e permanece

hoje como um dos traços do cinema do tempo do digital. (ALVES, 2017, p. 110)

Ela expressa que o microcinema passou a se estender a outros campos e “é propulsor de projetos díspares que podem ser apropriados quer num regime mais independente, quer em circuitos mais próximos do *mainstream*.” (ALVES, 2017, p. 143) conforme pude observar no caso do Engenho São Jorge dos Erasmos, local ligado a uma instituição de fama internacional.

[...] Se tivermos usado as artes no que elas têm de melhor, como forma de aumentar a nossa percepção do ambiente, do qual no caso contrário não temos consciência, então voltar a uma habilidade total para converter o próprio ambiente numa obra de arte, ou seja, de percepção transcendente, parece ser a lógica dessa forma. E a programação de ambientes como artefatos, como obras de arte, é algo para o qual as pessoas estão caminhando juntas. Os próprios planejadores urbanos são um exemplo familiar dessa tentativa de moldar o ambiente total como se ele fosse um artefato, em vez de limitar-se a introduzir artefatos nos ambientes. Acho que até agora a humanidade se contentou em introduzir artefatos em ambientes que de outro modo ficariam fora de controle para usar as artes como um controle. A possibilidade de usar o ambiente total como uma obra de arte, como um artefato, é uma imagem espantosa e hilariante, mas que parece estar se impondo. A necessidade de nos tornarmos inteiramente autônomos e cômicos antes que todas as conseqüências sobrevenham, eis para onde estamos indo. (MCLUHAN, 2005, p. 109)

McLuHan estava correto em prever uma certa programação do ambiente. Isto aconteceu de fato com o advento do *videomapping* que tende a crescer, na medida em que os projetores também forem se aperfeiçoando e seus custos barateando conforme a já mencionada lei de Moore aplicada aos projetores, algo citado por Alexis Anastasiou (2017) que reivindica, justamente, que a projeção mapeada veio para desempenhar um papel de artefato, capaz de modificar e utilizar o próprio ambiente urbano como uma obra de arte, deslocando imaginários e fazendo de alguns locais, qualquer outra coisa diversa que aquela ideia de *mesmice*, de forma a tornar atrativas realidades que antes eram encaradas pela rotina dos transeuntes como algo de pouco interesse estético. O agigantamento destas telas, a criação de formatos cada vez maiores, irregulares, faz do ambiente, algo realmente espantoso, e por isso atrai tanto a atenção, a curiosidade de públicos tão heterogêneos.

Uma questão que ainda não está bem resolvida na maioria dos projetos de projeção mapeada, é a questão da interação com o público, pois

Uma característica comum de grande parte dos espetáculos tradicionais de projeção mapeada (assim como o cinema) é que todas as sessões executadas são iguais. Apesar do impacto e emoção poderosos que criam na audiência, ainda mantêm sua mesma relação de passividade e não interatividade. Ou seja, a audiência fica restrita ao papel de admirar e vibrar com sua beleza, seus movimentos da arquitetura e da riqueza das ilusões de ótica criadas com os efeitos de projeção. Essas características ainda deixam inexploradas todas as possibilidades de interatividade que o mundo digital nos abre. (ANASTASIOU, 2017, p. 89.)

Quando pensado de forma diferente, [...] “os seres humanos ganham o poder de interagir e intervir de forma dinâmica na aparência dos seus edifícios e suas cidades, com ferramentas exclusivas do universo digital.” (ANASTASIOU, 2017, p. 89)

Como forma de melhor compreender o processo de mapeamento realizado no Engenho dos Erasmos, busquei participar como aluno de uma oficina introdutória que me forneceu noções gerais sobre a técnica de *videomapping*. O evento foi ministrado por um dos *VJs* pioneiros no Brasil, também um dos primeiros a utilizar projeção mapeada no país, José Sampaio (Studio Intro), no Laboratório de Arte e Tecnologia do SESC-MG. Esta experiência foi fundamental para compreender os desafios técnicos ligados à exibição e mapeamento. Através deste breve curso, compreendi que o processo de projeção mapeada está relacionado a uma criação que é feita sob medida para a área em que será exibida a obra. Cada projeto é único por possuir características próprias. O conteúdo pode ser replicado em outras telas, mas o efeito idiossincrático da justaposição da luz nos contornos de certos objetos não é possível se não se tiver outro objeto exatamente igual nas dimensões para as quais foram feitos os mapeamentos.

No mercado de produção audiovisual, a empresa Adobe atua como uma liderança, conseguindo conquistar profissionais pelo alto nível de integração entre as aplicações. Esta empresa não fornece uma ferramenta específica para realizar projeções, mas seus programas são muito usados por aqueles que realizam trabalhos de mapeamento de superfícies. Alterações feitas em um software de sua suíte criativa são automaticamente absorvidos por outro projeto que utilize um arquivo importado e que foi originalmente criado em outro programa da empresa para o projeto e assim otimiza-se tempo.

De toda forma, é importante salientar que há alternativas de *softwares* livres muito competentes e maduros para criação audiovisual, conseguindo-se um equivalente gratuito para cada software da Adobe, como por exemplo, *Natron*, servindo como uma alternativa ao *After Effects*, *Gimp* em relação ao *Photoshop*, *Inkscape* face ao *Indesign* e assim por diante. Também

existem algumas iniciativas, ainda um pouco tímidas, de produção de softwares voltados exclusivamente para projeção mapeada. Um desses projetos é o LPMT – *Little Projection Mapping Tool*, disponível para ambientes Linux, embora a maior parte das aplicações distribuídas para projeção mapeada seja baseada na plataforma Windows (Microsoft) ou OSx (Apple). Os *softwares* com licenças pagas voltados para *videomapping* são ainda os mais utilizados profissionalmente. São exemplos de programas recorrentes entre os profissionais: *Modul8*²⁰ e *Mind Mapper*²¹, ambos criados por uma empresa suíça chamada *Garage Cube*. O conteúdo é criado sempre a partir de uma visita técnica, onde se busca medir o objeto a ser mapeado (comumente fachadas arquitetônicas), fotografar o local para a construção posterior de linhas guias em *software* de edição de imagem, para em seguida, exportá-las a uma composição de vídeo na forma de máscaras que não aparecerão na versão final, isto é, as linhas guias apenas orientam o processo.

