

3. O que é Vj e a ação do Vjing

Ao termo Vj geralmente há a associação com apresentadores de vídeos na televisão. Porém, os Vjs de que falamos aqui possuem poucas similaridades com o significado vulgarmente conhecido; a maior delas está relacionada ao vídeo. O Vj, *vídeo-jockey*, é aquele que, em festas, raves, shows e eventos múltiplos, projeta imagens que são escolhidas, combinadas, modificadas e seqüenciadas na hora da apresentação. Esse caráter performático, de uma apresentação das imagens que acontece interagindo com o momento presente, é um dos traços fundamentais dessa ação chamada Vjing.

Esse nome, *Video-Jockey*, que poderíamos traduzir numa aproximação como piloto de imagens, deriva de *Disk-Jockey*, Dj, que atualmente é a figura, ou uma das figuras predominantes no cenário da música internacional. Enquanto o Dj possui vínculos com os movimentos musicais que buscavam a improvisação, como o jazz, o Vj pode ser relacionado às diversas performances que utilizam luz e imagens em movimento ao longo da história². Esses dois trabalhos ganham notoriedade no cenário contemporâneo, com a música eletrônica. Pode-se pensar esse termo Vj como derivado diretamente de Dj; porém, enquanto este último possui muitas vezes uma aura de *super star*, promovida pelas contingências da indústria cultural, os Vjs são, geralmente, em relação a estes, vistos como menos importantes: enquanto o público dança voltado para o Dj, o Vj, projetando imagens, faz parte da criação de um ambiente que busca sensibilizar as pessoas através de vários estímulos: a música, sons, imagens, luzes, a própria pressão que o grave da música exerce no corpo dos presentes, até mesmo determinados cheiros, que nas raves são usados com o objetivo de mexer com os sentidos do público. Essa ambientação, que propõe uma espécie de sinestesia, uma relação entre os

² Pode-se, evidentemente, se relacionar o Vjing aos movimentos de improvisação, tanto na música, como o Jazz, por exemplo, como nas outras artes. Veremos à seguir que o Djing e o Vjing possuem uma série de elementos em comum.

sentidos, busca que as pessoas presentes tenham a experiência da imersão³, algo que evolui em torno das necessidades das subjetividades e dos meios no mundo contemporâneo, onde a multiplicidade e velocidade são muito presentes nas artes em geral.

O Vj, em meio a estes estímulos, faz um trabalho que apresenta níveis de temporalidade diferentes: se, por um lado, está presente e manipula as imagens na hora da apresentação, por outro, geralmente projeta vídeos ou partes destes que foram previamente gravados e transformados. O material a ser projetado pelo Vj é basicamente de três diferentes tipos de imagens, que podem ser combinadas: podem ser seqüências ou imagens previamente gravadas com uma câmera e preparadas para a apresentação, imagens capturadas, transformadas e projetadas durante a própria apresentação e imagens infográficas, construídas e inteiramente geradas a partir do computador.

Muitos Vjs trabalham com imagens totalmente originais, inteiramente produzidas por eles; porém, a maioria, trabalha mesmo com *samples*. Esse *sample* (o *Vj Loop*), é um fragmento ou uma pequena seqüência de imagens que é encontrada pelo Vj em diversas fontes como TV, cinema, coletâneas de Vjs, animação, é capturada e re-trabalhada para ser utilizada em combinação com outras no momento da apresentação. Esse uso do *sample*, aproxima de forma definitiva a ação dos Vjs com os Djs, que inventaram essa ação de *samplear*, pegando trechos de músicas, modificando-os, e recombinao-os na criação musical.

Nessa ação do Vjing, o importante geralmente é compor com a música, caminhando em um ritmo similar (existem alguns mecanismos que fazem as imagens se comportarem no ritmo da música, ou o Vj pode olhar a velocidade da música no equipamento do Dj e ajustar a sua própria velocidade, ou mesmo sentir o ritmo e tentar acompanhar), criando uma espécie de contraponto, ou mesmo deixando as imagens fluir, com o objetivo de estimular o público, compondo com o ambiente sinestésico. É notável que, dependendo do tipo de

³ Imersão é relativo mesmo ao verbo imergir, entrar por completo em determinado ambiente. É o nome usado quando se adentra um ambiente de realidade virtual, mas serve também para ambientes sinestésicos, onde os sentidos são estimulados por diversos estímulos, como uma *rave*. No livro *Virtual Art, From Illusion to Immersion*, 2003 o professor alemão Oliver Grau propõe o conceito de imersão como o conceito chave para compreender o desenvolvimento da mídia através dos tempos. Citando determinados ambientes (criações artísticas) em diversas épocas, que proporcionavam uma ilusão quase que completa de um novo mundo ao espectador, para ele, "imersão pode ser um processo intelectualmente estimulante; no entanto, tanto no presente como no passado, na maioria das vezes, imersão é um processo, uma mudança, uma passagem de um estado mental a outro. É caracterizada pela diminuição da distância crítica do que é mostrado e por um aumento do envolvimento emocional sobre o que está acontecendo." (GRAU, 2003, 13) À seguir, o autor fala da relação intrínseca dos ambientes de realidade virtual e da imersão, caracterizando um ambiente imersivo como algo que envolve o olhar do espectador em diferentes direções.

