



**FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS - FTC**  
**CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**  
**HABILITAÇÃO EM CINEMA E VÍDEO**

**Luciano Costa Nascimento de Santana**

**VJ – VÍDEO AO VIVO**

Salvador

2005.2

Luciano Costa Nascimento de Santana

## **VJ – VÍDEO AO VIVO**

Monografia apresentada como trabalho de conclusão de curso, requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Cinema e Vídeo, pela Faculdade de Tecnologia e Ciências - FTC.

Orientador: Prof. Danillo Silva Barata

Salvador

2005.2

## TERMO DE APROVAÇÃO

LUCIANO COSTA NASICMENTO DE SANATANA

VJ – VÍDEO AO VIVO

Monografia apresentada como trabalho de conclusão de curso, requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Cinema e Vídeo, pela Faculdade de Tecnologia e Ciências – FTC, sob a orientação do Professor Danillo Silva Barata.

---

Orientador

---

Componente da Banca

---

Componente da Banca

Salvador, 13 de dezembro de 2005.

Aos meus pais Francisco e Josélia  
provedores, amigos e eterna fonte de inspiração.

## AGRADECIMENTOS

Ao amigo e professor orientador Danillo Barata, pelo incentivo e por todo o conhecimento compartilhado.

À Associação Cultural Videobrasil, nas figuras de Solange Farkas e Ana Pato, por me inserirem na cena do vídeo e da arte eletrônica nacional.

A todas as pessoas que me apoiaram durante a minha estadia em São Paulo, especialmente Sabrina Pestana e Dona Marina. A Dima el-Horr, pela inspiração e incentivo.

Aos colegas VJs; pixel, hare, Oblomov e sua namorada Celinha, coletivo VV e especialmente à VJóia BeteRum. Aos colegas da lista VJBR.

Aos VJs que se disponibilizaram à me conceder entrevistas, mesmo que algumas delas não tenham acontecido: Jodele, Spetto, Luis Duva, Alexis, BijAri, Paulo Marcio Dex(ter), Ruth Slinger, Lucas Bambozzi.

Ao coletivo Soononmoon, nazca, Sly e Tanger. Aos artistas multimídias Joãozito e Marcondes Dourado.

A Bia Medeiros e Cyntia.

Aos meus amigos-irmãos. À minha família. À sincronia universal.

As proposições imagéticas editadas em tempo real são como novas estratégias discursivas a que recorrem os criadores midiáticos em torno de modalidades performáticas de apresentação do cinema e do vídeo, já que é a partir de características relacionadas ao ato presente, à ordem do acontecimento, ao ambiente imersivo e à ação coletiva que residem essas manifestações artísticas

Christine Mello, 2003.

## **RESUMO**

**Nas festas de música eletrônica, no início dos anos 90, surge a figura do VJ, um artista que manipula vídeo ao vivo, buscando interagir com a música, o público e o ambiente. No início do século XXI as tecnologias digitais de criação e manipulação de imagens permitiram a expansão das atividades do VJ. A recente popularização do VJ se contrapõe à escassez de informações e estudos acadêmicos acerca dessa forma de expressão artística. O presente trabalho tem como objetivo pôr o VJ em discussão, buscando na história da arte, da performance e do vídeo conceitos que sirvam de base para a compreensão da linguagem e da estética das performances de vídeo ao vivo atualmente. São pesquisadas também as relações do VJ com o DJ e a música eletrônica e as suas interações com o mercado. Por fim, é realizado um mapeamento das atividades de VJs no Brasil e na Bahia. O resultado da pesquisa é um trabalho que apresenta o VJ e seu mundo à academia, abrindo caminhos para futuras pesquisas mais profundas, que podem analisar com mais detalhes os trabalho de artistas baianos e brasileiros em geral ou ainda entender como as novas tecnologias se relacionam com o processo de criação na arte contemporânea.**

