

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS**

Kayke Quadros Carvalho

O CINEMA DE ANIMAÇÃO NAS TELAS URBANAS

Belo Horizonte
2018

Kayke Quadros Carvalho

O CINEMA DE ANIMAÇÃO NAS TELAS URBANAS

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para aquisição do grau de Bacharém em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Maurício Silva Gino

Belo Horizonte
UFMG / Escola de Belas Artes
2018

Resumo

O trabalho propõe uma reflexão acerca das possibilidades que o cinema de animação tem de ocupar as telas urbanas e os espaços públicos da cidade. As telas urbanas atualmente são utilizadas em sua maioria para divulgar anúncios publicitários. Contudo, existem algumas raras telas que tem uma proposta diferente e exibem conteúdos relacionados às artes, cultura e conhecimento. O trabalho tem como objetivo investigar como essas telas urbanas estão sendo usadas e abordar sobre as possibilidades da ocupação do cinema de animação nas telas digitais que já se encontram fixadas na paisagem urbana e, como outra possibilidade, sobre a animação que utiliza a própria paisagem urbana como tela, sendo projetada nas mais diversas superfícies. Com este estudo percebemos que as possibilidades são muitas, mas ainda há muito o que ser desenvolvido e explorado nessa área.

Palavras-chave:

animação, cidade, telas urbanas, projeções

Abstract

The paper proposes a reflection on the possibilities that animation cinema have to occupy urban screens and public spaces of the city. Urban screens are currently used mostly for the exhibition of advertisements. However, there are some rare screens that have a different proposal and display content related to the arts, culture and knowledge. The work aims to investigate how these urban screens are being used and to discuss the possibilities of the occupation of animated films on digital screens that are already fixed in the urban landscape and, as another possibility, on the animation that uses the urban landscape itself like a screen, being projected in the most diverse surfaces. With this study we realized that the possibilities are many, but there is still much to be developed and explored in this area.

Keywords:

animation, city, urban screens, projections

Lista de figuras

Figura 1: Funcionamento da Lanterna Mágica. Frame retirado do vídeo “Lanterna Magica: A Pageant of Illusions”, do canal no YouTube do National Film and Sound Archive of Australia (NFSA), consultado em 01/06/2018.....	10
Figura 2: Tela dentro do transporte coletivo em Belo Horizonte exibindo propaganda. Foto: Kayke Quadros, 2018.....	13
Figura 3: Vídeo de propaganda sendo exibido em uma tela acoplada em banca de revista na Avenida Afonso Pena, em Belo Horizonte. Foto: Kayke Quadros, 2018.....	14
Figura 4: The Pixelator transforma anúncios em telas urbanas em obras que mostram cores em movimento (Fonte: Pinterest, consultado em 13/06/2018).....	15
Figura 5: Fachada Digital do Espaço do Conhecimento UFMG sendo observada por pessoas na Praça da Liberdade. Foto: Kayke Quadros, 2014.....	16
Figura 6: Pessoas sentam na grama para assistirem à projeção de filme da Mostra MUMIA na Fachada Digital. Foto: Kayke Quadros, 2014.....	18
Figura 7: VJ Suave projetando animação em uma parede (Fonte: http://vjsuave.com/ , consultado em 31/04/2018).....	21
Figura 8: Frame do vídeo “Nature projections in São Miguel Island”, de VJ Suave.....	23

Agradecimentos

Agradeço ao professor, amigo e parceiro de trabalho Maurício Gino, pela orientação, apoio e por, diante dos meus percalços, ter oferecido sua ajuda sempre que necessário. Ao amigo, parceiro de trabalho e também professor Vitor Amaro, pelos incentivos constantes e pelas conversas que me auxiliaram bastante no meu desenvolvimento. Sou grato também ao André Mintz e à Laura Guimarães Corrêa, por terem me acolhido na equipe do Espaço do Conhecimento UFMG e por terem me ensinado muitas coisas.

Também preciso agradecer a todas as professoras e professores do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, por terem contribuído para a minha formação e por sempre estarem disponíveis a ajudar. Além disso, agradeço a todos os amigos que fiz durante o curso e aos funcionários da Escola de Belas Artes. Agradeço também aos amigos que conheci no Espaço do Conhecimento UFMG e a todos os funcionários do museu.

Por fim, agradeço à minha família por estar sempre ao meu lado.

Sem essas pessoas, este trabalho não teria sido concluído. E a sua conclusão é para mim o começo de um novo ciclo que traz muitos aprendizados.