Durante a visita ao Engenho, busquei fotografar o alvo de projeção a partir do eixo em que foi projetado. Se a projeção precisa ser feita diagonalmente, é preciso planejar e deixar com que a imagem esteja reta em relação ao plano de projeção. Dependendo da abertura das lentes que se utiliza para fotografar, há uma deformação causada pelas características físicas da própria lente óptica. No *software* de manipulação de imagem, a foto é replanificada e melhor retificada, cortando-se com *zoom* a área de interesse e eliminando-se laterais e elementos não essenciais para se obter um plano reto e frontal. Envia-se tal imagem para um *software* como *After Effects* ou *Premiere*. O conteúdo precisa ser construído com o formato de saída de arquivo que mais se adequa ao local a ser projetado. Se a projeção puder ser feita frontalmente, também ajudará bastante o programa a realizar a tarefa, evitando muitos alinhamentos para a justaposição da tela sobre o objeto a ser projetado. Fiquei conhecendo nesta oficina diversas situações desafiadoras para quem está realizando a projeção, como quando o *aspect ratio*²² dos vídeos foge aos padrões comuns encontrados nas saídas de televisores. Para uma fachada de muitos metros de largura, pode ser necessário, a criação, por exemplo, de um vídeo com *aspect ratio* incomum de 24:5 e outros padrões mais “escorridos” e bastante largos com uma altura geralmente bem menor do que em relação à largura. O resultado final é chamado no processo

²⁰ Uma versão de demonstração pode ser obtida em <http://www.garagecube.com/modul8/>

²¹ Uma versão de demonstração pode ser obtida em <https://madmapper.com/>

²² Proporção de tela. Um quadrado possui proporção de 1:1, enquanto que a saída *standard* de televisores de tubo catódico possuem o *aspect ratio* de 4:3. Televisores compridos (*wide*) já possuem capacidade de reprodução de vídeos no formato 16:9, que é o padrão cinematográfico por excelência, existindo ainda outros *aspect ratios* menos utilizados como 1.85:1, 2:1, 2.35:1, 2.39:1, 2.4:1 e até mesmo o formato vertical, popularizado com o advento das câmeras de celulares e a filmagem no formato vertical, o formato 9:16. Um vídeo 16:9 se assistido em um televisor 4:3, terá aspecto achatado e muita informação será perdida nas margens laterais.

de edição de *blueprint*. Ele nada mais é do que o vídeo que será executado definitivamente no processo de projeção junto ao público. Se um projeto é produzido com a resolução de 2.400 *pixels* por 450 *pixels*, significa que ele tem três vezes o valor de 800 *pixels*²³, um padrão de exibição. Seus múltiplos podem gerar um tamanho de 2.400 como visto, mas também maior. Quando se cria uma composição, visa-se o tamanho de saída final do arquivo, sendo esta preocupação importante de ser tomada desde o início para não comprometer partes do vídeo que podem ficar sem exibição, caso a composição precise se adequar a uma superfície de tamanho não previsto. Isto torna claro a importância de estudo e planejamento em fase anterior à criação da composição voltada para *videomapping*.

Nesta oficina também aprendi que o tamanho do arquivo tem relação direta com a capacidade do projetor a ser utilizado ou um conjunto de projetores. Cada projetor possui um padrão de exibição. Um projetor pode ter nativamente, por exemplo, a resolução 1280x720 *pixels*, bastante comum nos equipamentos mais atuais. Este é o tamanho que o projetor prefere trabalhar, é o que se chama de “tamanho nativo”. Sendo assim, se um tamanho diferente é enviado ao projetor, ele não deixa de ser exibido, mas será preciso se certificar de que o efeito obtido não foge ao ideal estético inicialmente planejado, pois pode deformar muito a imagem. Os projetores tendem a realizar uma adequação automática para projetar a imagem enviada a eles. Quando se pretende trabalhar com mais de um projetor – geralmente quando a área a ser projetada é muito extensa e os projetores não são de última geração, os arquivos fotográficos utilizados para se realizar as guias de projeção em uma aplicação como *Gimp* ou *Photoshop* devem seguir a planificação da projeção de cada um deles. Por exemplo, se está planejado que se use três projetores, há que se diferenciar, no *software* de manipulação de imagens, cada uma destas telas, para que, quando a guia for utilizada para a sobreposição de camadas de vídeo, justapondo-as em cada projetor, se tenha condições de fazê-lo com base em um referencial real e não pelo método de tentativa *versus* erro. Pude perceber que uma preocupação importante daqueles que se dedicam à projeção, é se certificarem de que haverá potência suficiente para encobrir as telas com qualidade. Locais de muito baixa luminosidade ou totalmente escuros tendem a gerar uma melhor relação entre a luz e o breu que a envolve. Lugares onde outras fontes luminosas disputam com o projetor, é necessário utilizar equipamentos com maior capacidade de impregnação dos objetos, isto é, mais luminosos. A potência dos projetores é medida em *lumens* e um projetor de 20.000 *lumens* costuma ser suficiente para se conseguir um

²³ Um pixel é a menor unidade de exibição em um monitor. É uma unidade de medida, algo análogo ao que já se utilizava para se definir a resolução de impressão, pelo sistema de unidade dpi – *dots per inch* ou pontos por polegada.

bom efeito, ainda que não seja a única fonte de luz no espaço. Abaixo de 20.000 *lumens*, o nível de risco vai aumentando, no sentido de não se atingir um grau aceitável de impressão da luz no objeto e a imagem acabar por se tornar mais opaca, sem cor, sem contraste, enfim, um pouco “apagada” e não viva, como se espera que seja. Este tipo de dica é algo que somente um profissional poderia fornecer, tendo ele já passado por situações desagradáveis em que a relação de luminosidade deixou a desejar, tendo com o tempo e com a evolução técnica dos projetores, chegado em resultados melhores na relação entre luminosidade (potência) e local projetado. Ainda no campo da iluminação dos projetores utilizados neste tipo de produção, Alexis Anastasiou fornece a informação de que

Em 2016, uma nova tecnologia de projeção começa a ser utilizada nos novos modelos de equipamentos de alta potência, sem grande alteração de custo. As lâmpadas de xenon são substituídas por fontes de emissão de luz a laser. Os projetores a luz laser gastam menos da metade da energia elétrica, produzem menos calor, mais contraste de cores e os fabricantes prometem uma durabilidade de 15 mil horas com perdas inferiores a 20% do brilho. Funcionando seis horas por noite, esses equipamentos teoricamente só necessitariam de manutenção após seis anos de uso. Uma confusão comum que precisa ser evitada é confundir a fonte de luz a laser com a emissão de raios laser. Os projetores a laser produzem imagens com qualidade superiores, mas não emitem raios laser fora da sua lente, como os que são vistos nos equipamentos de efeitos especiais em festas. A aparência da imagem e dos raios de luz emitidos pelo projetor laser é muito semelhante aos projetores convencionais de lâmpada xenon. (ANASTASIOU, 2017, p. 169)

Seja um projetor de lâmpada xênon ou outro com tecnologia a *laser*, o mais importante é que se faça uma boa projeção. Qual é o resultado de uma boa projeção? Aquele em que a luz não é notada em sua deficiência, sendo este um parâmetro realmente básico para se aferir a qualidade das projeções. O projetor tem que conseguir disfarçar o fundo, isto é, o espectador não deve reparar nas formas da base onde se projeta a luz, se este não for o objetivo, mas apenas no conteúdo projetado. Procurei saber com o instrutor se esta deficiência de luminosidade em alguns casos poderia ser contornada.