**Palavras-chave: Vídeo. Performance. Tecnologia. Arte. Comunicação**

## **ABSTRACT**

**In the electronic music parties, in the early 90's, it appears the figure of the VJ, an artist who manipulates live video images, looking forward to interact with music, people and the environment. In the beginning of the 21st century, the digital technologies of creation and manipulation of images had allowed the expansion of the VJ activities. The early popularization of the VJs opposes to the scarcity of information and academic studies about this art form in Brazil. The present work has as its main objective to put the VJ in debate, searching in the history of art, performance art and video, concepts that work as a base to understand the language and the aesthetic of the live video performances. The relations between the VJ, the DJ and the electronic music and its interactions with the business market are also focuses of the research. Finally, a mapping of the VJ activities in Brazil and in Bahia is carried through. The result of the research is a work that presents the VJ and its world to the academy, opening ways for deeper researches in the future, that may analyze with more details the work of bahian and brazilian artists in general, or still, may understand better how the new technologies are related with the process of creation in the contemporary art.**

**Key-words: Vídeo. Performance. Technology. Art. Communication.**

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 : Roda de Bicicleta. Primeiro ready-made construído por Marcel Duchamp, em 1913.	26
Figura 2 : Duchamp travestido de Rose Sélavy. Fotografado pelo dadaísta Man Ray.	27
Figura 3 : Duchamp com o cabelo cortado na forma de uma estrela.	28
Figura 4: Um exemplo de assemblage de Kurt Schwitters. Sem título. 1928	31
Figura 5 : Cartaz do espetáculo “Exploding. Plastic. Inevitable.” de Andy Warhol, em 1966.	39
Figura 6 : Imagem do show “Exploding. Plastic. Inevitable.”, em 1966.	40
Figura 7 : Controlador MIDI do fabricante Evolution, modelo X-Session.	58
Figura 8 : Interface do Resolume 2.3	59
Figura 9 : DVJ-X1 da Pioneer. Tocador de DVD desenvolvido para VJs.	62

## SUMÁRIO

<b>INRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>1 O QUE É VJ ?</b>	<b>19</b>
<b>2 PRÉ-HISTÓRIA DO VJ: RAÍZES EM OUTRAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS</b>	<b>22</b>
<b>2.1 Performance</b>	<b>31</b>
<b>2.2 Vídeo</b>	<b>40</b>
<b>3 PROCEDIMENTOS E TECNOLOGIAS</b>	<b>50</b>
<b>4 O VJ E O MERCADO</b>	<b>64</b>
<b>5 EXPERIÊNCIAS DE VJING NO BRASIL E NA BAHIA</b>	<b>71</b>
<b>CONCLUSÃO</b>	<b>80</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>84</b>

## INTRODUÇÃO

Em meio à cultura da música eletrônica, no início dos anos 90, surge a figura do VJ. O VJ (lê-se *vídjêi*), ou vídeo-jóquei, é um vídeo-performer que manipula imagens ao vivo, buscando uma interação com a música, o público e o ambiente, geralmente em festas de música eletrônica. Com o avanço da tecnologia, foram desenvolvidos hardwares e softwares específicos para VJs, o que resultou na popularização dessa forma de expressão artística no início do século XXI.

A partir da minha experiência pessoal como VJ e de estudos sobre vídeo, performance e arte em geral, apresento uma reflexão sobre a vídeo-performance nos dias de hoje, tendo como principal objeto de estudo o trabalho do VJ. Busquei como ponto de partida, nos primórdios do vídeo e da performance, conceitos e elementos da linguagem dessas artes, que servirão de base para a definição de conceitos e da linguagem da vídeo-performance nos dias de hoje.

Um pré-requisito para a existência do VJ é o avanço tecnológico e a sua aplicação à arte. O vídeo, uma tecnologia de captação e reprodução de imagens eletrônicas, a princípio foi criado com fins mercadológicos, entretanto a partir dos anos 60 os artistas o subvertem e o utilizam como ferramenta de criação. A revolução da tecnologia digital nos anos 90, por sua vez, dá um grande passo no sentido de tornar acessíveis ferramentas de criação e manipulação de imagens.

Portanto, tecnologia e arte, cibercultura e arte digital também são focos de abordagem nesta monografia.

O trabalho do VJ foi analisado em seu estado de arte puramente – o processo criativo e a linguagem, o espectador e a interatividade e as experiências no Brasil e na Bahia – e também na sua apropriação pelo mercado – considerando a demanda do trabalho do VJ, o mercado de imagens, a questão dos direitos autorais e o surgimento das “bandas audiovisuais”.