Sumário

Resumo.....	3
Abstract.....	3
Introdução.....	7
1 A tela na paisagem.....	9
1.1 Da sala escura para a cidade.....	9
1.2 A Fachada Digital e outras telas em Belo Horizonte.....	12
1.3 MUMIA na Fachada: animações ao ar livre.....	17
2 A paisagem como tela.....	20
2.1 A expansão dos limites da tela.....	20
2.2 O trabalho do duo de artistas VJ Suave.....	20
3 Considerações finais.....	24
4 Referências Bibliográficas.....	26
4.1 Recursos on line.....	26

Introdução

Nas últimas décadas e especialmente nos últimos anos, estamos presenciando o surgimento de telas digitais espalhadas em locais públicos pelas cidades. Essa mídia em constante desenvolvimento, que podemos chamar de telas urbanas, já está se tornando parte da paisagem nas grandes cidades do mundo. Presente em fachadas de prédios, praças, outdoors e até mesmo incorporado em veículos de transporte público como ônibus e metrô, o conteúdo exibido por essa mídia em ascensão pode alcançar um grande número de pessoas que transitam nas cidades.

A motivação para escrever este trabalho surgiu a partir da vivência e do trabalho que realizei junto ao Núcleo de Audiovisual no Espaço do Conhecimento UFMG, um museu da cidade de Belo Horizonte, que possui em sua fachada uma tela urbana chamada Fachada Digital. Ao ver animações sendo exibidas na Fachada Digital e, em contraste a isso, observar que as outras telas digitais pela cidade serviam mais como um *outdoor* de propagandas, fiquei instigado a escrever sobre o cinema de animação nas telas urbanas.

O presente trabalho foi realizado com o propósito de gerar uma reflexão sobre as possibilidades do cinema de animação em espaços urbanos públicos. Foi dividido em dois capítulos, cada um abordando uma possibilidade diferente dentre as existentes.

O primeiro capítulo discorre sobre a possibilidade da exibição da animação nas telas digitais que já se encontram inseridas na paisagem urbana. Para falar sobre isso foram apresentadas, de maneira breve, as origens que levam ao surgimento das telas digitais urbanas. Posteriormente, foram usadas como exemplos telas da cidade de Belo Horizonte, dando um destaque para a Fachada Digital do Espaço do Conhecimento UFMG e suas exibições de animação.

Uma outra possibilidade, que é abordada no segundo capítulo, é a animação que usa a própria paisagem como uma tela, ou seja, que é projetada em meio às mais diversas superfícies da cidade. Para exemplificar essa vertente, foi apresentado o trabalho do duo de artistas VJ Suave, que trabalha a animação em diálogo direto com a cidade.

A nossa intenção é que este trabalho possa gerar uma reflexão sobre as possibilidades que o cinema de animação tem de ocupar os espaços urbanos, trazer mais atenção à questão do uso assunto das telas urbanas, além de servir como um impulsionador para que novos estudos e produções sejam feitas daqui em diante.

1 A tela na paisagem

1.1 Da sala escura para a cidade

Para iniciarmos uma reflexão sobre o cinema de animação no espaço urbano, antes seria interessante falarmos sobre a tecnologia que permite com que isso seja possível: as telas. E, para falar sobre as telas urbanas de hoje em dia, achamos que seria interessante primeiro tentarmos elucidar brevemente quais são as suas possíveis origens.

Antes de prosseguir, achamos pertinente esclarecer o termo tela urbana neste trabalho. No seu significado literal, uma tela urbana poderia significar qualquer tela, seja com imagem estática ou em movimento, acompanhada ou não de som, pequena ou grande, fixa ou móvel, que esteja localizada em um espaço urbano público. Mas, no caso desta pesquisa, estamos nos restringindo a telas de vídeo, ou seja, telas com imagens em movimento, com ou sem acompanhamento sonoro, que estejam localizadas em locais públicos e abertos na cidade.

Para se ter um exemplo de um tipo de tela urbana que não se encaixa na proposta do trabalho e, portanto, não foi considerado, podemos citar o Projeto Telas Urbanas, uma iniciativa da Prefeitura de Belo Horizonte em 2015 que consistiu em selecionar artistas de grafite para fazer arte nos muros da cidade. No caso de tal projeto, as telas urbanas retratadas são grafites em muros e, como são imagens estáticas, não são o foco do estudo.

Contudo, a animação e o vídeo são uma sequência de imagens estáticas, que ao sendo trocadas rapidamente criam a sensação do movimento. Então, para falar sobre as origens das telas urbanas digitais, podemos traçar um ponto de volta às telas urbanas estáticas. A partir do século XIX, imagens impressas de publicidade para diversos fins comerciais começaram a ser fixadas em grande escala em superfícies variadas do espaço público, como apontado pelo autor Erkki Huhtamo. Além de ser mais barata, a publicidade em espaços públicos conseguia atingir um público maior (HUHTAMO, 2009: 16).