Tomei então conhecimento da técnica de *stacking projection*, ou seja, o alinhamento perfeito de projetores lado a lado ou sobrepostos, um sobre o outro, verticalmente, de forma a gerarem o dobro de luz. Por exemplo, se um projetor sozinho tem a potência de 10.000 *lumens*, dois projetores de igual potência trabalhando nesta configuração representam um ganho maior de luminosidade, ou seja, o equivalente a 20.000 *lumens*. Em estruturas de megaeventos como

a abertura oficial dos Jogos Olímpicos de 2016 no Brasil, foram utilizados dezenas de projetores alinhados. Nestes casos, uma estrutura especial com computadores ligados a um computador central é montada, a cada conjunto de projetores, levando-se em consideração a limitação de saídas de vídeos e é claro, a capacidade de processamento geral e gráfico. As divisões em telas-guia ou linhas guias são utilizadas apenas no *software* e não são exportadas no vídeo final, sendo projetada uma única imagem. Neste caso, o programa irá definir a posição exata destas áreas do vídeo.

Já quando se trabalha com múltiplos projetores, opta-se por colocar uma imagem em cada um, tendo maior controle de áreas, o que pode ser ideal em algumas situações, sobretudo quando se aplica efeitos ao vivo em shows e espetáculos onde não existe um *script* pré-determinado. Outro ponto importante, é que muitos projetores, com exceção dos mais caros de alto nível tecnológico, possuem uma limitação de área de projeção que é relativa aos metros em que está afastado do alvo de projeção. Se a distância de projeção for de quinze metros, um projetor “normal”, (entendo por normal um projetor não muito avançado), conseguirá abrir um raio de luz de cerca de metade desta distância, ou seja, de sete metros na parede. Como então é feita a compensação dos outros sete metros restantes? Utiliza-se um segundo projetor como já mencionado.

Entendi aqui, a principal razão de se adotar esta configuração de múltiplos pontos de projeção. O profissional possui alternativas neste caso: troca-se a lente do projetor, quando este possui sistema de lentes intercambiáveis, a exemplo do que ocorre com alguns modelos de câmeras fotográficas e de vídeo profissionais. Uma lente com característica mais aberta irá dar conta de abrir um raio maior de luz, como ocorre, por exemplo, naquelas lentes com abertura inferior a 1.8mm. A regra neste caso é que quanto mais próximo de 0, mais aberto será o raio, este é um conceito básico de fotografia. Ocorre, porém, o mesmo que em Fotografia, quando se usa uma lente aberta demais, como lentes do tipo *fisheye* (olho-de-peixe): há distorção da imagem.

Como demais *softwares* de edição de imagens que levem em conta o perfil de lente utilizado, o programa de projeção mapeada é preparado para realizar correções desse tipo de forma a tornar a imagem menos encurvada ou distorcida, embora tenha um grau de limitação, principalmente se o projetor não estiver posicionado de maneira exatamente frontal ao objeto projetado.

Através da oficina, compreendi na prática, as etapas de elaboração de uma projeção mapeada, para que pudesse melhor compreender a produção do espetáculo *Memórias de um Velho Engenho*. No próximo tópico, trato brevemente sobre a importância do alinhamento dos

projetores no Engenho dos Erasmos para a realização dos eventos e logo após, passo a outros detalhes do processo de edição do espetáculo.

7.1 O alinhamento dos projetores no Engenho dos Erasmos

O projetor é o veículo utilizado para transmissão do conteúdo exibido, pois é o objeto técnico, o meio físico, capaz de reproduzir e transportar as ondas luminosas que possibilitam o efeito de exibição desejado. Um pouco diferente do que ocorre com um jornal impresso que poderia ser entendido concomitantemente como veículo e suporte, vejo uma situação em que as paredes do engenho representam em verdade o suporte de projeção, estando os veículos deslocados há alguns metros do local.

Devido ao fato de o Engenho dos Erasmos estar situado a céu aberto, considero algumas questões técnicas que foram necessárias para que a montagem do espetáculo fosse possível. Uma dificuldade condicionante e permanente envolvendo o projeto, é, justamente, o fator de clima e tempo. A equipe precisa efetuar o agendamento das projeções de acordo com as informações meteorológicas fiáveis e acompanhar na véspera as condições para decidir efetuar ou não a projeção, uma vez que uma chuva inviabilizaria completamente o evento, já que não há abrigo para os espectadores.

Nos casos em que há uma súbita alteração no tempo, a equipe mantém o público no auditório e executa outro plano de atividade, geralmente a exibição de um vídeo alternativo à exibição principal. Tais dificuldades já eram conhecidas da equipe quando preparou o espetáculo, pois tiveram de lidar com desafios técnicos presentes no terreno, como sua própria inclinação e solo irregular, e principalmente, o fato de ser uma região costeira e ter o efeito da maresia como uma ameaça constante, capaz de causar danos aos sensíveis equipamentos eletrônicos indispensáveis à exibição. Os projetores precisam estar meticulosamente posicionados e ajustados para a “tela” do engenho ou para as telas do engenho. Não seria prático e razoável que os projetores tivessem de ser transportados a cada exibição, o que ocasionaria também riscos maiores à sua integridade e levaria a uma logística mais laboriosa e sujeita a imprecisões, a erros cometidos pela ação humana, como por exemplo, o mal posicionamento de um projetor, o desajuste acidental de alguma configuração do equipamento como foco ou contraste, dentre outros recursos inerentes a estes equipamentos.

Por meio da palestra dada pelo Educador do Engenho dos Erasmos, André Müller, entendi que para combater o efeito da maresia, foi feito um estudo de materiais, e caixas

especiais foram projetadas e instaladas no local, de forma a blindar os projetores, não apenas da maresia, mas dos possíveis e prováveis danos que causariam alguns animais, insetos e claro, a chuva e o sol, se não fossem acondicionados em ambientes especialmente preparados para este fim.

Com o movimento de rotação e translação da terra, seria natural que o projetor se movesse alguns milímetros, mas como está preso a uma caixa, não há mudanças que gerem a necessidade de se reajustar os projetores a cada nova projeção. Em locais onde há intenso tráfego ou vibração da terra, projetores também podem mudar seu posicionamento, gerando dificuldades para projetos que a exemplo deste, foram feitos pensando em uma longa vida de exibição. Os feixes luminosos precisam incidir apenas sobre o objeto e nunca para fora de suas margens. Logo que adentrei o espaço do Engenho dos Erasmos notei que haviam algumas caixas. Reparei que cada uma possuía característica de instalação quanto à sua altura e angulação. Foi necessário que estes pontos fossem demarcados durante os testes de projeção. Uma vez acertado o ponto ideal, os projetores foram fixados.