música e de festa, o conteúdo, a combinação, as transformações e a própria velocidade das imagens muda, num jogo onde as imagens e a música estimulam o público e o próprio Vj, a resposta do público e o ambiente estimulam o Vj, que ajusta sua seqüência de imagens, que por sua vez estimulam o público, numa espécie de ciclo de energia que transforma a todo momento a performance. O Vjing, considerado como um tipo específico de *live art*, segue determinados padrões existentes nas artes performáticas, tal como o conceito de *feedback*, desenvolvido por Renato Cohen, na obra *Performance como Linguagem*:

O fato de o performer lidar muito com o aqui-agora e ter um contato direto com o público faz com que o trabalho com energia ganhe grande significação. Essa energia diz respeito à capacidade de mobilização do público para estabelecer um fluxo de contacto com o artista: a energia vai se dando a nível de emissão, com o artista enviando uma mensagem sígnica_ e quanto mais energizado, melhor ele vai passar isto_ como a nível de recepção, que vem a ser a habilidade do artista de sentir o público, o espaço e as oscilações dinâmicas dos mesmos. Nesse processo de feedback, ele tem a possibilidade de dar respostas a possíveis alterações na recepção. (...) Pode alterar seu roteiro. (COHEN, 2002, 105)

O Vjing, essa ação do Vj, não é um produto pronto, acabado, para ser apreciado pelo público, como no caso do cinema em geral, de um quadro ou escultura tradicional, ele possui este caráter performático e está sempre se renovando, se ajustando de acordo com as contingências do momento. É um trabalho acima de tudo volátil, que nunca está terminado, é sempre inacabado e vai desaparecer quando a festa ou o *set* acabar. Apesar de utilizar imagens pré-gravadas geralmente, o que também aproximaria o Vjing do cinema tradicional, essas imagens são alteradas, re combinadas e projetadas no aqui e agora da apresentação. Assim, o Vjing acontece em função de diferentes temporalidades, diferentes etapas. Em primeiro lugar a criação ou captação de imagens cinéticas, planos ou conjuntos de planos. Em segundo lugar a montagem e elaboração dessas imagens, como mudança de texturas, velocidade, cores, toda uma infindável gama de possibilidades de elaboração de imagens propiciada pelas novas tecnologias, estas imagens ou seqüências de imagens, já modificadas pelo Vj, funcionam como unidades básicas do Vjing, que serão montadas e re-elaboradas no calor da hora, no momento da apresentação.⁴ O uso de imagens captadas no momento da performance também é algo comum, que traz uma espécie de respiração nova ao *set*. Todas

⁴ Aqui descrevo um processo comum na trajetória do trabalho do Vj, evidentemente algo reducionista, uma vez que cada Vj possui diferentes processos de trabalho.

estas temporalidades se fazem presentes no Vjing: Se os vídeos projetados podem ser fruto de um passado distante como comumente acontece, resultar de um passado quase presente, como no caso da captação ao vivo, no chamado tempo real, ou mesmo uma espécie de acontecimento atemporal, como no caso da imagem infográfica, o sequenciamento, superposição, alteração de velocidade, forma, cores e contrastes pode se dar na hora da performance, onde o tempo de resposta das imagens aos movimentos efetuados pelo artista através das interfaces de tempo real é praticamente imperceptível.

Se pensarmos agora em termos de imagens em movimento, esse aspecto de performance, do momento, que encontramos no trabalho do Vj, cria, juntamente com outras estruturas uma comunicação, e possui mesmo objetivos, de natureza diferente da arte cinematográfica.⁵ Essa primeira diferença, então, seria relativa à temporalidade: Enquanto no cinema, as imagens seriam gravadas, seqüenciadas e ajustadas previamente, no Vjing elas também seriam modificadas, seqüenciadas e, as vezes até mesmo captadas, no momento presente, no calor da hora. O próprio objetivo do Vjing se mostra completamente diferente do cinema. Enquanto este último geralmente procura estabelecer uma narrativa que prende a atenção do espectador por meio de uma identificação deste com os personagens e através de um roteiro que possua conflitos e rupturas, o Vj busca alimentar os sentidos por meio do próprio movimento das imagens, das cores e até frases projetadas. É evidente que esta comparação é sobremaneira simplificada, uma vez que o cinema possui uma complexidade que foge desta definição tradicional, com uma heterogeneidade muito rica. Se fôssemos comparar, diríamos que o Vjing se aproxima do cinema experimental, com uma narrativa não linear e de caráter mais abstrato.