Desde meados do século XVII, já existia a tecnologia que possibilitava as projeções da Lanterna Mágica, antecessora dos equipamentos modernos de projeção. Inicialmente, a iluminação que tornava possíveis as projeções da Lanterna Mágica dependia de recursos como velas, óleo e parafina, segundo um vídeo explicativo da National Film and Sound Archive of Australia (NFSA) intitulado “Lanterna Mágica: A Pageant of Illusions”. Ainda segundo o mesmo vídeo, esse tipo de iluminação não era forte o suficiente, portanto as projeções precisavam ser feitas em locais pequenos e fechados.

Por conta de suas limitações, a projeção era considerada viável apenas em espaços internos escuros. Segundo Erkki Huhtamo, o que possibilitou que as projeções migrassem para espaços externos foram as “drásticas melhorias na tecnologia de iluminação” (HUHTAMO, 2009: 23). De acordo com Huhtamo, com o avanço da tecnologia, projeções de slides em locais externos começaram a ser realizadas, em sua maioria com fins comerciais.



Figura 1: Funcionamento da Lanterna Mágica. Frame retirado do vídeo “Lanterna Mágica: A Pageant of Illusions”, do canal no YouTube do National Film and Sound Archive of Australia (NFSA), consultado em 01/06/2018

Com os avanços foi sendo possível então a externalização dessas projeções. Mas, com o passar do tempo, enquanto o cinema tradicional se estabelecia como uma experiência que acontece em um ambiente fechado, geralmente uma sala escura, paralelamente a isso, as imagens em movimento que eram projetadas fora da sala de cinema usualmente estavam relacionadas ao comércio. Provavelmente essa tendência se deu porque as projeções seguiram a lógica da publicidade que já ocupava os espaços públicos, mas que antes era feita somente com imagens estáticas impressas.

Nas últimas décadas, as tecnologias de iluminação e projeção têm avançado mais ainda, proporcionando uma proliferação das telas urbanas digitais. Entretanto, é possível perceber que a maioria delas ainda é utilizada predominantemente para fins publicitários. Essas telas acabam contribuindo para a poluição visual e luminosa dos ambientes. Poluição visual porque acabam tornando paisagem saturada e cansativa de se olhar. Poluição luminosa porque a luminosidade de algumas dessas telas é extremamente forte e pode ofuscar a visão de quem as olha. Ou seja, não existe um cuidado com os efeitos que tais plataformas podem gerar.

Mas apesar de a maioria delas ainda ser utilizada visando a publicidade, estamos presenciando o surgimento de casos onde telas são utilizadas para exibição de conteúdos relacionados às artes, ciências e cultura em geral. Normalmente essa possibilidade ocorre em locais como museus, universidades e instituições ligadas às artes de alguma maneira.

Esse fenômeno do aparecimento de telas urbanas digitais que são acessíveis a artistas e estudantes abre margem para diversas experimentações, sendo uma delas com o cinema de animação.

Podemos dizer que estamos presenciando aquilo que o teórico Philippe Dubois chama de Pós-Cinema, que em resumo significa o cinema fora da sua configuração clássica. Segundo Dubois¹, tal configuração clássica seria o cinema

1 Philippe Dubois ministrou o curso de extensão “Pós-Cinema”, em maio de 2015, no Conservatório UFMG, do qual eu participei e pude obter as informações que referenciei neste trabalho.

como o conhecemos: a sala fechada, o sistema de projeção, a tela e os espectadores, sendo que os últimos ficam parados, sentados e todos olhando para a mesma direção.

Para ter a experiência usual do cinema tradicional, vamos para um lugar fechado, saímos do nosso mundo cotidiano e entramos num mundo escuro. Por um momento, esquecemos da nossa realidade e entramos num universo fictício paralelo. Essa configuração é necessária para que seja possível a nossa verdadeira imersão no filme. Mas o que acontece quando o cinema sai da sala escura e ganha novos espaços? Essa é a questão levantada por Dubois.

Um filme de animação que foi produzido sendo pensado para o cinema em sua configuração tradicional pode também ser exibido em uma tela ao ar livre, em meio à arquitetura da cidade e ao seu movimento? E seria possível desenvolver um filme pensando desde o início nessa possível integração com a arquitetura e a paisagem? Nesse último caso, o formato do filme como conhecemos pode até se perder. A proposta pode se distanciar do conceito de cinema e tomar uma forma diferente.

1.2 A Fachada Digital e outras telas em Belo Horizonte

Em Belo Horizonte, assim como em muitas outras grandes cidades, ao andar pela área central é possível perceber que as telas digitais que estão em espaços urbanos abertos, como nas avenidas movimentadas e no transporte público, são de fato utilizadas em sua maioria para fins publicitários e parecem apenas *outdoors* em movimento.