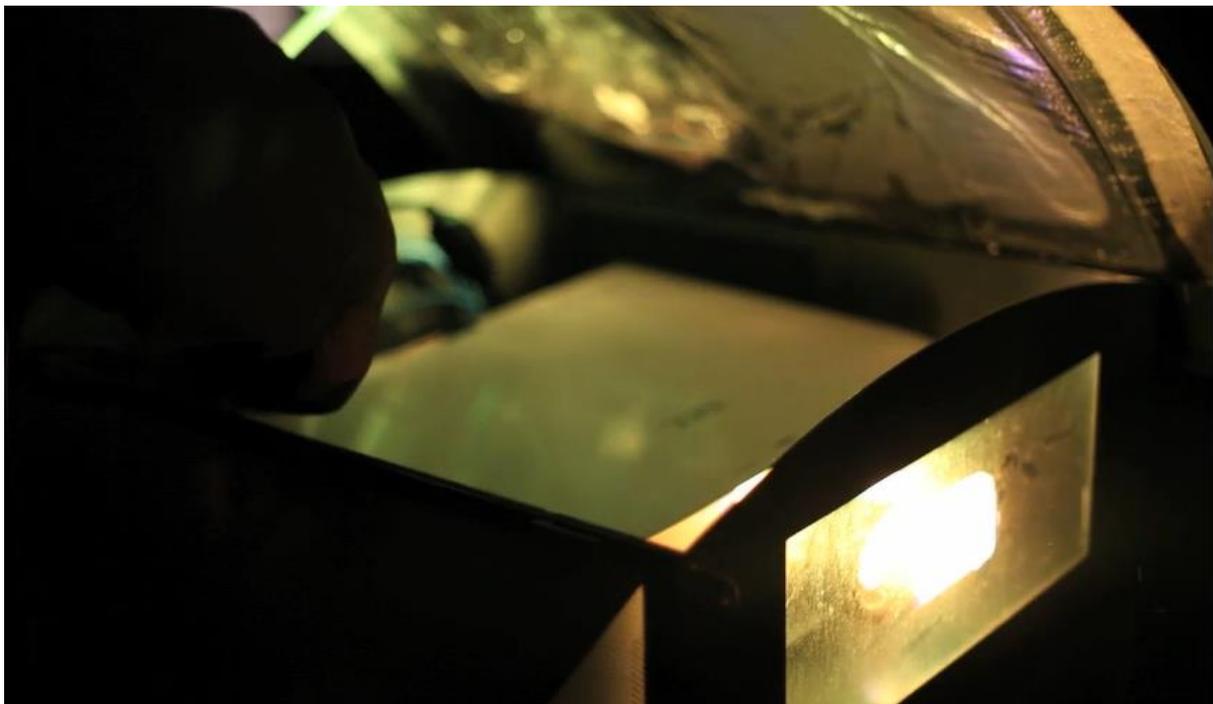
Diferentemente de projetos de *videomapping* onde os projetores são retirados ao final do dia, aqui, devido ao caráter de permanência do projeto, teve-se o cuidado de se pintar as caixas de verde, de forma a melhor integrá-las ao ambiente natural. Acredito que tenha identificado rapidamente os projetores por ter familiaridade com o tema e por ter varrido a área com os olhos, procurando especificamente por eles. Talvez outros visitantes reparem menos ou até mesmo ignorem estas caixas. Minha impressão é de que elas realmente compuseram o ambiente, não sendo completamente contrastantes, já que ao redor do engenho há outras construções, como a própria Base Avançada da Universidade de São Paulo que trazem elementos modernos e não originários da natureza. Pintar as estruturas de verde foi um detalhe do projeto que demonstra o cuidado das pessoas em impactar visualmente a estética da paisagem natural ali presente. Se não são invisíveis, ao menos não destoam muito.

Figura 39 - Caixa vedada de proteção para projetor (2018)



Fonte: Base de dados da pesquisa

Figura 40 - Intervenção noturna no projetor em caixa especial (2018)



Fonte: Fac-símile feito a partir do *making of* de *Memórias de um Velho Engenho* de Silvio Luiz Cordeiro.

Figura 41 – Caixa vedada instalada ao nível do solo (2018)



Fonte: Base de dados da pesquisa

7.2 O processo de criação de “Memória, Luz e Som: *Memórias de um Velho Engenho*”

Agora com base em entrevista na forma de questionário que apliquei ao realizador do espetáculo, Dr. Sílvio Luiz Cordeiro, cujas transcrições encontram-se em apêndice, faço aqui uma descrição do processo de edição do espetáculo.

Entendo que os processos criativos que ocorrem em projetos de diversas naturezas envolvem diferentes etapas e particularidades, mas também reconheço que de modo geral, o desencadeamento das ações se dá similarmente entre os projetos. Criei uma tabela para que sirva como um quadro sinóptico para uma leitura facilitada dos processos de edição em projeção mapeada, conforme as cinco etapas por ele descritas:

Tabela 1 – Etapas de realização do espetáculo *Memórias de um Velho Engenho*

Elaboração	Roteiro	Especificações técnicas	Pré Produção	Produção
Criação de argumento	Criação de roteiro	Estudo técnico incluindo maquetes e testes de projeção <i>indoor</i>	Visitas técnicas	Instalações

Assim como outros projetos criativos, este surge a partir da criação de um argumento, demandado pela instituição de origem ou cliente. Neste caso, foi a própria Universidade de São Paulo a parte interessada. Foram feitas reuniões para se definir o escopo e roteiro. Convidado pela diretora do Engenho dos Erasmos à época, Dra. Vera Lúcia Amaral Ferlini, Silvio Cordeiro começou a pensar o trabalho artístico. Cordeiro se baseou em seu próprio estudo que resultou na sua dissertação de mestrado pelo MAE USP, na qual aborda experiências prévias de trabalho junto ao Engenho dos Erasmos, para pensar o espetáculo.

A segunda fase, de criação de roteiro, envolveu todo o desenvolvimento conceitual pormenorizado, etapa onde ideias foram discutidas e o roteiro foi escrito, levando-se em consideração elementos imagéticos e ideias para a ambientação sonora. As reuniões de *briefing* do projeto ocorreram na USP e Bijari.

Uma vez definido o roteiro, teve-se a autorização e a equipe passou a fazer um estudo técnico do local e de suas condições. Cordeiro revela que “A produção foi dividida em equipe de criação [Museu Imaginário e Bijari), equipe técnica (ON Projeções) e equipe institucional e administrativa (MNRESJE)” correspondendo ao todo um número aproximado de vinte pessoas. O processo não ocorreu de forma tão tranquila e rápida do ponto de vista institucional, uma vez que as burocracias fizeram com que o projeto levasse sete anos para ser realizado, data que Cordeiro considera, tendo como referência a primeira versão do roteiro.

De posse de informações básicas, passaram à quarta fase, de pré-produção, onde visitas ao sítio foram efetuadas, de forma a se pensar nas particularidades de implementação técnica referentes ao local de exibição. A animação foi então criada e o áudio masterizado. Uma vez incorporados os equipamentos ao projeto, passaram ao estágio final, de produção, que envolveu a instalação técnica do conjunto necessário à exibição, relacionado pelo diretor Silvio Cordeiro da seguinte forma: “computador, central de controle do sistema de projeção audiovisual, os sete

projetores *LCD* de alta resolução, o cabeamento de fibra ótica e de áudio, testes dos fones de ouvido, etc.”

Tendo sido exibido o espetáculo e assegurado o sucesso para a sua reprodução em igual termo de forma definitiva, foi feita a ativação do evento e convocação do público, por meio de ações de divulgação, incluindo matérias em veículos de notícia da própria USP, dentre outros meios, como a própria internet.

Figura 42: Processo criativo do espetáculo *Memórias de um velho engenheiro*: Sílvio Luiz Cordeiro e equipe



Fonte: Fac-símile extraído do making of de *Memórias de um velho Engenheiro*

Em outros trabalhos de animação, posso dizer que alguns *frames* ou uma amostra de animação pode também ser mostrada ao solicitante, onde finalmente, o responsável criativo irá aguardar pela aprovação do cliente.

