



MAGALHÃES, Mona (Magalhães, Mônica). Registros do efêmero: o corpo e a cidade. Rio de Janeiro: Unirio; Professora Adjunto II.

RESUMO

A encenação de um espetáculo, assim como algumas linguagens artísticas que a constituem, entre elas a maquiagem tem como característica a efemeridade. Dentre os objetivos da pesquisa institucional – O corpo e a cidade: pesquisa sobre *bodypainting* – está a busca de outros modos de registrar os processos de criação, execução das maquiagens e pinturas corporais, seja para documentar a pesquisa, seja para desenvolver diferentes maneiras de ensinar a maquiagem em sala de aula ou mesmo para os atores de um espetáculo teatral. Para isso, busca-se espaços na cidade e maquia-se o corpo que poderá mesclar-se ou opor-se àquele local. Todas as etapas do processo passam pelo ato de fotografar. Esses registros servirão como base para a criação de animações em *stop motion* que podem ser utilizadas como tutorias de um processo ou para criação de uma nova obra artística a partir da relação que se estabelece entre o corpo pintado e a cidade, sugerindo, assim novas temáticas e outras histórias.

PALAVRAS-CHAVE: maquiagem, *bodypainting*, fotografia, animação *stop motion*.

RÉSUMÉ

La mise en scène d'un spectacle, ainsi que des langages artistiques qui la composent, y compris le maquillage est caractérisé par l'éphémère. Parmi les objectifs de la recherche institutionnelle - Le corps et la ville: recherche sur le *bodypainting* - est à la recherche d'autres façons d'enregistrer les processus de création, le maquillage et la mise en œuvre de peinture sur corps, est de documenter la recherche, est de développer différentes méthodes d'enseignement maquillage dans la salle de classe ou même pour les acteurs d'un spectacle théâtral. À cette fin, on cherche à des espaces dans la ville et on maquille le corps qui peuvent se fusionner ou de s'opposer à cet endroit. Toutes les étapes du processus sont le fait de la prise de vue. Ces documents servent de base à la création d'animations *stop motion*, et peuvent être utilisés comme des tutoriels d'un processus de création d'une nouvelle œuvre d'art à partir de la rapport établie entre le corps peint et la ville, suggérant ainsi de nouveaux thèmes et autres histoires.

MOTS-CLÉS: maquillage, *bodypainting*, photographie, animation *stop motion*.

Para mim, (...), a arte e o fazer arte parecem estar relacionados à travessia de uma fronteira, mesmo que esta esteja ao meu lado, diante de mim, dentro de mim: ir para outro lado, mudar de estado, deslocar posições, alterar registros. As diferenças podem

ser mínimas. Mesmo um espaço ou tempo mínimo, fração, estalo, piscar de olhos. Importa que, a partir de um lance mínimo, tudo mude. E talvez já não volte o mesmo. (FERVENZA, 2009, p.43)

A pesquisa institucionalprática/teórica “O corpo e a cidade: pesquisa sobre *bodypainting*”, parte do princípio que a maquiagem e a pintura corporal são linguagens, constituídas de um plano da expressão e um plano do conteúdo, concretizadas em enunciados pintados sobre o rosto e/ou o corpo de um sujeito localizado historicamente num tempo e espaço.No plano da expressão de um objeto semiótico visual se articulam as categorias cromáticas, eidéticas, topológicas e matéricas, para que o plano do conteúdo possa ser veiculado.

Em um espetáculo teatral, uma semiótica caracteristicamente sincrética (GREIMAS e COURTÉS, 2008, p.467), há diversas linguagens artísticas ou sistemas significantes, como prefere Patrice Pavis (2008, p. 21) que se articulam no plano da expressão: cenário, figurino, atuação, iluminação, entre outras. Normalmente, a maquiagem é uma dessas linguagens, porém, nesta investigação propõe-se seguir o caminho indicado por Pavis (1999, p. 232), no verbete sobre maquiagem do Dicionário de teatro, no qual descreve as funções de embelezar, codificar o rosto, teatralizar a fisionomia, e estender a maquiagem. No caso desta investigação, inspira-se nesta última função: sair dos limites do rosto, fato que faz com que a maquiagem faça às vezes de cenário e assuma o papel “de elemento estético total da encenação” (PAVIS, 1999, p.232).