Figura 2: Tela dentro do transporte coletivo em Belo Horizonte exibindo propaganda. Foto: Kayke Quadros, 2018.

Em alguns momentos, são exibidos também conteúdos como notícias, previsão do tempo, resumos de novelas televisivas, receitas e divulgação de eventos. Observando a programação dessas telas, percebe-se que elas não são consideradas como uma plataforma própria para a exibição dos conteúdos artísticos em si. A mídia suporta muitos formatos de conteúdo, mas não é explorada e acaba oferecendo uma programação que pode ser desinteressante e repetitiva para o público.

Nós estamos, de certa forma, acostumados a sermos bombardeados com imagens que nos induzem a consumir. Como a decisão sobre o que é produzido e exibido na grande parte dessas telas urbanas cabe a empresas e organizações com fins comerciais, a capacidade da maioria delas é pouco explorada e deixada de lado.

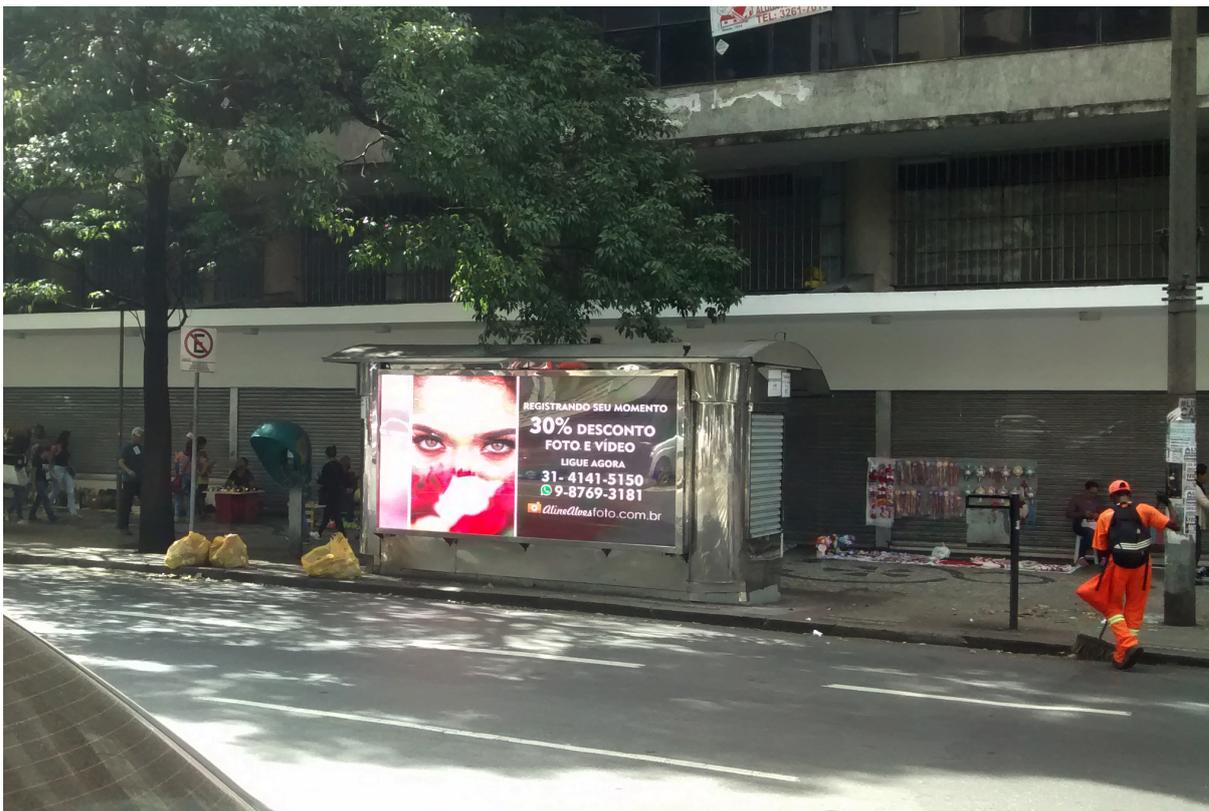


Figura 3: Vídeo de propaganda sendo exibido em uma tela acoplada em banca de revista na Avenida Afonso Pena, em Belo Horizonte. Foto: Kayke Quadros, 2018.

Um artista chamado Jason Eppink criou um trabalho que utiliza esses tipos de anúncios nas telas urbanas como base para criar um projeto de arte urbana em Nova York. The Pixelator é, segundo Jason, uma colaboração não autorizada com as instituições de trânsito e publicidade de Nova York e os anunciantes que pagam para divulgar suas marcas nas telas.