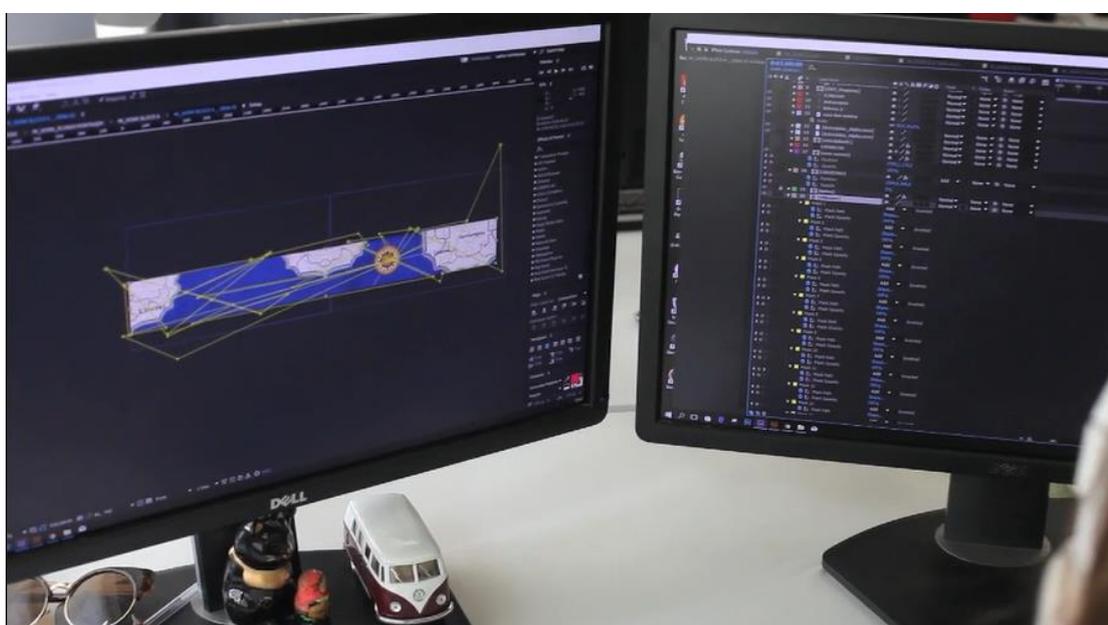
O orçamento é geralmente aprovado antes de ser elaborado o roteiro, com base em conceitos e experiência dos profissionais em relação ao custo por minuto da animação desenvolvida. Nos casos em que são necessárias filmagens complementares, por exemplo, o orçamento pode ficar mais complexo e ser feito com base em *Storyboards*, que também são feitos nos casos em que se produz com pura animação.

Uma vez aprovado o conceito e orçamento, passa-se à fase de produção. Entendo que produção é o processo que envolve desde a escalação de profissionais, agendamento de horários, reuniões internas de criação, visitas técnicas e anotações, obtenção de direitos de imagem quando houver, pagamento de direitos autorais e demais particularidades desse

processo, até a edição, seja de eventual conteúdo filmado, seja da própria animação. Como demonstrado, o processo foi demorado, mas resultou no espetáculo planejado.

O processo de animação, seja ele bidimensional ou tridimensional, envolve a definição de eixos geométricos que irão orientar o equilíbrio visual da peça, além da definição de velocidade de elementos, transições, camadas e seus efeitos etc. Em projeção mapeada isto é especialmente crítico, uma vez que os elementos deverão obedecer à normativa da disposição geométrica da “tela” ou superfície em que será feita a projeção.

Figura 43: Configuração multitelas para facilitar o processo de pré-visualização do resultado final em uma tela, enquanto se trabalha com camadas de vídeo e efeitos sobre elas em outra tela.



Fonte: *Fac-símile do making of* de Memórias de um velho engenheiro

Uma vez realizada a montagem da animação, mesclada ou não com outros elementos videográficos de não-animação, chega-se finalmente à etapa de pós-produção, onde é feita a masterização²⁴ de áudio e adição de efeitos sonoros. É através da masterização de áudio que se define o tipo de saída sonora do material, se voltado para esquema monofásico, *stereo* ou quadrifônico.

Visando a saída final, os elementos são balanceados e otimizados para que sejam reproduzíveis da melhor forma na maior quantidade de reprodutores possíveis. No caso do

²⁴ Dentre as técnicas empregadas no trabalho de masterização, estão: equalização, compressão, limitação e melhoramento de ganho de determinadas faixas conforme dispositivos de saída, dentre outras particularidades.

Engenho, trabalhou-se com fones de ouvido, isto é, com um sistema *stereo*, logo, todo o desenho de som levou em consideração este tipo de fruição sonora. Outro trabalho desenvolvido é o de definição de cores dos elementos, de colorização.

Uma vez definido o aspecto geral da peça e corrigidos todos os eventuais erros identificados ou necessidades de inclusão de elementos ou remoção de outros, enfim, definida a peça final, passa-se então à última etapa, a de entrega para a exibição, que só poderá ocorrer, logicamente, se houver o equipamento específico para que sejam realizados todos os testes necessários. É bom ressaltar que o vídeo de *making of*²⁵ do Projeto Memórias de um Velho Engenho também foi coordenado por Silvio Luiz Cordeiro.

Figura 44: Pré-visualização em Televisor do resultado de uma sequência de animação



Fac-símile feito a partir de vídeo de *making of* do Projeto Memórias de um Velho Engenho de Silvio Luiz Cordeiro.

O mapeamento das ruínas se baseou em um processo diferente daquele geralmente utilizado na criação de máscaras em projeção mapeada e que tive a oportunidade de experimentar na oficina mencionada, isto é, aquele onde se fotografa o ambiente pela perspectiva a ser projetada, trabalhando-se a fotografia em *software* de edição de forma a se criar guias de projeção, os chamados “*blueprints*”. No Engenho foi utilizado um recurso de mapeamento mais sofisticado, a varredura a *laser*. Tive curiosidade em saber por que aquele método de varredura havia sido empregado e Silvio Cordeiro assim explicou:

²⁵ *Making of*. Projeto Memórias de um Velho Engenho. Disponível em: <<https://vimeo.com/251781490>>. Acessado em: 06 de junho de 2017.