A popularização do VJing é relativamente recente e por isso ainda é pouco discutida no meio acadêmico. O principal objetivo dessa pesquisa é pôr o VJ em discussão, tentando compreender o funcionamento dessa atividade artística nos dias de hoje, o processo criativo e a linguagem até então estabelecida. Durante o processo de análise, foram considerados alguns objetivos específicos da pesquisa. Um desses objetivos é a inclusão da atividade do VJ no processo geral de evolução da arte, a partir da busca das raízes históricas do VJing, no vídeo e na performance, pensando o VJing como uma forma singular para expressão criativa e artística. Outro objetivo específico dessa pesquisa é refletir sobre as relações entre o VJ, o DJ e a cultura da música eletrônica, antes e hoje. Foram consideradas também as possíveis relações do VJ com o mercado: o surgimento das “bandas audiovisuais”; o crescimento do mercado de imagens, softwares e hardwares específicos para VJs; a demanda dessa atividade pelo mercado; a forma como a questão dos direitos autorais influencia o VJ, contrapondo a propriedade intelectual a projetos como o Creative Commons ou o Re:combo. E,

por fim, contemplando mais um objetivo é realizado um mapeamento das atividades de VJs no Brasil e na Bahia.

Impulsionado a realizar esse estudo, pois já atuo como VJ em Salvador há dois anos e tenho um interesse pessoal em compreender melhor essa atividade, no contexto amplo da arte. Devido ao fato de ser uma atividade recente, o VJing ainda é pouco discutido no meio acadêmico. Portanto, noto uma oportunidade de realizar um trabalho relevante sobre um tema contemporâneo. A escassez de informação e de estudos acadêmicos se contrapõe à necessidade de haver uma discussão sobre essa nova forma de expressão artística. Há, portanto, uma relevância social, visto que é de interesse da classe artística conhecer novas ferramentas e desenvolver uma nova sensibilidade para dar vazão à sua energia criativa ou simplesmente para que a sociedade melhor compreenda a arte que consome.

Alguns termos são indispensáveis para construir nosso objeto de estudo. Começemos, pois, pela definição de recortes e conceitos-chave. O termo VJ, vídeo-jôquei ou “piloto de imagens” surgiu originalmente no início dos anos 80, nos Estados Unidos para denominar os apresentadores de videoclipes na MTV americana. Entretanto, o VJ abordado nessa pesquisa é um vídeo-performer. O nome VJ tem a mesma etimologia que DJ, que é disc-jôquei, ou seja, aquele que “pilota” os discos. O VJ “pilota” o vídeo, manipulando e misturando as imagens eletrônicas ao vivo e em interação com a música, com o público e com o ambiente, atuando em sinergia e criando um ambiente imersivo. Do VJ, o artista,

se deriva o termo VJing (lê-se *vidjêin*), que se refere à atividade, o fazer, o trabalho do VJ.

A arte sempre se relacionou com a tecnologia. Cada novo avanço tecnológico abre um novo paradigma para os artistas ávidos por experimentar novas formas de extravasar a energia criativa. Hoje, as altas tecnologias da eletrônica, da informática e das telecomunicações influenciam os artistas, fazendo surgir novos formatos como a performance em telepresença, a ciberinstalação, a criação de mundos virtuais, a arte hipertextual. Esses novos formatos são resultados não apenas da experimentação da tecnologia como ferramenta, mas das mudanças das relações do homem com o mundo, promovidas pela tecnologia e que afetam a sensibilidade do artista..

O vídeo é uma tecnologia surgida nos anos 50, permitindo a gravação e reprodução de imagens eletrônicas, utilizado a princípio por redes de televisão. Posteriormente o vídeo foi sendo apropriado pelos artistas e pelos consumidores comuns, substituindo a película Super-8. O que interessa para essa pesquisa é como o vídeo, a tecnologia, foi utilizado ao longo dos anos dando forma à linguagem do vídeo e aonde entra o processo de manipulação de vídeo ao vivo, ao longo da história.