What I do is construct these light boxes, basically, out of foamcore and diffusion gel, and put them in front of video billboard ads in front of subway entrances. And what they do is diffuse the video content that Clear Channel and the sponsors provide, and translate them into forty-five blinking, colour changing squares. So what happens is, I am creating an artwork with the help of these multi-national corporations – and they don't even know about it. (EPPINK, 2009)

No artigo *Electric Signs: an interview with Jason Eppink, The Pixelator*, uma entrevista de Alice Arnold com Jason Eppink, são apresentados dois depoimentos de pessoas que se depararam com a obra *The Pixelator*. Uma delas disse que sua atenção foi chamada por causa das cores se movendo e, então, parou para olhar porque percebeu que não era um “anúncio irritante”. Também destacou que ama a ideia de pegar algo que é feito para ser comercial e transformar em uma expressão pessoal.

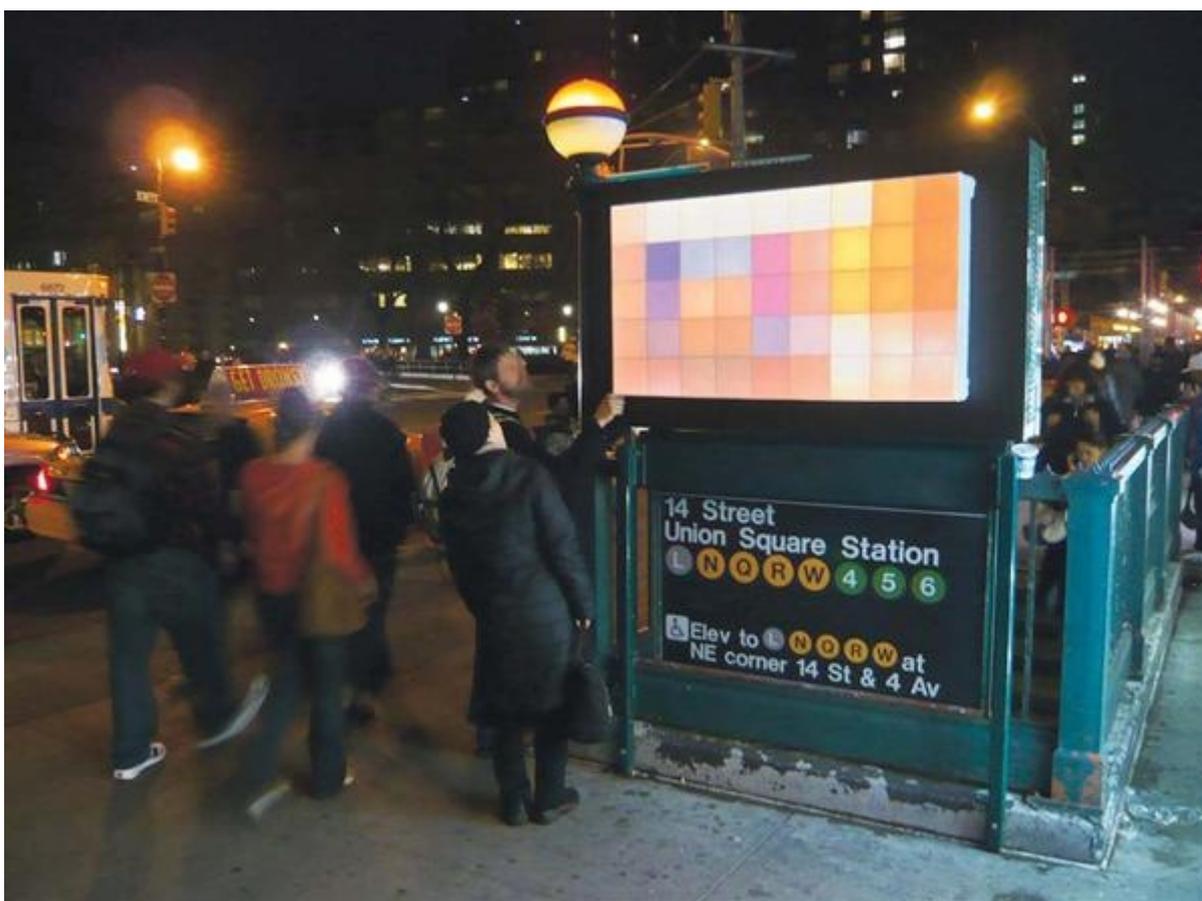


Figura 4: *The Pixelator* transforma anúncios em telas urbanas em obras que mostram cores em movimento (Fonte: Pinterest, consultado em 13/06/2018)

Voltando para Belo Horizonte e as suas telas urbanas, existe nesta cidade uma tela que foge desse padrão de anúncios e tem uma proposta muito diferente das demais. Talvez não seja a única na cidade de Belo Horizonte e no Brasil com esse perfil, mas é sem dúvida um exemplo significativo que se destaca.

