



LANTERNA MÁGICA CELULAR E AS FANTASMAGORIAS PRÉ-CINEMAS

Artes Plásticas, tecnologia, audiovisual, cultura digital, imagem em movimento

APRESENTAÇÃO

Esta oficina consiste na realização de um **projektor para celular** a partir de procedimentos técnicos que se assemelham à **Lanterna Mágica**, utilizada desde o séc. XIII para projeção de imagens. No século XIX, foi o principal equipamento para os espetáculos multimídias e performáticos conhecidos como **Fantasmagorias**. Atualmente, esses procedimentos são apresentados em instalações artísticas, performances, espetáculos teatrais, apresentações live image, vídeo-guerrilha, mas com outros **dispositivos tecnológicos**, baseados em celulares, projetores, softwares de mapeamento de superfícies, gif e criação de imagens gráficas em 3D.

OBJETIVO

A oficina aborda o contexto histórico e contemporâneo das tecnologias de projeção e movimento da imagem e, a partir disso, vamos desenvolver a “Lanterna Mágica Celular”, com a elaboração de conteúdos para uma instalação coletiva, que visa:

- apresentar a produção artística histórica das Fantasmagorias do século XIX, bem como as produções contemporâneas pós-cinemas (instalações, vídeo mapping, live image, gif, etc);
- mostrar as possibilidades de criação e utilização da projeção em diferentes superfícies;
- analisar os impactos sociais e culturais a partir das tecnologias de cada época;
- estabelecer um espaço de troca de conhecimento e reflexão sobre o uso cotidiano e artístico das tecnologias atuais.

JUSTIFICATIVA

Desde século XIII, pesquisadores de diversas áreas enunciaram tecnicamente os princípios da projeção e movimento da imagem, conhecida como *Lanterna óptica* ou *Lanterna Mágica*. Estes dispositivos serviram tanto ao divertimento doméstico como em atrações populares da época.

Em 1845, o belga **E.G. Robertson** apresentou com grande sucesso os espetáculos conhecidos como *Fantasmagorias*, usando um modelo de lanterna mágica. Conduzindo os shows como um “mago-performer”, em ambientes compostos por tecidos negros, altares, candelabros, cabeça de um morto, urna funerária, ele tornava visível imagens de fantasmas, demônios, vultos e outras aparições que envolviam sinestesticamente os espectadores que participavam de uma espécie de ritual de evocação de espíritos:

O espetáculo vai começar... “O mago traça um círculo na areia, em volta da mesa ou do altar, e pede aos espectadores que não atravessem o círculo. Ele começa sua conjuração, lendo num livro e fazendo fumaça com uma substância resinosa para os bons espíritos e com coisas fétidas para os maus. Num único golpe, as luzes se extinguem por si mesmas, com um forte ruído de detonação. Nesse instante, o espírito invocado aparece pairando no ar, por cima do altar e da cabeça da morte, de tal maneira que parece querer alçar voo pelos ares ou desaparecer debaixo da terra. O mágico passa a sua espada diversas vezes através do espírito, que lança um grito lamentoso. O espírito, que parece elevar-se da cabeça da morte numa ligeira nuvem, abre a boca; os espectadores veem então abrir-se a boca da cabeça da morte e ouvem as palavras pronunciadas pelo espírito defunto, num tom rouco e terrível, quando o mágico lhe faz perguntas. Durante toda essa cerimônia, relâmpagos rasgam o ambiente... e ouve-se um ruído terrível de tempestade. Pouco depois, os candelabros acendem-se por si sós, enquanto o espírito desaparece, e seu adeus agita de maneira sensível os corpos de todos os membros da plateia... A sessão mágica chega ao fim, enquanto cada qual parece perguntar ao vizinho, com um palor lívido no rosto, que julgamento deve fazer a respeito desse encontro com o mundo subterrâneo.” Relato Johann Samuel Halle. MONTEL, Luis. *Alquimia del dolor*. Coleção Antropológica Médica: 1º ed. (p 293).

Outro elemento que também corroborava o engajamento do espectador era a utilização de fotografias para a aparição de fantasmas de entes queridos ou de personalidades conhecidas. O reconhecimento dos “fantasmas” ajudava na manipulação para tornar a aparição mais crível.

Depoimento do ex-professor de física E.G.Robertson sobre seus experimentos com a lanterna mágica e as fantasmagorias. *“Em várias ocasiões os meninos se aproximavam para me pedir a sombra de suas amantes; as mulheres, de seus maridos; as pessoas jovens, sobretudo, de suas mães. Ao ouvir a história de seus sofrimentos, eu tratava de preveni-los sobre suas ingenuidades. Meus esforços, sem dúvida, não tiveram sucesso diante de uma mulher cujo marido eu conheci; ele foi professor de música da capela de Versalles e sua esposa estava inconsolável desde sua morte. Esta mulher estava convencida de que eu poderia fazer aparecer o vulto de seu marido diante dela, como uma ideia fixa, que ninguém podia mudar. Ela me acusava de prolongar e aumentar sua dor e sofrimento ao negar o pedido. Vi uma mulher a ponto de perder a razão: me dirigi à polícia e pedi autorização para aliviar a pena desta mulher criando uma ilusão. Esta permissão me foi concedida, então me dediquei a persuadi-la com grande insistência de que esta invocação seria possível, mas este poder não era permitido ser usado mais de uma vez. Desenhei de memória as características físicas de seu marido; a imaginação da enferma faria o resto. De fato, quando a sombra apareceu, ela gritou: “ Oh meu marido, meu querido marido! Volto a te ver... É você, não me deixe tão rapidamente”. O vulto se aproximou quase a altura de seus olhos; ela quis alcançar, mas a sombra desapareceu: a mulher ficou desconcertada e depois derramou abundantes lágrimas. Sua dor suavizou. Ela me agradeceu de maneira expressiva; me disse que tinha certeza de que seu marido ainda a via, a escutava, e isso seria, durante toda vida, uma doce consolação.” Tradução para português de Denise Agassi. Versão em espanhol, traduzida por Lorena Gomez Mostajo. Disponível em:http://issuu.com/c_imagen/docs/lunacornea_28. Acesso: jun/2017. Texto original em francês, publicado no Mémoires récréatifs scitifiques et anecdotiques dans les principales villes de l’Europe. Paris, Biblioteca Enciclopédica de Roret, 1840.*