O termo performance possui diversas conotações, podendo ser aplicado desde os esportes, em referência ao desempenho de um atleta, por exemplo, até o comportamento cultural convencionado, onde, por exemplo, rituais cotidianos seriam performance, como uma missa ou o pequeno espetáculo feito por um

vendedor ambulante para convencer os compradores. A arte da *performance* é uma ação individual ou em grupo, realizada em um espaço e tempo determinado, cuja finalidade é a expressão de um discurso poético. Os meios e as ferramentas que englobam a realização desta ação podem ser diversos, advindos das artes plásticas, do teatro, da dança, da música ou das tecnologias eletrônicas. Portanto, se o termo performance for mal interpretado, pode comprometer a compreensão de todo este trabalho. Aqui não será traduzida toda a complexidade que existe em torno desse termo, mas será desenhado um limite do uso da palavra *performance* em referência à forma de expressão artística. Por isso, será utilizado o termo em itálico em referência à chamada arte da *performance*.

Na arte da *performance*, a expressão e o discurso do artista está na simples realização de uma ação, que pode envolver dança, teatro, artes visuais, vídeo, etc. A partir da leitura dessa ação o espectador extrai significados, que podem ser diferenciados para cada pessoa que interpreta a *performance*, sem a necessidade de uma só leitura fechada. Dessa forma, na *performance* a presença e a interação do público, ainda que de forma passiva, é um requisito para a sua completa realização. Já o artista é parte integrante da obra, deixando de ser o sujeito-realizador e se tornando o objeto-obra.

Alguns tópicos norteiam a estrutura da monografia, que está dividida em cinco capítulos. O primeiro capítulo, intitulado “O que é VJ”, mostra o que é um VJ, definindo o conceito e a sua atividade. Nesse capítulo é analisada também a relação do VJ com o DJ, a música eletrônica, a cibercultura, o *sample* como partícula mínima para a criação de música eletrônica e de imagens de VJ.

O segundo capítulo, cujo título é “Pré-história do VJ: raízes em outras manifestações artísticas”, é um mergulho na história da arte, estabelecendo conexões entre os conceitos-chaves de movimentos e expressões artísticas, como o dadaísmo, a *live-art* e a vídeo arte, que irão exercer influências sobre o VJing nos dias de hoje. Esse é o ponto crucial do estudo realizado, pois para inserir o VJing no processo da arte é preciso conectá-lo a formas anteriores de expressão artística. O presente estudo não pretende esgotar as análises sobre a história da arte, mas é uma forma de aproximar os processos analisados.

No terceiro capítulo, chamado “Procedimentos e tecnologias”, uma vez que definido o objeto de estudo e compreendido as possíveis relações com outras formas de expressão, como o vídeo e a performance, entraremos no campo específico do VJ. São descritas as tecnologias que existem atualmente e podem ser aplicadas aos procedimentos do processo criativo de um VJ: antes da performance - através da preparação de um banco de imagens específicas para cada ocasião - e durante a performance - a seleção de imagens e efeitos ao vivo em sua relação com a música, com o público e com o ambiente.

No quarto capítulo – “O VJ e o mercado” – é abordada a relação do VJ com o mercado: onde se aplica o VJ, além das festas de música eletrônica; o surgimento de bandas audiovisuais como o Nortec Collective; o mercado de imagens para VJ’s, desde video-makers e designers de imagens até lojas virtuais de imagens, como a AudioVisualizers; a questão dos direitos autorais sobre imagens e a proposta da Creative Commons. Por fim, o quinto e último capítulo

trata-se de um mapeamento histórico sobre as experiências de VJs no Brasil e na Bahia.

A metodologia utilizada na realização da monografia foi o contraponto da análise de textos acadêmicos sobre a arte, o vídeo e a performance e a análise empírica, no contato com VJs, suas apresentações performáticas, seus instrumentos de trabalho e seu público. O trabalho de pesquisa que serviu de base para a elaboração desta monografia ocorreu em etapas. Grande parte dessa pesquisa foi pautada em textos e livros de autores, descritos nas referências bibliográficas, que se relacionam com os temas chave da monografia, como Arlindo Machado, Renato Cohen e Jorge Glusberg.