Fachada Digital é o nome de uma tela digital que é formada pela projeção em painéis que compõem a superfície exterior frontal de um museu chamado Espaço do Conhecimento UFMG. Essa tela funciona todas as noites e se encontra de frente para a Praça da Liberdade, uma praça pública de grande importância para a cidade de Belo Horizonte.



Figura 5: Fachada Digital do Espaço do Conhecimento UFMG sendo observada por pessoas na Praça da Liberdade. Foto: Kayke Quadros, 2014.

O Espaço do Conhecimento UFMG é um museu que se propõe em suas atividades a abordar temas relacionados às diversas formas do saber e também a servir para a produção de arte e conhecimento. Este espaço está inserido no Circuito Liberdade, um grande conjunto de espaços culturais diversificados.

A Fachada funciona como uma interface entre o Espaço e a Praça da Liberdade, dialogando com a arquitetura, a paisagem urbana e as pessoas que por ali transitam. Diferentemente da maioria das outras telas digitais que se encontram

em espaços urbanos abertos de Belo Horizonte, a Fachada Digital é pensada como um espaço expositivo de arte e difusão de conhecimento em geral.

Na Fachada já foram exibidos filmes em *live action* e animação, videoclipes musicais, exposições fotográficas, mostras de trabalhos de estudantes de cinema e videoarte, programações musicais, transmissões de fenômenos astronômicos, entre outras produções audiovisuais variadas, além de ações que contaram com a contribuição interativa do público.

Diferentemente de outras telas que se encontram em espaços públicos dessa cidade, a Fachada Digital é pensada como um espaço expositivo de arte e de divulgação científica e cultural. Por estarem inseridas em um ambiente de reflexão e produção de conhecimento, as pessoas envolvidas com a Fachada têm uma preocupação em explorar o potencial dessa mídia e refletir sobre o seu uso. Por outro lado, as outras telas espalhadas no espaço urbano carecem de um cuidado para com os seus conteúdos, servindo apenas a interesses comerciais de empresas.

Qualquer pessoa pode submeter uma proposta de utilização da Fachada Digital através do site do museu. Desde que a proposta esteja de acordo com as políticas de uso e com as características técnicas do equipamento, ela é aceita e o museu se dispõe a auxiliar a pessoa ou grupo proponente no que for preciso para a sua realização.

1.3 MUMIA na Fachada: animações ao ar livre

A MUMIA – Mostra Udigrudi Mundial de Animação é um festival de cinema de animação livre que recebe filmes de todo o mundo e tem a característica singular de não fazer nenhuma seleção dos filmes que são inscritos. Assim sendo, é uma ação que incentiva e divulga a produção independente e autoral de filmes.

Integrando a programação da Mostra MUMIA, desde 2014 também acontece em Belo Horizonte o MUMIA Na Fachada, em parceria com o Espaço do Conhecimento UFMG. Essa ação do festival acontece ao ar livre na Praça da

Liberdade, com alguns filmes da mostra sendo exibidos na Fachada Digital do museu.



Figura 6: Pessoas sentam na grama para assistirem à projeção de filme da Mostra MUMIA na Fachada Digital. Foto: Kayke Quadros, 2014.

No artigo “MUMIA na Fachada: a apropriação de uma tela digital urbana por um festival de animação”, membros da equipe do Núcleo de Audiovisual do museu escreveram sobre o que observaram da recepção das pessoas ao se depararem com a exibição dos filmes:

Como resultado, percebeu-se que a recepção do público a essa exibição de filmes de uma mostra de cinema de animação foi bastante positiva. Algumas pessoas se deslocavam para a praça com o objetivo de assistir aos filmes, enquanto que outras, ao passarem casualmente pelo local, davam uma pequena pausa em sua caminhada e desfrutavam daquela inusitada exibição de filmes em praça pública. (GINO, LACERDA E CARVALHO, 2016)

Isso nos mostra que o cinema de animação tem a possibilidade de ocupar espaços públicos e ser muito bem recebido pelas pessoas. No caso do MUMIA Na Fachada, mesmo que os filmes que compunham a mostra não tenham sido pensados necessariamente para serem exibidos em uma tela ao ar livre, o resultado final foi uma experiência positiva e interessante.

Enquanto o cinema tradicional pode ser visto como uma experiência programada, ou seja, o público se programa para entrar na sala e permanecer lá dentro por cerca de duas horas, a experiência do audiovisual nas telas urbanas tende a ser mais espontânea, efêmera e por vezes acontece como uma surpresa no meio do cotidiano das pessoas.