O fato de os exibidores utilizarem textualmente expressões que sublinham o caráter mágico dos espetáculos e também ocultar os procedimentos técnicos e artísticos utilizados, fazia o público crer nas aparições fantasmagóricas. Os espectadores saíam de uma condição de ‘normalidade’ para o estado de ‘sensação de pavor’, provocado pela diferenciação do mundo real, conhecido, versus o “mundo subterrâneo”, desconhecido.

As pesquisas artísticas em vídeo, a partir do final dos anos 70, o uso de computadores portáteis e celulares, as tecnologias de sons digitais possibilitaram a realização de novas experimentações que abarcam formas mágicas do passado, tanto quanto as formas contemporâneas de expressividade. Essas experimentações nos fazem vislumbrar os rumos que o audiovisual poderá tomar em um futuro próximo.

DESENVOLVIMENTO E CRONOGRAMA

AULA	CONTEÚDO
1 – Pré-cinemas	Teórico: Mito da Caverna, Teatro de Sombras. Dioramas e Panoramas. Câmera Obscura (Athanasius Kircher), fisiologia da visão, persistência retiniana. Marey e Muybridge. Brinquedos ópticos: taumatropo, flipbook, praxinoscópio, fenakitiscópio, zootropio.
2 – Lanterna Mágica e Fantasmagorias	Teórico: Óptica e imaginação: Giovanni Battista Della Porta, Christiaan Huygens, E.G. Robertson. Arte gótica. Sessões espíritas e as fotografias de materializações.
3 – Projetor de celular	Prático: confecção de projetor para celulares.
4 – Pós-cinemas	Teórico: videoarte, net arte/gif, videomapping, live cinema, videoguerrilha, VJ's. Referências artísticas: Wolf Vostell, Tony Oursler, Nam June Paik, Gary Hill, Bill Viola, Olia Lialina, Mario Ramiro, Dr. Fantasma (Paola Barreto), entre outros.
5 – Conteúdo para projeção	Prático: Elaboração dos conteúdos para projeção (roteiro), performance ou instalação (modos de apresentação e suportes para a imagem). Individual, em dupla ou em grupo.
6 – Instalação	Prático: Finalização e apresentação dos trabalhos. Aberto ao público e convidados.

CARGA HORÁRIA

6 aulas | 3h | 2h de produção e preparo da atividade | total 20h

PÚBLICO ALVO

Adolescentes (13 a 18 anos), adultos e idosos (a partir de 60 anos).

20 vagas (ou conforme capacidade da sala e equipamentos).

Estudantes, artistas e interessados em geral.

RECURSOS MATERIAIS

Equipamentos: Computadores, internet, caixas de som, fones de ouvidos. Câmeras - foto e vídeo (celulares dos participantes) e aplicativos.

Materiais de consumo: Caixas e retalhos de papelão, lentes/lupa, cola quente e branca, papel camurça preto, tesouras, lápis/canetas, elástico.

Mobiliário permanente: cadeiras e mesas

Material oferecidos pelo proponente: PDF das aulas compartilhado por e-mail.

FORMA DE PAGAMENTO

Mediante nota fiscal da empresa Midia Magia – MEI | CNPJ 18.200.318/0001-81

CURRÍCULO RESUMIDO

São Paulo | 1975 | Artista e pesquisadora. Mestre pela FASM e Bacharel pela FAAP, em Artes Visuais. Docente na UniSantanna (2017) e na FMU (2012-2016). Desde 2004, realizo cursos e oficinas em diversas instituições culturais e educativas. Em 2007, comecei a pesquisar a produção e a distribuição da imagem, explorando formas de representação coletiva, em arquivos e informações a partir das relações em rede. Participo de exposições, grupos de pesquisa e residências artísticas nacionais e internacionais. Entre os principais prêmios e exposições, estão: Es no es un Museo, no CCSP, Performatividade e Memória, no Paço das Artes; Exposição Multitude, no Sesc Pompeia; Proac Artes Visuais; Prêmio Mídias Locativas no Festival Vivo Arte.mov; Residência Can Xalant (Espanha); Programa de Residência Artística LabMIS, do MIS-SP; Galeria Expandida, na Luciana Brito Galeria; Programa de Exposições do Centro Cultural São Paulo, Residência Artística Brande (Dinamarca), entre outros.

CONTATO

[11] 99277 0010 | 2387 1025

midiamagia@gmail.com

portfolio: midiamagia.net

São Paulo, 21 de julho de 2017.

Denise Agassi