Este caráter do aqui e agora do Vjing realmente, destarte todas as possíveis aproximações com o cinema, realmente faz a diferença. A

⁵ A partir de agora, o texto usa o cinema como contraponto ao Vjing. Isso se dá por uma série de motivos. O primeiro é o fato de minha formação ser basicamente em teoria do cinema. O segundo, e talvez mais significativo, é o fato do cinema ter se constituído historicamente como uma arte culturalmente dominante, e sua teoria resultar extremamente elaborada, em diversos níveis. Geralmente, ao usá-lo como contraponto, me refiro ao cinema clássico, de narrativa dramática, mas é notável que o cinema, bem como as tentativas múltiplas de diferentes cinemas, sejam absolutamente ecléticas. Um exemplo de cinema que se aproxima de certa forma do conceito de sinestesia, do qual o Vjing geralmente participa, é o Odorama, inventado por John Waters, em 1981, com o filme *Polyester* (Waters, 1981). Este filme crítico da família burguesa americana, estrelada pelo transformista *Divine*, possui números abaixo e à direita do écran, que são instruções para o espectador raspar cartelas previamente distribuídas: cada número corresponde a um cheiro específico. As experiências cinematográficas são múltiplas, um filme experimental, por exemplo pode se assemelhar a um Vjing e vice-versa. Porém, o cinema clássico, com sua narrativa dramática, busca diferentes objetivos em relação ao Vjing, como veremos a seguir.

diferenciação apontada entre cinema e teatro por R. Cohen é interessante para aprofundarmos a questão:

No cinema temos somente a imagem de uma cena pretérita; no teatro por mais que estejamos diante de uma representação, previsível, estaremos ouvindo as respirações dos atores, vendo seu suor, sentindo sua energia. Isso sem falar na possibilidade sempre presente do acidente (alguém cair, uma fala sair errada, o atirador de facas errar seu alvo), possibilidade esta que aumenta o índice de vida do teatro, se comparado ao cinema, vídeo, etc. Esta possibilidade do tête-a-tête da arte cênica, do aqui-agora, do risco, vai lhe conferir uma característica de ritual, que se assemelha às antigas celebrações religiosas do homem primitivo. E vai ser também um dos pontos fortes dessa expressão que permite superar as limitações técnicas em relação às outras artes. (COHEN, 2002, 118)

Esta diferenciação entre o cinema e o teatro empreendida pelo autor é significativa para a compreensão do Vjing. Se por um lado essa ação se desenvolve no momento da apresentação, tal como o teatro, ela contém em si elementos cinematográficos, como imagens projetadas e previamente gravadas. O caráter performático do Vjing também se diferencia do teatro, sob a perspectiva de que o Vj, a princípio, não representa. Ele se apresenta e apresenta as imagens; suas ações, de um modo geral, não buscam encarnar um personagem, mas sim, funcionam em função da projeção das imagens. A apresentação do Vj pode possuir um caráter mais ou menos performático, uma vez que a princípio ele tem sua importância gestual reduzida em função da lógica de apresentação das imagens; mas isso não é uma regra geral, uma vez que na interação homem-imagem vale tudo: desde uma espécie de luva, utilizada pelo Vj Spetto, que promove a interface dos movimentos do artista com as imagens, até uma roupa com sensores que comandam, sob a ordem de diferentes partes do corpo, a movimentação e a qualidade das imagens, utilizada pelo Vj Mark Coniglio (Spinrad, 2006, 85). Essa presença maior ou menor do fator corpo na apresentação é de extrema importância e será desenvolvida ao final deste capítulo.

Outro interessante fator utilizado pelo autor diz respeito ao que Renato Cohen chama de índice de vida, relativo ao caráter da hora da apresentação da performance, e que tem ligação com a possibilidade de acidentes, uma vez que, no caso do Vjing, a interação homem-máquinas pode propiciar um elevado grau de erro. Daí a preocupação dos Vjs mais profissionais em possuir sempre duas ou mais fontes de veiculação de imagens. Já presenciei, como espectador interessado, a apreensão de um Vj ao ser vítima de um *tilt* de seu computador, que precisou ser reiniciado após o que pareceu ser um interminável momento de projeção de uma tela neutra, azul.