Pelas condições e influências do ambiente externo, essa experiência pode não propiciar uma imersão psicológica através da contemplação, como faz o cinema na sua configuração clássica. Entretanto, oferece para as pessoas outras possibilidades de engajamento com a própria obra e também com o ambiente e outros indivíduos que nele se encontram naquele momento. Pode acontecer de uma pessoa que está com a mente imersa em sua própria rotina, nas suas preocupações diárias, se deparar no meio da cidade com uma obra que traz de alguma forma uma nova sensação, uma quebra do que é esperado, uma provocação para pensar e sentir diferente.

A exibição de filmes em espaços públicos contribui para a democratização do acesso à arte. Muitas pessoas não tem o costume de visitar museus, cinemas e espaços ligados à cultura em geral. Além da dificuldade da questão financeira, tanto para adquirir ingressos quanto para transporte, é comum tais pessoas não se sentirem pertencentes e bem-vindas, mesmo em locais de entrada gratuita.

Quando a arte vai além dos locais fechados e começa a tomar os lugares públicos da cidade, pode haver uma quebra nessas barreiras. Isso já acontece de diversas formas, e a ocupação do cinema de animação na cidade pode ser mais uma entre elas.

2 A paisagem como tela

2.1 A expansão dos limites da tela

Além da possibilidade de exibir animação em telas digitais que já se encontram inseridas na paisagem urbana, uma outra abordagem é usar a própria paisagem como tela para criar a animação. Neste caso, a produção da animação pode visar a interação com o espaço público desde o início do processo. São levados em consideração a arquitetura e os elementos da paisagem do local pensado para a exibição, e a animação é construída a partir dessas características específicas. Ou então, como alternativa, a animação pode não ser planejada, visando justamente o inesperado e o improvisado.

As projeções podem então ser feitas em quase todas as superfícies, entre elas paredes de todos os tipos, fachadas de prédios e casas, muros, calçadas, árvores, pedras e outros objetos. Todos os elementos da cidade se tornam uma potencial tela e, além disso, podem também se tornar participantes de uma narrativa criada através da sua relação com o que é projetado.

Assim, é possível lançar novos olhares para lugares na cidade. Como a animação é uma mídia na qual a imaginação pode se manifestar de inúmeras maneiras, existe um campo aberto ao se explorar a paisagem urbana como tela, trazendo possíveis novas leituras sobre o cinema de animação e os próprios lugares da cidade em que essas experimentações acontecem.

2.2 O trabalho do duo de artistas VJ Suave

VJ Suave é um duo de artistas composto por Ceci Soloaga e Ygor Marotta que faz um trabalho de animação digital na paisagem urbana. A dupla de artistas cria e projeta, em tempo real, animações digitais que dialogam com a cidade. Quase tudo na paisagem urbana pode se tornar uma tela e a construção da narrativa das animações é criada no momento da projeção.

Para criar as animações em tempo real, VJ Suave utiliza um software chamado Tagtool, disponível para iPad.



Figura 7: VJ Suave projetando animação em uma parede (Fonte: <http://vjsuave.com/>, consultado em 31/04/2018)

Tagtool é um instrumento para expressão visual colaborativa que permite pintar, animar e projetar, simultaneamente, em tempo real. Trata-se de uma ferramenta digital que preserva a espontaneidade dos meios analógicos e do fluir das mãos que desenham e animam enquanto a imaginação se constrói. (Fonte: <http://vjsuave.com/about/>, consultado em 31/04/2018)

O software, aliado às tecnologias de projeção atuais que são capazes de oferecer uma boa visualização da imagem, permite que seja possível uma liberdade e uma praticidade tanto na criação da animação quanto na escolha dos locais que esta será projetada. Utilizando desses recursos, a dupla faz uma performance chamada “Suaveciclo”, que leva a animação até as pessoas em diferentes cidades.

Suaveciclo é uma performance que utiliza triciclos audiovisuais adaptados com projetor, computador, caixas de som e baterias. Eles são usados como suporte para que personagens ganham vida e percorram o espaço aberto, iluminando as paredes em grande escala. As projeções iluminam paredes, árvores, calçadas e todo espaço urbano, propondo a interatividade das animações com o público. Através do vídeo manipulado em tempo real, VJ SUAVE leva a arte itinerante para todos os públicos, criando momentos únicos entre a cidade e o espectador. (Fonte: <http://vjsuave.com/suaveciclo/>, consultado em 31/04/2018)

Além das performances, que se tornam verdadeiros encontros com as pessoas na rua, VJ Suave também realizou quatro curtas-metragens animados utilizando a mesma lógica da animação em diálogo com a cidade. Um desses curtas chama-se *Homeless* e foi exibido em uma mostra intitulada Cidade Como Obra, que aconteceu na Fachada Digital do Espaço do Conhecimento em fevereiro de 2018. *Homeless* é um curta filmado a partir de animações feitas a mão e projetadas na cidade de São Paulo e mostra a aventura de dois personagens que estão dormindo na rua, enquanto seus “espíritos” saem do corpo, passeiam pela paisagem urbana e se encontram.