A varredura a laser foi realizada por dois motivos: 1) gerar um levantamento preciso das estruturas; 2) servir ao desenvolvimento do videomapping. Com a nuvem de pontos modelada, podemos gerar imagens em várias perspectivas. Definida a zona do público / espectadores, a elevação das ruínas selecionada foi desenhada e serviu como referencia à execução do modelo 3D (maquete) e para os ajustes dos projetores nos testes de projeção. (CORDEIRO, 2019, entrevista)

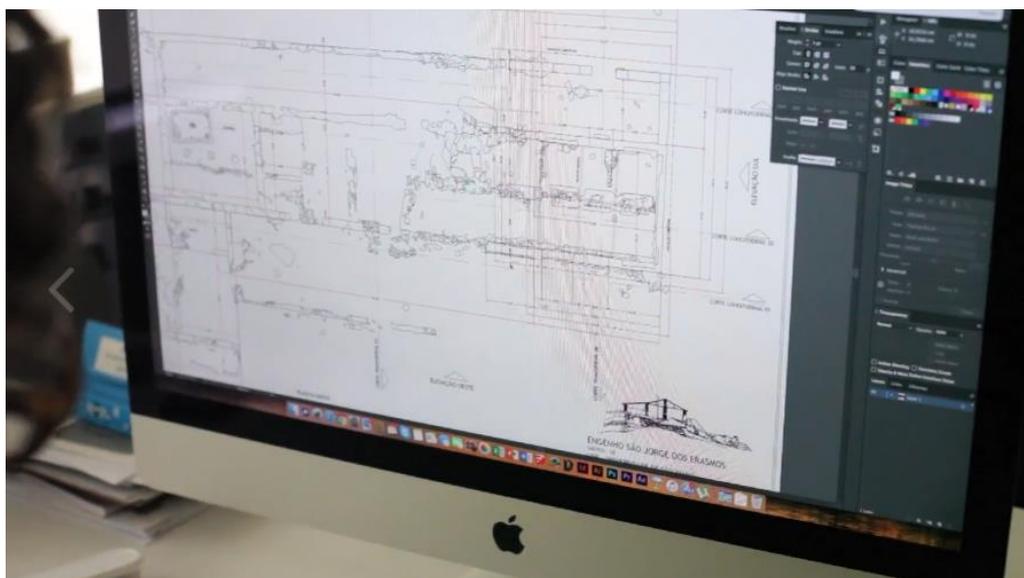
A principal vantagem no emprego do método é explicada por ele de forma simples e contundente: precisão. Para se ter ideia sobre a quantidade de aplicações envolvidas no processo de criação do espetáculo, Silvio Cordeiro relacionou quase dez aplicações, sendo elas: *AutoCAD*, *Blender*, *Photoshop*, *Illustrator*, *After Effects*, *Final Cut Pro*, *Resolume*, *ProTools* e *Sound Forge*. *AutoCAD* é um *software* de desenvolvimento tridimensional muito utilizado no campo da Arquitetura, *Blender* é útil na geração de modelos tridimensionais, *Illustrator* é um programa voltado para a elaboração de vetores gráficos, *After Effects* uma suíte de aplicação de efeitos visuais e de animação, *Final Cut* é um editor de vídeo, *ProTools* e *Sound Forge*, por sua vez, cuidam da parte de criação sonora e *Resolume* foi o *software* escolhido, de licença paga.

Figura 45: Processo de guias para mapeamento



Fonte: Fac-símile do making of de *Memórias de um Velho Engenho*

Figura 46: Estudo de planta baixa



Fonte: Fac-símile do *making of* de *Memórias de um Velho Engenho*

Figura 47: Criação de animações com base em referências históricas



Fonte: Fac-símile do *making of* de *Memórias de um Velho Engenho*

Durante meu trabalho, preferi restringir o escopo de pesquisa, de forma a dar enfoque aos efeitos da projeção ao invés de estudar o processo de edição pormenorizadamente, já que tratei a própria exibição como sendo um processo de edição deste espaço, o Engenho dos Erasmos. O processo foi aqui incorporado de forma breve para fins de complementação e para fornecer uma visão global do espetáculo. Interessei-me mais compreender os efeitos da projeção no monumento histórico e tendo os apresentados, sigo para as considerações finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *videomapping História, Luz e Som: memórias de um Velho Engenho* se coloca como uma interessante peça audiovisual poética em uma tela diferenciada, pois é ela própria, monumento histórico, que se lança aos olhares através de imagens que são capazes de alterar o imaginário de quem as vê.

A iconografia do espetáculo possui elementos coerentes com as pesquisas existentes sobre acontecimentos históricos do local, todavia, não endereça, tão claramente, algumas questões que são de interesse público, permanecendo à margem algumas informações que poderiam contribuir para uma maior percepção crítica do local e para o debate histórico.

Identifico na obra uma tentativa bem-sucedida em transformar o engenho estático em algo em movimento, para que ele apresente sua própria história.

Contudo, penso que não seria inoportuno sugerir a inclusão de sequências visando imprimir maior grau de objetividade sobre dados sociais deste engenho em seus variados períodos, em especial, o colonial, no que sugiro a implementação de um módulo extra para os eventos de projeção, visando a interatividade do público com o monumento e ou com a obra a partir de seus *smartphones*. Desta forma, o público teria acesso a informações complementares, dados mais objetivos sobre o sistema econômico baseado no escravismo, ali muito praticado durante o período colonial, fato de suma importância e que merece aprofundamento para a melhor compreensão de seus efeitos.

Isto poderia acontecer na forma de um aplicativo em interface com o engenho, ou seja, algo a ser pensado pela equipe do museu. Isto pode servir para que o efeito de imagem-crítica seja mais favorecido, caso este não ocorra para alguns espectadores durante a exibição pela surpresa do formato exclusivo do espetáculo ou por meio de seus elementos. Outras fontes de informação associadas à experiência do *videomapping* contribuiriam sobremaneira para um maior efeito didático e crítico, ainda que estes fossem colocados de forma acessória ao espetáculo.

Penso que não houve uma abnegação das questões políticas dos períodos históricos em que o engenho teve sua função social. Nisto, incluem-se, os episódios de batalhas e de destruição de civilizações indígenas ocorridas no Brasil. Tais fatos, foram ilustrados de forma genérica, mas que poderiam ter um apoio de informação documental histórica mais clara. O engenho é um dispositivo geracional de sintomas apreensíveis de sua própria realidade, incluindo aqui, o que nele ocorre, por meio do espetáculo e de suas lacunas, depende um pouco

do nível de leitura crítica de cada espectador.

Os escritos de Walter Benjamin feitos nas primeiras décadas do século XX sobre a memória e seu conceito de história impactaram de forma aguda o campo dos estudos históricos, tendo influenciado inúmeros intelectuais. A obra de Georges Didi-Huberman, escrita neste século XXI, nos proporciona uma ponte para este pensamento dialético de Benjamin e as questões ligadas ao historicismo, incluindo noções críticas sobre a história da arte e a leitura de seus anacronismos.

Sua articulação funciona tal qual um trampolim para a ideia benjaminiana, impulsionando-me a cair sempre em um lugar impreciso, mas relativamente seguro, onde, o impacto da chegada me coloca em estado de repetição motora, onde preciso, se quiser me deter, forçar uma descontinuação e a retenção do movimento, momento no qual, como leitor, me coloco diante de um sintoma, isto é, de uma nova ideia, ou fragmento de ideia, que me torna mais consciente sobre meu objeto de estudo quando o confronto com as possibilidades dialéticas provenientes deste exercício em busca do sintoma. Sendo assim, concluo que o Engenho dos Erasmos, com o auxílio do *videomapping*, funciona como um artefato, como um dispositivo audiovisual.