Entre junho e setembro de 2005 desenvolvi uma pesquisa em campo, na cidade de São Paulo. Este fato me permitiu entrar em contato com diversos VJs residentes em São Paulo, como Spetto, o coletivo BijaRi, BeteRum entre outros. Alguns eu já conhecia virtualmente, porém estando mais próximo pude presenciar e analisar algumas de suas performances, compreender o processo criativo de cada um, além de obter informações sobre a relação de cada VJ com o mercado. Durante o período de pesquisa em São Paulo trabalhei como assistente de produção de montagem no 15º Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil, que tinha como tema-chave “*performance*”. O festival foi muito importante para a minha pesquisa, já que pude: entrar em contato com videoartistas, VJs, performers, teóricos; assistir trabalhos ao vivo e registros em vídeo de *performances*; ter a oportunidade de produzir uma e presenciar outras duas “VJ Nights”, noites em que vídeo-artistas do festival desenvolviam

performances experimentais de vídeo ao vivo; além de ter acesso às últimas produções de arte eletrônica do eixo sul, que vai da vídeo-arte à *web-art*. Dessa forma, amplio a percepção para uma compreensão mais sensível sobre as relações entre performance, vídeo, VJing e arte eletrônica em geral.

Através da Internet foi possível conseguir gravações de apresentações de VJs e textos, que serviram também de objeto de estudo. Esse contato pôde ser realizado especialmente através de listas de discussões e fóruns, como o VJBR<sup>1</sup> fórum do qual eu faço parte. Ainda na Internet, colhi amostras de softwares para VJs e realizei experimentações, tendo em mente os objetivos propostos anteriormente. Alguns desses softwares são gratuitos, os freewares e os sharewares. Outros são pagos, mas são fornecidas versões de demonstração. O web-site VJ CENTRAL<sup>2</sup> é um dos principais portais para VJs do mundo e onde se conseguem esses softwares.

Obviamente, a minha experiência de dois anos como VJ na cena de música eletrônica de Salvador foi um fator chave para a definição de um olhar sobre o VJing como objeto de estudo. Por um lado, a busca por uma compreensão ainda maior sobre a atividade do VJ me impulsionou a realizar a pesquisa, por outro lado sendo VJ já compreendo o raciocínio, a linguagem e a estética do VJ, que se conectaram ao conhecimento adquirido durante o mergulho na história das artes e do vídeo.

Portanto, as tecnologias aplicadas à arte, possibilitando o surgimento do VJ, serão focos da monografia

---

<sup>1</sup> <http://www.vjbr.org>

<sup>2</sup> <http://www.vjcentral.com>

# 1 O QUE É VJ ?

O VJ é um vídeo-performer e a sua atividade, o VJing, é uma forma de expressão artística relativamente nova. Ela se refere a uma apresentação ao vivo, improvisada ou não, de manipulação de imagens. Tocar um vídeo de frente pra trás ou de trás pra frente, sobrepor camadas de imagens, utilizar geradores de gráficos e caracteres, aplicar efeitos ou distorções de imagens são possíveis ações executadas durante a performance de um VJ. Para explicar melhor o que é o VJ vou recorrer ao seu análogo na música: o DJ.

O DJ surgiu nos anos 50 entre os fãs de jazz e ganhou força nas “discotecas” dos anos 70, mas é na cultura da música eletrônica que o DJ se destaca. Com o surgimento do tecno<sup>3</sup>, do house e das *raves*<sup>4</sup>, no início dos anos 80, o DJ passa a ter mais importância e até a ser cultuado. A música eletrônica revolucionou o mundo da música a partir do conceito de criação através do *sample*, uma amostra sonora que ao ser recombinaada (re-mixada) e repetida gera uma música com características diferentes do som original. Outro conceito

---

<sup>3</sup> Tecno e house são gêneros de música eletrônica. Desde 1867 foram feitas diversas experiências de criação musical a partir da utilização de equipamentos eletro-acústicos e eletrônicos. A música eletrônica toma forma durante o século XX, com o desenvolvimento das tecnologias. O Theremin, por exemplo, criado em 1919 é o precursor dos sintetizadores eletrônicos. Stockhausen, Jonh Cage, Karftwerk e Chemical Brothers são alguns dos artistas que contribuíram para a evolução da música eletrônica, do experimental ao pop. Hoje, além do tecno e do house, existem centenas de outros gêneros, como o drum 'n bass, o hip hop, o trance, o downtempo, etc.

<sup>4</sup> As raves começaram a surgir no final dos anos 80. Trata-se de festas afastadas dos centros urbanos, geralmente ao ar livre, em que se toca música eletrônica e onde o consumo de drogas estimulantes sensoriais, como o LSD e o Ecstasy, são freqüentes.

revolucionário foi o uso de equipamentos não convencionais como se fossem instrumentos musicais, como é o caso das pick-ups (toca-discos) para manipular o som ao vivo, seja tocando uma música de trás para frente, repetindo apenas um trecho da música ou efetuando o *scratch*, ou seja arranhão, como efeito sonoro.