Uma outra diferença fundamental entre o Vjing e o cinema, diz respeito à própria espacialidade: enquanto no cinema o que predomina é uma espécie de palco italiano, com o público sentado e voltado de frente para a tela, no Vjing o público geralmente não tem a tela como foco fundamental; uma multiplicidade de telas pode circundar o ambiente e produzir uma espécie de cinema de arena (a chamada *Vj arena*), onde o olhar não consegue captar de uma só vez todas as imagens ou a amplidão da imagem. (MORAN, 2006, 8)

Essa espacialidade se ajusta e promove uma diferente corporalidade do público, uma vez que no cinema o espectador geralmente se encontra sentado confortavelmente nas poltronas, enquanto nos eventos de Vjing, ele pode estar dançando e até conversando. Os sentidos envolvidos diretamente na platéia cinematográfica são basicamente visão e audição, concentrados na ação da tela, o resto do ambiente parece controlado, com o frio do ar condicionado, a escuridão da sala e um ou outro rumor de espectadores e toques de celulares. No Vjing os estímulos são múltiplos, vozes, luzes, música alta, sons variados, imagens em diferentes velocidades, sensações corporais causadas pelos movimentos, suor e até álcool e drogas: os sentidos envolvidos diretamente são múltiplos.

O próprio olhar, tomado especificamente, não é somente guiado pelo foco da câmera, pelos movimentos e peculiaridades encontradas na cena, como no caso do cinema, mas por uma série de outros fatores que tiram do écran a sua centralidade a nível da concentração do público. Assim, os objetivos do Vjing e suas estratégias são radicalmente diferentes do filme. Ele busca, evidentemente, a atenção do espectador, mas o Vj contenta-se, na maioria das vezes a um papel secundário, mais ligado a própria ambientação que acompanha a música, essa sim, a grande estrela da festa, sendo comandada pelo Dj numa espécie de ritual primitivo (essa analogia é recorrente entre os aficcionados em música eletrônica), onde este representaria o xamã, ditando o ritmo da catarse coletiva.

Mas esse quadro parece estar mudando, uma vez que cada vez mais o Vj ganha importância no cenário da música eletrônica e da música em geral. Há uma preocupação cada vez maior nos ambientes de entretenimento contemporâneos com o espaço do Vj, as indústrias de eletrônicos começaram a fabricar equipamentos específicos para Vjs, acompanhando a crescente demanda de um público privilegiado pela evolução e barateamento das tecnologias de manipulação e projeção de imagens; alguns grupos e coletivos de Djs e (ou) músicos possuem um membro que cria e projeta imagens, um Vj

oficial, e existe realmente uma tendência de uma junção das figuras do Dj e do Vj, com aparelhos como o *DVj*, que permite a manipulação simultânea de imagens e músicas.

Este sim parece ser o cerne do Vjing, a imagem pensada e configurada em função da música. Não somente enquanto acompanhamento da música, ou como contraponto, mas pensada enquanto música:

Quando se menciona a música das formas no cinema e no vídeo, isso não tem por referência a trilha sonora, mas sim o movimento das próprias imagens, quer dizer, o movimento plástico no tempo. São imagens, tomadas e planos que duram um certo tempo e desvanecem na pontuação dos cortes, para reaparecerem, sob uma outra forma, na duração de um novo plano, e assim por diante. Isso é ritmo, subdivisão do tempo em durações, tal como na música, mas com a diferença de que nas imagens em movimento são os olhos que apalpam e ascultam o ritmo. Na maior parte das vezes, quando assistimos a um filme, ficamos tão hipnotizados pelo interesse no enredo, no trecho narrativo, que perdemos esse lance sensível de atenção ao tempo das imagens, a subdivisão de suas durações, atenção ao seu ritmo que se constitui no verdadeiro sistema nervoso central das imagens em movimento. (Santaella, 2005, 93)

A imagem cinética compreendida em seu aspecto musical, compondo-se ritmicamente no espaço-tempo, é essencial neste trabalho da compreensão do Vjing, de seu desenvolvimento e relação com outras formas de imagem em movimento. A tecnologia digital aproxima, através da transformação em linguagem binária, dos *bites*, som e imagem.