O engenho enquanto tela é sintomatizável, mas depende em grande parte daquilo que nele se projeta. Os espetáculos em geral podem ser entendidos como artefatos de promoção do raciocínio crítico e no engenho, podem fazer esse papel, desde o roteiro. Sua exibição ali em específico, tem como característica a criação de um ambiente sonoro-visual a partir de uma edificação arruinada, que fornece ao espectador uma fruição extraordinária de um monumento histórico. O ideal é que a equipe do projeto continue a valorizar o espectador como parte ativa e pensativa no processo de comunicação e que o espetáculo possa com o tempo, se renovar quando se fizer necessário, a ponto de, inclusive, incorporar ideias trazidas pelas comunidades externas ao Engenho dos Erasmos e principalmente do entorno, a saber, o seu público aparentemente mais reiterado e fiel.

O maquinismo utilizado, através de apetrechos tecnológicos de nosso tempo, faz com que o expediente estético esteja a serviço da criatividade do espectador e não de um regimento político e conceitual fechado em si mesmo e há grande mérito nisso. A peça audiovisual é articulada pela singela proposta de elementos variados e pelo desígnio sugestivo de elementos que por vezes beiram o abstrato, e não pela imposição contundente de uma narrativa fechada e baseada em clichês, mas que poderia ser complementada e alimentada na medida em que novos acontecimentos históricos se desencadeiem sobre o local ou sobre o modo de atuação de seu público, além dos temas sociais históricos já comentados que poderiam ser fomentados de

alguma forma durante as exposições.

A centelha promovida pela imagem das lacunas das ruínas faz com que o Engenho São Jorge dos Erasmos seja potencializado como uma imagem sintomatizável, uma vez que o sintoma – embora esteja latente, não pode ser garantido, pois depende da percepção crítica de cada um e também, do conjunto iconográfico ofertado. Dependendo da força de seu conteúdo, ele, o sintoma, pode se tornar mais evidente e mais indelével da memória dos espectadores. Termino por reforçar a ideia de que o engenho durante a projeção, é uma imagem sintomatizável, por proporcionar uma impressão outra de si mesmo, deslocando-o da historicidade clássica e movimentando-o no presente como fonte do devir audiovisual que por sua vez, pode gerar sintomas fora da obra em conexão com o local e com as coisas do mundo.

De qualquer forma, a experiência do ambiente faz com que a fruição do espetáculo seja marcante e memorável, devido ao seu caráter de unicidade. Não há outro engenho como este, não há outro ambiente como este. Devido ao fato de a peça audiovisual ser concebida sob medida para a sua tela de projeção que é o próprio engenho, isto faz igualmente dela uma peça única, não somente pelo conteúdo, mas em termos de espacialidade e da experiência do espectador no espaço, que foge ao ambiente comum de projeção, a sala escura de cinema.

O espaço do monumento nacional Ruínas Engenho São Jorge dos Erasmos – o “Engenho dos Erasmos”, é completamente modificado com a introdução do espetáculo, no sentido de fornecer à comunidade um novo olhar sobre aquilo que ali estava sendo visto por muitos como mera ruína e objeto de acaso, transparecendo a ideia do tempo como estrago, do tempo-intempérie. Ele passa a ser um elemento ativo, capaz de aglutinar interesses diversos, tais como os concentrados nesta pesquisa, de se compreender a importância do uso da tecnologia no auxílio dos processos de espetacularização do patrimônio. Tal efeito não deve transformar o monumento em algo estéril e apenas divertido, mas em algo que possa ser preenchido por uma linguagem híbrida que potencialize a sua expressão para além da decadência que primeiro se percebe, antes de iniciada a projeção, mas em algo pujante e impulsionador de novas ideias e da promoção do raciocínio crítico. As percepções do que é a imagem-crítica neste local podem variar de acordo com quem o visita, pois o sintoma, é incerto e variável. Ele pode até mesmo não ocorrer em alguns casos.

A partir de minha experiência, o contraste entre a ruína e a tecnologia do mapeamento possibilitaram-me um contato consciente com as eletrificações do relâmpago dialético do qual fala Walter Benjamin, o que me causou arrepios e grande emoção, por conseguir visualizar de forma efetiva e materializada, um conceito filosófico tão abstrato, mas, ao mesmo tempo, tão rico e movente quanto é o seu sintoma.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALARCÃO, Catarina. *Prevenir para preservar o património museológico Museal*: Revista do Museu Municipal de Faro, Portugal: 2007, 2: 10-32.

ALVES, Marta Sofia da Luz Marcos. *Cinema 2.0: modalidades de produção cinematográfica do tempo do digital*. Covilhã, Portugal: LabCom.IFP, 2017.

ANASTASIOU, Alexis. *Mappingfest*: Projection Mapping Manifesto. São Paulo: Visual Farm, 2017.

ANDREATTA, Margarida Davina. *Engenho São Jorge dos Erasmos: prospecção arqueológica, histórica e industrial*. Revista USP, 1999, 41: 28-47.

ANDRIOPOULOS, Stefan. *Aparições espectrais: O idealismo alemão, o romance gótico e a mídia óptica*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Trad. Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. Campinas: Papirus, 1993.

BARCELOS, Artur Henrique Franco. *Espaço & arqueologia nas missões jesuíticas: o caso de São João Batista*. EDIPUCRS, 2000.

BARCELOS, J. M. Soares de. Funchal: Direção Regional da Cultura da Secretaria Regional da Economia Turismo e Cultura do Governo da Região Autónoma da Madeira, 2016.

BENJAMIN, Walter. *O anjo da história*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.

BENJAMIN, Walter; SCHÖTTKER, Detlev; BUCK-MORSS, Susan. Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção. Contraponto, 2012.

BENJAMIN, Walter. *Passagens*. São Paulo: Editora UFMG, Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.

BLASI, Oldemar; GAISSLER, M. *Sítio arqueológico Fazenda Santa Dalmácia*. Arquivos do Museu Histórico de Cambé, Publicações Avulsas, 1991.

BURKE, Peter. *Testemunha ocular: o uso de imagens como evidência histórica*. SciELO-Editora UNESP, 2017.

CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Edusp, 2008.

CORDEIRO, Silvio Luiz. *A paisagem histórica do Engenho São Jorge dos Erasmos: o vídeo como instrumento educativo na arqueologia do monumento quinhentista*. Universidade de São Paulo, 2007.

CORREA, PRISCILA GOMES. *Arena tropicalista: a política da cultura em Caetano e Chico*. XXVII Simpósio Nacional de História: conhecimento histórico e diálogo social, 2013.

CORÁ, Maria Amelia Jundurian. *Do material ao imaterial: patrimônios culturais do Brasil*. EDUC-Editora da PUC-SP, 2015.

CUPANI, Alberto Oscar. *Fazer ciência em uma época marcada pela tecnologia*. Revista Internacional Interdisciplinar INTERthesis, v. 11, n. 2, p. 01-14, 2014.

CUPANI, Alberto. *Filosofia da tecnologia: um convite*. Editora UFSC, 2011.

CURY, Marília Xavier. *Exposição-Concepção, Montagem E*. No. 306. Annablume, 2005.

DE ARAÚJO, Juliano José. *Griffith, Eisenstein e Vertov: do cinema à linguagem da televisão*. 2010.