Expandindo ainda mais e saindo dos espaços urbanos centrais, VJSuave filmou também projeções animadas em plena natureza, como é possível ver no vídeo chamado “Nature projections in São Miguel Island”. O vídeo é resultado de uma residência artística feita pela dupla na Ilha de São Miguel, em Portugal.

Este trabalho é composto por três animações: uma sereia que nada em uma cachoeira, uma menina deitada na Lua observando o céu e uma ave passando sobre as montanhas. As animações foram feitas em *stop-motion*, a partir de sequências de fotografias usando longa exposição.



Figura 8: Frame do vídeo "Nature projections in São Miguel Island", de VJ Suave

Usando os elementos físicos da paisagem como cenário, as personagens são projetadas por cima. Este mesmo processo pode ser reproduzido em inúmeras paisagens diferentes, usando qualquer tipo de animação, mostrando o quão ampla pode ser essa combinação.

3 Considerações finais

Percebemos, diante do que foi apresentado neste trabalho, que já existem algumas explorações bastante interessantes a respeito do cinema de animação nos espaços urbanos, fora da sala de cinema e ocupando diversos lugares nas cidades. Entretanto, é notável que ainda há muito o que ser explorado e avançado.

As telas urbanas digitais, em Belo Horizonte e também em muitas cidades desenvolvidas, ainda são pensadas em sua maior parte como se fossem uma televisão que divulga anúncios, causando poluição visual. Assim, a programação ofertada por essas telas contribui para uma experiência urbana que promove o consumismo, a separação, o pensamento autocentrado e a ação individualizada.

A Fachada Digital, por conta do seu conteúdo, é um exemplo de tela urbana que tem o potencial de despertar a criação, agregar pessoas e influenciar positivamente o ambiente em que ela se encontra, além de difundir conhecimentos de várias áreas do saber, democratizando o acesso à arte e a cultura.

Para essas explorações avançarem, é necessário que mais artistas, estudantes e produtores de conteúdo audiovisual conheçam essas possibilidades, tenham acesso às ferramentas necessárias e às essas plataformas de exibição, para assim terem as condições de propor projetos e a produzir conteúdos visando esse objetivo.

Para se ter acesso às telas urbanas, com exceção daquelas telas de instituições ligadas à produção de conhecimento, arte e cultura, estão implicadas várias questões sociais, políticas e econômicas, que não foram investigadas neste trabalho. Como, por exemplo, a quem deve servir as telas digitais que se encontram na cidade? Por que artistas não tem acesso a elas? Poderia existir um meio para viabilizar este acesso?

Indo além das telas fixas, trabalhos como o do duo de artistas VJ Suave mostram a imensa capacidade que a animação tem de ser experienciada de inúmeras formas na cidade.

Que este estudo possa servir para dar continuidade aos trabalhos que já estão sendo feitos nessa área, traga mais consciência sobre este assunto e provoque mais pessoas a produzirem e a criarem novos caminhos para que não só o cinema de animação, mas toda forma de arte possa ser cada vez mais difundida, democratizada e experienciada por todas as pessoas.

4 Referências Bibliográficas

HUHTAMO, Erkki. Messages on the Wall: An Archaeology of Public Media Displays. Amsterdã, Holanda: Institute of Network Cultures, 2009

ARNOLD, Alice; EPPINK, Jason. Eletric Signs: an interview with Jason Eppink, The Pixelator. Amsterdã, Holanda: Institute of Network Cultures, 2009

CARVALHO, Kayke; GINO, Maurício; LACERDA, Vitor. MUMIA na Fachada: a apropriação de uma tela digital urbana por um festival de animação. Avanca, Portugal: AVANCA | CINEMA, 2015.

4.1 Recursos *on line*

“Lanterna Magica: A Pageant of Illusions” - National Film and Sound Archive of Australia (NFSA). <https://www.youtube.com/watch?v=w1XkqtzLfKo> (Acesso em 01/06/2018)

Seção da Fachada Digital no site do Espaço do Conhecimento UFMG. <http://www.espacodoconhecimento.org.br/descubra/fachada-digital/> (Acesso em 01/06/2018)

VJ Suave. <http://vjsuave.com/> (Acesso em 31/04/2018).

Homeless, de VJ Suave. <https://vimeo.com/33471526> (Acesso em 31/04/2018).

Nature projections in São Miguel Island, de VJ Suave <https://vimeo.com/178359048> (Acesso em 31/04/2018)