As *raves* também trouxeram uma nova forma de se pensar festas e interação entre diferentes mídias. Nas *raves*, tudo funciona em sinergia: o som, representado pela figura do DJ; o ambiente sensorio, desde o uso de incensos para estimular o olfato até a sensação tátil da vibração provocada pelas frequências subgraves das músicas; os visuais ao vivo, representados pela figura do VJ; a decoração, que busca criar uma ambientação que estimule os sentidos e a mente; a iluminação, que deve ser também um estimulante sensorial e ao mesmo tempo criar um ambiente agradável; a forma como as pessoas se vestem e até o consumo de drogas, que é freqüente, também estimula os sentidos. Tudo interage de forma que a festa não seja apenas uma festa, mas uma espécie de ritual de celebração e transe coletivo, que remonta rituais de civilizações primitivas onde o DJ é comparado ao xamã que guia a experiência mística de toda a tribo.

Basicamente um DJ utiliza duas ou mais fontes sonoras - aparelhos de CD, tocadores de vinil, sintetizadores, etc – que são manipuladas segundo um conjunto de técnicas do DJ, chamado DJing, e misturadas através de um mixer, criando a partir dessa mistura uma música só e contínua. Entretanto, a função de um DJ em uma festa de música eletrônica é mais complexa do que apenas selecionar músicas e tocá-las. O DJ possui a sensibilidade para interagir com o

público e com o ambiente, controlando toda a vibração da festa, acalmando ou excitando o público, criando um estado de transe coletivo que faz as pessoas dançarem por horas seguidas.

O VJ, como conhecemos hoje, surgiu no final dos anos 80, no contexto das *raves*, contribuindo com imagens sinestésicas e psicodélicas, que interagem com a música, com a decoração do ambiente e com a própria pista de dança. Assim como o DJ mistura músicas, tocando as pick-ups como instrumentos musicais, o VJ mistura imagens através de sua aparelhagem, como se tocasse um instrumento musical numa performance ao vivo. As imagens selecionadas e projetadas pelo VJ tocam a subjetividade do espectador, influenciando e interagindo com a suas sensações e sentimentos. Dessa forma o VJ seria mais um xamã a guiar a tribo eletrônica no seu ritual de transe e celebração.

No período do seu surgimento, os VJs contavam com ferramentas precárias, como videocassetes e mixers analógicos, que além de terem possibilidades limitadas, se comparado às ferramentas atuais, eram equipamentos caros e de difícil acesso. Atualmente, os VJs têm ferramentas como DVDs, mixers digitais com processadores de efeitos embutidos e softwares de criação, edição e manipulação de imagem digital. Dessa forma, são inúmeras as possibilidades de criação dentro do conceito de VJing e as ferramentas são muito mais acessíveis. Para o VJ Nomlg, o próximo passo para a criação digital ao vivo é o DVJ como ele descreve em um artigo para o web-site VJ Central:

“Como resultado da emergência do VJ, as semelhanças entre a maleabilidade de informações sonoras e visuais através da tecnologia estão

ficando ainda mais claras, o que acaba trazendo a possibilidade de uma nova forma de artista que combine o trabalho do DJ e do VJ em uma prática unificada: o Digital Jockey” (Nomlg, 2002)

## **2 PRÉ-HISTÓRIA DO VJ: RAÍZES EM OUTRAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS**

Para que a atividade do VJ seja compreendida dentro do processo geral de evolução da arte é aqui proposta uma reflexão acerca de alguns conceitos relativos à atividade, à linguagem e à estética do VJ em comparação a conceitos de outras formas de expressão artística e de outras épocas da história das artes. Assim, iremos perceber que existem diversas conexões com outras formas de expressões artísticas que precediam e já vislumbravam o VJing como é hoje. A ligação entre o VJing e videoarte é óbvia. A linguagem da videoarte é linguagem mãe do VJing, com suas sobreposições de camadas de vídeo, o enfoque mais plástico e menos narrativo, o caráter experimental. Na realidade o VJing é uma expansão da videoarte, visto que essa última, natural do meio eletrônico, passou ao meio digital e se multiplicou gerando o VJing, a hipermídia, etc . Não tão óbvia é a conexão do VJing com as vanguardas modernistas e a arte da performance. Portanto, daremos seqüência às reflexões seguindo a cronologia da história da arte e pontuando as possíveis ligações entre as expressões artísticas na história da arte e o VJing na contemporaneidade.