A chave semiótica da computação gráfica não está só na imagem, mas nas ligações indissolúveis da imagem computacional com a forma de engendramento que é constitutiva da sintaxe sonora. A rigor, a questão do tempo como passagem, sucessividade, evanescência, não pertence a lógica da visualidade, mas sim à lógica da narrativa, que é eminentemente verbal, e muito mais especialmente à lógica da música, que se constitui no território onde o tempo reina soberano. (Santaella, 2005, 89)

A matriz numérica constitutiva do meio digital, que transforma elementos da realidade em números e vice-versa, funciona como um fator nivelador, fonte de hibridação, é o que nos revela Edmund Couchot, em seu artigo *Da Representação à Simulação*:

Arte dos modelos de simulação, sem dúvida, a arte numérica é antes de tudo uma arte da Hibridação. Hibridação entre as próprias formas constituintes da imagem sempre em processo, entre dois estados possíveis, _ diamórficos, meta-estáveis, autogerados. Hibridação entre todas as imagens, inclusive as imagens óticas, a pintura, o desenho, a foto, o cinema e a televisão, a partir do momento em que se encontram numerizadas. Hibridação entre a imagem e o objeto, a imagem e o sujeito_ a imagem interativa é o resultado da ação do observador sobre a imagem_, ele se mantém na interface do real e do virtual, colocando-as

mutuamente em contato. Hibridação ainda entre o universo simbólico dos modelos, feito de linguagem e de números, e o universo instrumental dos utensílios, das técnicas, entre logos e techné. Hibridação enfim entre o pensamento tecno-científico, formalizável, automatizável, e o pensamento figurativo criador, cujo imaginário nutre-se num universo simbólico de natureza diversa, que os modelos nunca poderão anexar. Desta forma, a ordem numérica torna possível uma hibridação quase orgânica das formas visuais e sonoras, do texto e da imagem, das artes, das linguagens, dos saberes instrumentais, dos modos de pensamento e de percepção. Esse possível não é forçosamente provável: tudo depende da maneira pela qual especialmente os artistas farão com que as tais tecnologias se curvem a seus sonhos. (COUCHOT in PARENTE, 1993, 47)

Essa hibridação de que nos fala Couchot, característica da imagem digital, permitiu uma maior aproximação, quase uma equiparação entre imagem e música. É notável que este movimento possui dupla vertente, uma vez que a matriz digital também permitiu à própria música aproximar-se da imagem. Mas o cerne do trabalho do Vj parece estar aí: uma perspectiva imago-musical, onde, diferentemente do cinema, a imagem parece estar à serviço da música, e comporta-se mesmo como música. O Vj Luis Duva revela, em entrevista encontrada no site Videobrasil on-line, esta característica do Vjing:

Quando fiz INSPIREme, tinha acabado de ir para a edição não-linear, e isso mudou minha vida. Passei a me interessar pela coisa gráfica do frame. No timeline, tive a oportunidade de ver não mais a imagem no suporte, mas, de certa maneira, livre dele. A edição não-linear te traz o acaso o tempo inteiro, e te dá realmente a possibilidade de tocar a imagem como se fosse um instrumento. Te dá a possibilidade da manipulação, da improvisação, e isso me abriu um universo completamente novo. Aí já não me interessava a construção de uma cena ou de uma imagem, me interessava desconstruir esse movimento. (...) Daí começou todo o meu trabalho de performance. E quando fui para a pista de dança, meu horizonte de vida mudou. A primeira vez que entrei em uma Rave, em 99, falei: isso aqui é uma instalação sensorial como nenhuma outra que vou conseguir montar. Eu quero vir aqui com imagem e tentar equipará-la espacialmente ao som, que é espacial. (DUVA Apud MARTINHO, 2006, 2)

A imagem sob uma perspectiva musical, da sua evanescência espaço-temporal, bem como a sua relação com a música, são fundamentais no trabalho do Vj. Este aspecto será analisado de forma mais profunda no último capítulo, mas deve permear todo o texto, uma vez que é crucial nesta nova forma audiovisual, que alguns Vjs, capciosamente, definem como *Oitava Arte*. (SPETTO Apud BARTHOLLO, 2005)

Essas diferentes estratégias e tecnologias que diferenciam o Vjing da arte cinematográfica produzem tipos de imagem com características também diferentes: Enquanto no filme de longa metragem a imagem geralmente serve de certa forma ao enredo e necessita de certa nitidez na busca da atenção do

espectador, as imagens do Vjing possuem características mais abstratas, com diferentes texturas: O que ocorre nessa ação é uma verdadeira desestruturação e posterior estruturação da imagem, uma vez que o Vj, no caso do sample, captura a imagem, separa determinado fragmento ou uma seqüência que pretende utilizar, prepara essa imagem através de uma edição, na criação de uma seqüência, de uma possível transformação na sua estrutura, como uma inversão de sentido, por exemplo, e de um tratamento de textura, cores, uma equalização (como uma pós-produção), para depois seqüência-la, no momento da projeção. Não somente seqüência-la, mas também combiná-la simultaneamente com outras imagens e transformar estas novas imagens novamente, com distorções, multiplicação, cortes, sobreposições, inversões de cores e velocidades.

