

1. Introdução

Pensar as imagens na contemporaneidade é uma tarefa delicada, uma vez que tanto o nosso mundo físico como a nossa mente estão a todo instante povoados por imagens cinéticas. Essas imagens não somente fazem parte do mundo, como muitas vezes o substituem na sua mediação conosco. Hoje, tanto o cinema, como o vídeo, computadores, televisão, jogos eletrônicos, telas de celulares, simuladores, MP-4s, etc... são veículos de informação que alteram diretamente as subjetividades, através das imagens em movimento. Isso se dá muito em função da capacidade dessas imagens em interagir com o pensamento: A nossa imaginação pode ser moldada, e com ela o nosso comportamento, através da visão.

Se existe a dificuldade em se compreender o funcionamento e a lógica das imagens, devido à incapacidade do sujeito de funcionar de forma totalmente distinta do objeto (me parece impossível alguém que seja capaz de não imaginar), a escrita, ou o texto, não parece também ser capaz de responder de forma completa, como meio, aos anseios daqueles que buscam compreender essa lógica: A lógica do texto é, de certa forma, incompatível com a lógica das imagens.

Uma outra dificuldade, que se apresenta para o investigador, é relativa à pluralidade dos meios e das próprias imagens cinéticas. Tecnologias as mais variadas fabricam imagens em movimento e as distribuem das mais diversas formas em quantidade, qualidade e conteúdo múltiplos. A existência dessas imagens em si se altera juntamente com a evolução dos meios tecnológicos e das subjetividades de seus criadores, imprimindo também uma mudança qualitativa na sua recepção. A relação homem- imagem, bem como as suas mediações, se altera de forma fundamental de acordo com essas evoluções. Se a lanterna mágica do século XIX maravilhava os espectadores com as suas transparências pintadas à mão, com suas figuras que se movimentavam através de mecanismos rudimentares, projetadas por velas e espelhos, hoje já é possível, literalmente penetrar nas imagens, através da realidade virtual.

Essa relação homem- imagem está no cerne deste trabalho, que investiga a chamada prática do Vjing, a ação dos Vjs, como forma de compreender

alguns de seus aspectos. Ao mergulhar no universo dos Vjs, podemos ampliar de forma fundamental a perspectiva sobre as imagens em movimento, uma vez que se trata de um domínio diferente do cinema e da televisão, meios aos quais estamos mais acostumados. Veremos aqui que esses diferentes tipos de imagem possuem em sua essência, um caráter mais abstrato em sua essência. O Vjing tem algumas similitudes com a arte abstrata, bem como com o teatro e as artes performáticas, por se tratarem de apresentações ao vivo.

Bom, seria melhor então irmos direto ao assunto: o que são os Vjs? As respostas variam de pessoa para pessoa, mas, de um modo geral, numa festa, numa boate ou rave, o Vj cria uma parte da ambientação: produz e projeta as imagens cinéticas que acompanham a música do Dj ou daquele que se apresenta ao vivo. É aquele *plus*, nas palavras da Vj Ruth Slinger¹, que serve para sensibilizar ainda mais o público, em um ambiente, para usar as palavras do meio, de imersão, onde as pessoas têm seus sentidos bombardeados por estímulos como sons, música, luzes e imagens.

A definição acima é muito simples se pensarmos na amplitude do ato de criar, *samplear*, moldar e projetar imagens. Se alguns Vj`s vêm de uma tradição da cultura *clubber*, outros têm a origem de seu trabalho na videoarte, expondo em galerias ou mesmo na TV. O certo é que houve uma explosão de Vjs com a revolução silenciosa que ocorreu nos meios de produção audiovisual, principalmente com o barateamento de câmeras, computadores e projetores ao longo dos anos 90 e começo do século XXI.

Veremos aqui que uma das formas de abordar as origens do Vjing é ligá-lo às experiências que unem música e imagens através de instrumentos encontrados já desde o século XVIII, como o *Clavessin Oculaire*, de Louis Bertrand Castel, uma espécie de piano onde cada nota estava ligada a uma determinada cor a ser projetada à luz de velas. Podemos então traçar um histórico através de épocas onde música e imagem são unidas através de diferentes meios e imaginários, como na cultura lisérgica dos anos 60 e a cultura *clubber* dos 80 e 90. Poderíamos também centrar as origens na cultura *gammer*, que possui similaridades com o ato do Vjing, e de onde brotaram uma série de Vjs. Podemos também associar o Vj às vanguardas formalistas do cinema, que pensavam as imagens de uma perspectiva musical, com nomes como Epstein, Vertov e Eisenstein.

Pretendo aqui ir ainda mais fundo, analisando as primeiras experiências óticas com finalidades rituais ou de entretenimento, o chamado *pré-cinema*,

¹ Tive a oportunidade de entrevistá-la em setembro de 2006.

aliado às perspectivas acima, para desvendar este fenômeno que aparentemente é tão atual. Pretendo também pesquisar as origens da videoarte, que estão diretamente ligadas a própria música, como veremos abaixo, no sentido de analisar essa influência fundamental para o Vjin.

Através deste trabalho veremos que a narrativa e a imagem em sua qualidade podem ser completamente diferentes daquelas a que estamos acostumados no cinema e na TV. Acredito que existe, com a globalização e a rápida evolução dos meios, uma mudança de paradigma nestas formas de sequenciar as imagens: Se a gramática dos filmes teve seu marco fundamental nas narrativas de Griffith, oriundas da literatura e do teatro do XIX, o cinema evoluiu, e com ele uma série de narrativas de outros meios audiovisuais para uma pluralidade de formas que comportam muito mais que histórias lineares e (ou) naturalistas. A imagem digital, com suas características de reprodução e maleabilidade, revoluciona o próprio pensamento e as formas audiovisuais. Se sempre existiu uma estética onde a imagem era pensada e criada como música, a revolução digital na esfera da imagem e do som confere a estas linguagens uma aproximação inevitável, que aparecerá cada vez mais na estética audiovisual, com uma convergência no sentido de uma narrativa mais rítmica e abstrata.

O primeiro capítulo é sobre as imagens cinéticas em geral, que se ligam na sua evolução histórica, a um sentido mágico e a um sentido tecnológico, existindo em função das contingências dos meios tecnológicos, mas também do imaginário das sociedades que as produzem. O segundo capítulo é uma investigação sobre o Vjing, a ação dos Vjs, bem como uma tentativa de pensar as imagens como elementos musicais, como formas evanescentes, que se moldam no tempo-espaço, além de uma busca da compreensão de como se desenvolve a relação homem-imagem. O terceiro, uma busca por linhas e práticas históricas que tenham influenciado a existência e evolução do Vjing.

No quarto capítulo, procuro elaborar um raciocínio que desvende uma maneira própria de comunicar das imagens em movimento, onde a estrutura dramático-narrativa do filme clássico é posta em cheque por uma narrativa mais própria mesmo à essência das imagens em movimento, desvendada na obra de alguns cineastas bem como em determinadas práticas de moldar e sequenciar imagens, o Vjing, principalmente. Além desse aspecto da forma de comunicar das imagens cinéticas, ligado a um caráter musical, plástico-ritmico, busco compreender de que maneira imagem e música interagem nos objetivos do Vj

em excitar o público, através da dissecação e manipulação do movimento e do tempo.

Através de uma vasta série de filmes e livros busco investigar a relação homem- meio- imagem nos seus mais diferentes aspectos, utilizando para isso uma tentativa de compreender a ação fragmentária, volátil, e que acontece no aqui e agora da apresentação: Compreender o mundo dos Vj`s representa considerar um universo em expansão; é o que faremos aqui.