À princípio, para a realização das experimentações¹, será escolhido um local característico de uma cidade para ser o espaço no qual os corpos pintados se mesclarão ou se oporão à ele. Para isso, tomam-se como premissa as propriedades de base da envoltura corporal, estipuladas por Jacques Fontanille (2004, p. 150): conexão, compactação, filtro de seleção e marca. Dessa forma, este trabalho atem-se nas duas primeiras: a propriedade de conexão que revela o corpo como um todo único e contínuo, e a propriedade de compactação que demonstra um corpo denso e espesso. Essas propriedades podem ser reforçadas ou alteradas pelo enunciado pintado sobre o corpo e/ou o rosto, e estes podem aparecer fracionados, multiplicados, espessados por meio de próteses ou apresentar a ilusão de cavas, de espaços vazios dando a sensação da inversão do externo/interno ou fora/dentro.

De todo modo, tanto o teatro quanto a maquiagem tem a efemeridade como delimitadora de sua duração temporal. Fato que dificulta a realização de uma *bodypainting* mais complexa e sua manutenção em uma temporada, uma vez que é um longo processo de aplicação para um curto tempo de exibição. É isso que instiga esta pesquisa, como ampliar o tempo, como multiplicar o acesso à obra pintada sobre o corpo? A partir destas perguntas formulou-se o subprojeto de pesquisa de iniciação científica (IC-Unirio) “*Corpos, cores e multimídia: novas formas de registro e arte*”, realizada pelo estudante de teatro André Luís Valim. Nela, procura-se além de registrar o processo da pesquisa matriz, investigar os modos de registro: fotografia, vídeo, animação *stop motion*. Conforme explica Da Costa (2009, p.18), “ao longo das últimas

décadas, todos os tipos de artes incorporaram o movimento, a processualidade, a impermanência e a temporalidade em seus atos de sentido”.

A animação em *stop motion*, de acordo com Douglas Ciriaco (2009) “é uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento”. E é a reprodução de uma longa sequência de fotografias que permite que a *bodypainting* e a maquiagem sejam visualizadas e observadas em todas as suas etapas e detalhes.

Cientificamente falando, o Stop Motion só é compreendido como movimentação pelo fenômeno da Persistência Retiniana. Ele provoca a ilusão no cérebro humano de que algo se move continuamente quando existem mais de 12 quadros por segundo. Na verdade, o movimento desta técnica cinematográfica nada mais é que uma ilusão de ótica. (CIRIACO, 2009)

Até o presente momento, esta técnica tem se mostrado mais eficiente para o registro das experiências exatamente pela possibilidade de mostrar etapas do processo e revelar alguns efeitos da ilusão de ótica promovida pela maquiagem. Poder-se-ia, talvez, dizer que a mistura dessas duas linguagens, se trata de um sincretismo de ilusões de ótica. De fato, o *stop motion* favorece o jogo entre o mostrar e o esconder, entre o visível e o invisível, na medida em que é necessário desenvolver um roteiro, um *storyboard*, buscar ângulos para que se possa mostrar o passo a passo dos exercícios didáticos, das pinturas artísticas e ao mesmo tempo esconder os instrumentos de aplicação das maquiagens e pinturas, como também esconder o artista que as realizam. Desse modo, um simples exercício didático torna-se uma história contada por meios visuais, com princípio meio e fim.

Se por um lado, a presença do corpo suporte é intenso, durante a execução e exibição de uma pintura corporal ao vivo, mesmo que ele seja virtualizado pelo enunciado pintado, por outro, ao ser fotografada, perde-se a intensidade da presença corporal. Perde-se em intensidade corporal, mas se ganha em extensão temporal e espacial, adquire novos sentidos e outras formas, já que a animação pode ser exibida diversas vezes e transmitida pela internet. Este seria um “modo de atualizar a poética ou mesmo a obra, desde então essencialmente virtual” (DA COSTA, 2009, p.21). Não se pode negar que a possibilidade de reprodução e a disponibilidade para a transferência faz a animação *stop motion* ser uma referência da pintura corporal e/ou maquiagem.