A qualidade da imagem, em geral (principalmente no caso dos softwares de edição e pós-produção em tempo real) no caso dos Vjs, é inferior à dos filmes: A imagem perde em nitidez para ganhar em termos de informação e maleabilidade de uma *renderização* em tempo real. Deriva daí talvez a demora na evolução de um hibridismo entre o Vjing e o cinema; essa demora é relativa, uma vez que já se podem encontrar filmes com uma nítida influência do Vjing, como é o caso de *Sur Plus* (GANDINI, 2003), um documentário rítmico-imagético sobre o consumismo, o ethos capitalista e o totalitarismo; há também o começo do reconhecimento desses novos artistas pela indústria cinematográfica, como no caso do trailer do filme *Snakes on Plane* (ELLIS, 2006), com Samuel L. Jackson, realizado pelos Vjs ingleses do *Addictive TV*. Alguns filmes novos e de caráter bem comercial também têm aparecido com características do Vjing, com texturas elaboradas e estruturas mais ramificadas e ágeis que lembram aquelas propostas pelos Vjs como *Domino* (SCOTT, 2005) e *Chamas da Vingança* (*Man on Fire*, SCOTT, 2004), de Tony Scott. Aqui, evidentemente, não se pode dizer que exista uma influência direta do Vjing, mas existem similaridades produzidas pelas novas estéticas criadas a partir do digital e mesmo da estética do vídeo.⁶

Essa diferença que poderíamos estabelecer entre uma imagem cinematográfica e uma imagem de Vjing é difícil de ser compreendida, primeiramente porque os mais de cem anos de cinema criaram uma multiplicidade de filmes incrível, ainda mais se pensarmos na incorporação por

⁶ Não se trata aqui de dizer que esses filmes foram necessariamente feitos em vídeo ou digital, mas que sua estética possui a influência desses meios.

parte dos filmes das estéticas e tecnologias do digital e do vídeo, por exemplo.⁷ Isto se torna ainda mais complexo no sentido de que o Vjing é profundamente influenciado por essa profusão de filmes. Porém, se pensarmos sobre a perspectiva de um cinema mais comercial, mais narrativo, veremos que as estruturas envolvidas nos dois meios são radicalmente diferentes: Enquanto que no filme, os planos possuem certa duração que serve à compreensão da narrativa por parte do espectador, no Vjing eles possuem uma rapidez, profusão e simultaneidade que parecem cumprir somente uma função rítmica, excitando os sentidos do público. É notável que existe uma narrativa no Vjing, mas ela em geral não serve à uma estória, uma narrativa dramática convencional, mas pode ser temática, com imagens e frases políticas, por exemplo, ou ecológicas, ou mesmo espirituais. A própria rapidez das imagens parece seguir uma lógica diferente de comunicação, onde fica embutido certo aspecto subliminar. Existem experiências que fundem diretamente o cinema e o Vjing, como no caso do remix do filme *Cidade de Deus*, de Fernando Meireles, produzido pelo Vj Alexis Anastasiou.

Numa tentativa de compreender um pouco das diferentes narrativas advindas dessa nova forma audiovisual, o Vjing, procuro neste trabalho descrever diferentes sets de Vjs; o primeiro vídeo que pretendo analisar é do coletivo chamado *BijaRi*, que vem de São Paulo (in *Vjbr#1*, que é uma coletânea de vídeos do fórum *Vjbr*, realizado no *Instituto Cultural Telemar*, em 2005): O vídeo começa com o logotipo do grupo, um retângulo onde numa parte preta em letras brancas aparece o nome do grupo e em uma parte branca aparece o símbolo de uma banana descascada até a metade. Vemos então uma série de imagens do centro de São Paulo, sendo que a primeira imagem é a de uma figura típica do local, um homem-cartaz, ou cartaz ambulante: Ele também carrega um cartaz com as palavras *CÓPIA LIVRE, Deixamos Copiar*, antecedidas de um *L* envolto por um círculo, uma analogia com o símbolo de ©. Essas palavras também aparecem escritas na tela. Essa é a tônica do vídeo, uma crítica política aos direitos reservados de imagem, algo muito comum nas discussões entre Vjs. Essa imagem deste homem que se distancia é mesclada a uma série de desenhos, numa superposição de imagens: A célebre figura de Che Guevara, desenhos onde aparecem as silhuetas de uma roda de capoeira e de capoeiristas. Esses desenhos vêm acompanhados de palavras escritas e são também mesclados à palavras que não conseguimos ler devido à rapidez

⁷ A passagem da imagem pelos meios óptico-químico (captação e projeção) convencional e digital (edição e pós-produção), é algo que predomina na indústria cinematográfica atual.