DE FÁTIMA AUGUSTO, Maria. *A montagem cinematográfica e a lógica das imagens*. São Paulo: Annablume, 2004.

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François (ed.). *Conceitos-chave de Museologia*. Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens*. Tradução de Vera Casa Nova e Márcia Arbex. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2015.

DUARTE, Marcia Yukiko Matsuuchi. Estudo de caso. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). *Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação*. São Paulo: Atlas, 2005.

DUARTE, Fernanda Carolina Armando. *A aplicação dos efeitos visuais em tempo real na construção narrativa de espetáculos com projeção*. 2017.

FONSECA, Rodrigo, et al. *Interimagens e cine-sensação: a kino-montagem de Vertov e a antimontagem do cinema digital*. Revista Mediação, 2012, 14.15.

FRISVOLD HANSSSEN, Eirik. *Early Discourses on Colour and Cinema: Origins, Functions, Meanings*. 2006. PhD Thesis. Acta Universitatis Stockholmiensis.

GARCIA, Wanderson. *Através das fachadas: a projeção mapeada em Arquitetura e seus possíveis desdobramentos espaciais*. 2013. Disponível em <https://goo.gl/nidEd5>

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. Ed. UNESP; Ed. Senac São Paulo, 2007.

HOUAISS, DICIONÁRIO ELETRÔNICO DA LÍNGUA PORTUGUESA 3.0. *Versão monousuário 3.0* – Editora Objetiva. Junho de 2009.

MACHADO, Arlindo. *O cinema e a condição pós-midiática*. In: MACIEL, Kátia (Org.). *Cinema sim: narrativas e projeções: ensaios e reflexões*. São Paulo: Itáu Cultural, 2008.

STAINES, DAVID; MCLUHAN, STEPHANIE. *McLuhan por McLuhan*. Ediouro Publicações, 2005.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac, 2008.

MICHAUD, Philippe-Alain. *Filme: por uma teoria expandida do cinema*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

MOTA, Márcio Hofmann. *Video mapping/projeção mapeada: espaços e imaginários deslocáveis*. RIUnB, Instituto de Artes, 2014.

NASCIMENTO, Roberta Andrade do. *Charles Baudelaire e a arte da memória*. Alea: Estudos Neolatinos, 2005, 7.1: 49-63.

NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Campinas: Papirus Editora, 2005.

NUZA, Darli Pereira. *Pintura híbrida: processos criativos com pintura e projeção mapeada*. 2014. Brasília: UNB, 2014.

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. Trad. Ivone C. Bendetti; São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

RANCIÈRE, Jacques; *O destino das Imagens*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

ROSE, Gillian. *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*. Sage, 2016.

SANTAELLA, Lucia. *A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas*. Pioneira, 2000.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia*. Editora Iluminuras Ltda, 2001.

SCHAFER, Raymond Murray. *A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. UNESP, 1997.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton Co. Inc, 1970.

ZAMBRANO, Maria. In VARANDAS, Adriana Garcia. Ana Luiza Andrade, Rodrigo Lopes de Barros, Carlos Eduardo Schmidt Capela (Orgs.). *Ruinologias: ensaios sobre os destroços do presente*. Florianópolis: EdUFSC, 2016.

APÊNDICE A: Entrevista com Silvio Cordeiro

Pesquisador: Por favor, fale um pouco sobre a origem do espetáculo “História, Luz e Som: Memórias de um Velho Engenho.

— Em 2010, a historiadora Vera Lúcia Amaral Ferlini, diretora do MNRESJE na época, me chamou para desenvolver um projeto artístico nas ruínas. Eu propus produzirmos um *videomapping*, inaugurado em 2017.

Pesquisador: Quantas pessoas estiveram diretamente envolvidas na produção do espetáculo?

— A produção foi dividida em equipe de criação [Museu Imaginário e Bijari], equipe técnica (ON Projeções) e equipe institucional / administrativa (MNRESJE). Ao todo, aproximadamente 20 pessoas.

Pesquisador: Quanto tempo levou para que o projeto fosse concretizado desde as primeiras definições? (Levando-se em consideração a primeira exibição pública).

— O projeto levou 7 anos para ser realizado, considerando a primeira versão do roteiro,

Pesquisador: Onde foram realizadas as reuniões de *briefing* e os testes de projeção em maquete?

— USP e Bijari

Pesquisador: O mapeamento das ruínas se baseou em um processo diferente daquele geralmente utilizado na criação de máscaras em projeção mapeada, isto é, aquele onde se fotografa o ambiente pela perspectiva a ser projetada, trabalhando-se a fotografia em *software* de edição de forma a se criar guias de projeção, os chamados “blueprints”. No Engenho foi utilizada um mapeamento mais sofisticado, a varredura a laser. Como foi definido o método de varredura empregado?

— A varredura a laser foi realizada por dois motivos: 1) gerar um levantamento preciso das estruturas; 2) servir ao desenvolvimento do *videomapping*. Com a nuvem de pontos modelada, podemos gerar imagens em várias perspectivas. Definida a zona do público / espectadores, a elevação das ruínas selecionada foi desenhada e serviu como referência à execução do modelo 3D (maquete) e para os ajustes dos projetores nos testes de projeção.

Pesquisador: Quais são as vantagens de uma varredura a laser?

— Precisão.

Pesquisador: Quais foram os *softwares* utilizados?

— *AutoCAD, Blender, Photoshop, Illustrator, After Effects, Final Cut Pro, Resolume, ProTools, Sound Forge.*

Pesquisador: Por favor, relate brevemente as etapas de produção.

— Elaboração do Argumento.

— Roteiro.

- Especificações técnicas.
- Pré-Produção (visitas técnicas ao sítio)
- Produção [instalação técnica: computador / central de controle do sistema de projeção audiovisual, 7 projetores *LCD* Alta Resolução, cabeamento fibra-ótica, cabeamento de áudio etc.)

Pesquisador: Quais foram os desafios técnicos e administrativos para a realização do projeto?

- Vários, desde a burocracia, ao clima da Baixada Santista, passando por diversos testes de projeção, até definirmos o posicionamento dos projetores, além do desenvolvimento de caixas de proteção para cada projetor, a instalação do cabeamento por um trajeto sem impacto nas ruínas, porque se trata de um sítio arqueológico.

Pesquisador: Como foram escolhidos os elementos utilizados na animação diante de um longo período histórico do qual faz parte o monumento Ruínas Engenho São Jorge dos Erasmos?

- A referência principal foi o meu próprio estudo que resultou na minha dissertação de mestrado pelo MAE USP.

Pesquisador: Algo mais que gostaria de acrescentar?

- Foi um projeto original de projeção em ruínas no Brasil, no sentido de se constituir em uma experiência de narrativa artística audiovisual, sem um “narrador” contando uma história.

ANEXO A: Link para *making of* do espetáculo “Memórias de um Velho Engenho”, dirigido por Silvio Cordeiro.

O conteúdo pode ser visto através da plataforma *Vimeo* de *streaming* em <https://vimeo.com/186216844> Acessado em 04/03/2020.

Em caso de indisponibilidade do link acima, favor contactar rodrigoasfonseca@gmail.com