Até agora foram feitos quatro experimentos na tentativa de descobrir como executar a proposta inicial, cujos links para acessá-los seguem abaixo relacionados. O primeiro experimento é o *Círculo*, vídeo de vinte e nove segundos que mostra um exercício didático feito em sala de aula para demonstrar o princípio de luz e sombra (claro e escuro) e esfumados. Acompanha-se o processo de transformação de um círculo em esfera, localizado na testa de um modelo. O contorno marrom do círculo vai surgindo pouco a pouco, depois se ilumina o topo com uma cor clara, esta é esfumada para o centro. A seguir, a base inferior do círculo é intensificada e esfumada

para o centro. Um reflexo de luz (tonalidade clara) surge para aumentar a ilusão de tridimensionalidade da esfera:

<http://www.youtube.com/watch?v=jjStvORhPQ&feature=relmfu>

A segunda experiência, uma animação de quarenta e um segundos, foi inspirada em uma tatuagem Lukas Musil, cujo trabalho é caracteristicamente de traços abstratos e imperfeitos. Usam-se apenas duas cores, preta e vermelha, que aparecem traço a traço no peito de um modelo. Há uma dinâmica rítmica para o aparecimento dos traços e linhas.

<http://www.youtube.com/watch?v=S-NFOf-x3JA&feature=relmfu>

“Pássaros”, nome da terceira experiência, ainda incompleta, está registrada em uma animação de onze segundos. A história é de um pássaro, que aparece na palma da mão do modelo e, a partir do momento em que a mão se abre, alça voo rumo ao ombro. Momentaneamente, esta experiência foi interrompida para aprimoramento técnico, contudo, tem seu valor por demonstrar o processo, além do mais não houve a pós-produção e as marcas feitas para a orientação de direção do voo do pássaro no braço do modelo não foram removidas.

<http://www.youtube.com/watch?v=rk5yYR96gp0&feature=relmfu>

“Mão” é a experiência mais complexa e também a mais longa desta etapa, é uma animação de cinquenta e nove segundos, que tem como objetivo começar a mesclar o corpo ao ambiente. Escolheu-se um tecido estampado para camuflar uma mão e braço a padronagem. A história é simples: todo o espaço é ocupado pela estamperia, a seguir surge uma mão que invade o ambiente e este começa a se aderir sobre a invasora, cor a cor, forma a forma, ao final a mão e o braço se inserem completamente a padronagem do tecido.

<http://www.youtube.com/watch?v=v-eF4CwT5GU&feature=relmfu>

Estas são as primeiras experiências para entender como fazer a *body painting*, a animação *stop motion* e a integração das duas linguagens. Esses exercícios são como ensaios, para que seja possível compreender um mínimo das duas linguagens. O objetivo final será a realização de uma demonstração ao vivo de uma *body painting*, acompanhada da produção da animação *stop motion*.

Referencias Bibliográficas

Ciriaco, **Douglas**. O que é stop motion? Disponível em <http://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm#ixzz2Ah91Uqmq>. Acessado em 15 set. De 2012.

DA COSTA, Luiz Claudio. *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

FERVENZA, Hélio. Registros sobre deslocamento nos registros da arte. In: DA COSTA, Luiz Claudio. *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

FONTANILLE, Jacques. *Some et Séma: figures du corps*. Paris: Maisonneuve & Larose, 2004.

JEUDY, Henri-Pierre. *O corpo como objeto de arte*. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

GREIMAS, A.J. e COURTÉS, J. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Contexto, 2008.

MAGALHÃES, Mona. *Maquiagem e pintura corporal: uma análise semiótica*. Tese. Niterói, 2010.

PAVIS, Patrice. *A análise dos espetáculos: teatro, mímica, dança, dança-teatro, cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

_____. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

Ainda estamos na experiências iniciais, aprendendo como fazer. Atualmente, fazemos pequenas partes do corpo para chegar a completar a pintura em um corpo.