das imagens. Agora o homem está parado sob uma banca de jornal. A imagem é espelhada. Ela agora é espelhada novamente, vemos quatro imagens no écran. Tanto os desenhos como as próprias pessoas que passam na rua mudam de cores e texturas, bem como são transpassados por imagens, através de um recurso onde o branco torna-se transparente, e pode ser sobreposto por imagens. As pessoas que andam na rua vêm e vão, avançando e retrocedendo no tempo. Agora o ritmo das imagens aumenta, juntamente com a música. Aparece uma galinha, também em meio a uma série de imagens superpostas. Ela está em diversos lugares da cidade. Imagens de bancas de venda de DVDs, e de DVDs sendo copiados. Um avanço frenético em câmera subjetiva, como uma pessoa correndo pelas ruas. Imagens aproximam e distanciam o homem-cartaz. A tela é dividida em quatro: Dois pares de imagens iguais em diagonal: O homem cartaz que mexe em uma banca de venda de DVDs, e uma parede amarela pichada em letras vermelhas. A câmera passeia por essas imagens. Apresentações de músicos de rua. Uma foto e um desenho de uma mulher com a mão estendida, como PARE, à frente de uma espiral preta e amarela que parece um túnel. Esses símbolos, desenhos e imagens se sobrepõem indefinidamente. A tela agora é recortada por cruces e faixas negras. Pastilhas verdes, laranjas e vermelhas passeiam randomicamente pela tela. Agora pessoas, provavelmente os membros do próprio coletivo, grudam cartazes em muros. Nos cartazes está desenhada uma estrela preta de cinco pontas sob o símbolo vermelho de proibido. No cartaz, em baixo, escrito: *Antipop.*

Agora há uma mudança, imagens infográficas parecem dominar a tela, uma pessoa desenhada corre em meio ao que parecem ser prédios. Um avião. Uma série de imagens coloridas, provavelmente produzidas pelo software *Apple Motion*, povoam a tela. As imagens anteriores retornam profusamente. Um braço sendo tatuado com a estrela e os dizeres do cartaz aparece em primeiro plano. Frases cortam a tela; através do recurso de slow motion consigo ler as palavras: *Idéias podem e devem circular livremente, sofrer alterações e expansões descoladas dos limites individuais, entendendo cultura e inteligência como bens coletivos. Bases para novas produções. Processo dinâmico. Agora é do mundo. Pode copiar à vontade. Ao fim, as frases Cópia livre. Deixamos Copiar.*

Este vídeo, onde as imagens acompanham o ritmo da música, uma espécie de *Drum`n Bass* com toques de música nordestina, tem, essencialmente, um significado político. Ele critica os direitos de imagem,

defendidos pela indústria cultural, colocando-se, ele mesmo, vídeo, como passível de cópia. A mistura de ícones pop, com imagens populares e frases de efeito, geralmente impossíveis de serem lidas por completo, instaura um tipo de crítica que não se dá através de uma história, uma narrativa linear, nem mesmo por frases explicativas, mas por fragmentos, hibridações de elementos que, através de uma plástica-ritmica das imagens, instauram uma espécie de conjunto de sugestões, que devem ser absorvidas, até mesmo inconscientemente absorvidas, e processadas pelas diferentes subjetividades. Existe uma narrativa, absolutamente fragmentária, híbrida, rítmica. Uma narrativa que através deste processo de desconstrução, construção e superposição de imagens, de forma rítmica e conjugada com a música, passa uma idéia de crítica política à forma como as imagens existem na contemporaneidade, tratadas como bens de consumo. Uma palavra utilizada por vários Vjs relativamente ao Vjing é liberdade. Liberdade esta relativa à veiculação através de seus trabalhos, de diversos tipos de imagem, esta liberdade está ligada à própria narrativa do Vjing, múltipla e aberta, completamente diferente de uma narrativa clássica.

Se alguns Vjs advêm da cultura *clubber*, das festas de música eletrônica, outros são provenientes da *videoarte*, começaram como videoartistas. Esse aspecto artístico do Vjing permanece forte, com uma série de trabalhos em galerias onde a *videoarte* e o Vjing se confundem. Existem mesmo mostras dedicadas à manipulação de som e imagem como *What Sound Does a Colour Make*, exposta nos EUA e na Alemanha em 2005-6 e o evento *Digitofagia*, no MIS de São Paulo, em 2004. O próprio meio, o vídeo e o digital, aproxima as duas linguagens. Uma outra similaridade, que possui ligação com esta primeira, diz respeito à característica da *videoarte* de produzir diversas narrativas que possuem certa antinomia com o cinema clássico. Essas narrativas se aproveitam das próprias singularidades do vídeo no sentido da criação de significações que quebram uma possível identificação do espectador com o que é mostrado na tela ou projetado; algo semelhante à ação do Vjing, como veremos no último capítulo:

Eis um dado sobre o qual se deve refletir: a tecnologia vídeo é uma técnica e, ao mesmo tempo, uma estética das imagens que resolve de forma nova a questão do olhar. Define um espaço da imagem, inventa um olho, em tudo específicos ao meio eletrônico e em tudo estranhos ao meio cinematográfico. Como tal, a tecnologia-video introduz ao sistema-cinema uma prodigiosa desordem no modo de contar ou de desconstruir uma história, de subvertê-la ou de pervertê-la; do modo de combinar sons e imagens; do modo de se servir do próprio meio cinematográfico; no modo de ver um filme. (VERITA in ARISTARCO, 1985, 95)

Uma outra vertente da qual alguns Vjs derivam é a dos jogos eletrônicos: Os *gammers* são pessoas aficionadas pelos jogos de computador, que possuem uma relação intrínseca com o Vjing. As similaridades começam com o conceito de tempo real e de resposta do computador. Os jogos, diferentemente dos filmes, permitem que o jogador manipule as imagens, há uma resposta à determinados comandos efetuada pela máquina e uma interação, uma espécie de diálogo entre o pensamento e ações corporais do jogador e as imagens produzidas pela máquina, aí pode ser feita uma analogia com a ação do Vj. Esse tempo de resposta, que geralmente precisa ser rápido, no chamado tempo real, também aproxima o Vjing do jogo. A narrativa do jogo se aproxima do Vjing no sentido de incluir múltiplas possibilidades oferecidas pela máquina que devem ser escolhidas na hora pelo jogador ou Vj. As interfaces que estabelecem a relação entre homem e máquina também se apresentam tanto nos jogos como no Vjing: Elas são de natureza múltipla e criam uma ligação entre os gestos do Vj (jogador) e a forma, mistura e seqüência das imagens.

Este aspecto do corpo envolvido na interação com a imagem foi renegado pela maior parte da história do cinema⁸ e sua teoria, que compreenderam o filme sob a ótica de um cinema comercial, onde uma projeção de imagens capturadas no passado pelos mecanismos sensíveis à luz projetava sua seqüência também previamente determinada, inalterável, por meio de uma máquina, para espectadores sentados em poltronas. Esse evento paradigmático possuía uma gramática própria e mesmo uma espécie de linguagem que ofuscou todas as outras tentativas e experiências que fugiam desta fórmula durante a história da humanidade. Essa importância do corpo e principalmente das mãos na manipulação de imagens só pode ser redescoberta após o advento da tecnologia digital: O meio possibilitou, como já foi dito acima, uma maleabilidade da imagem e uma profusão de interfaces que alteraram de forma definitiva a relação homem-imagem. O modelo convencional, onde um espectador passivo apreende as informações através das imagens em movimento, tal como narciso, que não obteve resposta ao confrontar-se com

⁸ É notável que existiram e, provavelmente existirão filmes onde, no ato da apresentação exista a presença performática de algum ator ou apresentador, enfim, uma espécie de jogo teatral, que se combine com o filme. Na obra *A Linguagem Secreta do Cinema*, J.C. Carrière escreve sobre, em apresentações antigas de cinema, a existência da figura de um *Explicador*, que buscava interagir com as imagens com o objetivo de facilitar o entendimento do público de uma linguagem nova, cinematográfica. (CARRIÈRE, 1995) O filme *O Gabinete do Doutor Caligari*, lançado na Alemanha em 1919 e que alcançou enorme sucesso nos EUA em 1921, era prefaciado por um ator, presente fisicamente na exibição, que dizia ser um dos personagens do filme: o ancião ao qual o rapaz conta sua história no hospício. Aparte estes e outros exemplos, temos a evolução do espetáculo cinematográfico no sentido de banir, ou ao menos esconder a presença física do projetor e do espectador, que frequentemente aparecem nas figuras que retratam os eventos de pré-cinema.

seu reflexo no lago, ainda é predominante, mas encontra-se em crise. O acesso à tecnologia, a Internet, com provedores que veiculam vídeos de diversos tipos, facilitando a veiculação de trabalhos com poucos recursos, de certa forma democratizaram a produção audiovisual. Mas mais do que isso, o avanço tecnológico, que possibilitou transformações de diversos tipos nas imagens, em tempo real, estabelecem um novo tipo de relação homem-imagem. O Ving é a prova, no caso do Vj, de que a imagem pode ser cada vez mais alterada a acertada de acordo com a vontade, vontade esta expressa mais ou menos corporalmente, dependendo da interface utilizada. Mas mais do que isso, esta relação homem-imagem caminha cada vez mais para um duplo sentido, com uma múltipla influência, uma vez que o espectador (espectador?) pode cada vez mais interagir corporalmente com as imagens cinéticas e até mesmo modificá-las de acordo com seus desejos.