O movimento modernista surgiu no campo das artes no início do século XX com um principal objetivo: romper com o paradigma de arte até então estabelecido. Desde já a arte deixou de ter apenas a função de representar a realidade para também re-configurar essa realidade a partir da subjetividade do artista. Dentro do modernismo, algumas correntes trazem conceitos que influenciam diversas formas de expressão artística e suas conexões chegam até o VJing. Desse movimento abordaremos o futurismo e especialmente o dadaísmo.

O futurismo, surgido na Itália em 1910, rejeita o moralismo e o passado, exalta as ações agressivas e propõe um novo tipo de beleza, baseada na velocidade. No grupo dos futuristas estavam incluídos o poeta Marinetti, criador do Manifesto Futurista, o russo Maiakóvski e os pintores Boccione, Carrà, entre outros. O surgimento da fotografia, do cinema, do automóvel, da psicologia, dos meios de comunicação de massa no final do século XIX e, sobretudo a eclosão da Primeira Guerra Mundial, tornam-se fatores determinantes para mudanças radicais na sociedade e essas mudanças implicaram numa nova sensibilidade dos artistas. A dinâmica é o centro da arte futurista e as suas Seratas eram espetáculos multimídias, que incluíam recitais poéticos, leituras de manifestos, performances musicais, danças e apresentações de peças teatrais.

Partindo do futurismo podemos estabelecer algumas conexões com o contexto histórico, onde nasceu o VJing. Durante os anos 90, presenciamos o desenvolvimento acelerado das tecnologias digitais que modificaram por completo as relações entre os homens e do homem com o mundo. Existe nos dias de hoje um deslumbramento com as tecnologias digitais. O surgimento das redes

telemáticas de comunicação e do ciberespaço (sites, chats, fóruns eletrônicos, etc) abriu novos paradigmas, desde o campo sociológico, que pensa a interação entre indivíduos através do ciberespaço, até o campo artístico, aonde a evolução da tecnologia digital de criação e manipulação de imagens e sons, em associação ao ciberespaço como fonte, meio de desenvolvimento, de veiculação e fruição de trabalhos artísticos, dá acesso não apenas a novas ferramentas de criação, mas também uma nova sensibilidade para os artistas. A proposta do movimento futurista de interpretação dessa realidade nova então se repete e é concretizada dentro do contexto da cibercultura, que Pierre Lévy define como sendo “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 1999, p.17 ).

Um outro olhar sobre o futurismo aplicado ao contexto do VJing parte das Seratas. O aspecto multimídia das Seratas, que misturavam música, dança, poesia, teatro, numa apresentação ao vivo e com um certo nível de improviso, pode ser pensado como um embrião do que viria se tornar o aspecto de sinergia proposto nas *raves*, que misturam também dança, decoração e especialmente performances, música e VJing, executados ao vivo, com um certo nível de abertura e improviso para que haja interação e sintonia entre todos os elementos.

Sob a influência do futurismo, surge o dadaísmo. Sendo uma corrente do movimento modernista, o dadaísmo caracteriza-se pela ruptura com as formas artísticas e culturais do passado, com a peculiaridade de ir de encontro à separação entre a arte e a vida. Desta forma, os dadaístas buscavam chocar o

público que tinha um pensamento tradicional e destruir o que era convencional no campo das artes, por exemplo, elevando objetos comuns à categoria de obras de arte. “A destruição também é criação”<sup>5</sup>. A frase de Bakunin desenha o caráter anarquista e niilista das bases ideológicas dos dadaístas, que buscavam realizar o conceito de anti-arte com os seus *ready-mades* (objetos comuns apresentados como obras de arte), seus poemas non-sense ou seus quadros produzidos com detritos. O absurdo e o acaso eram extremamente valorizados pelos dadaístas.

O marco do nascimento do dadaísmo foi a criação do Cabaret Voltaire, em fevereiro de 1916, em Zurique, Suíça, pelo filósofo e romancista Hugo Ball. Foi também Ball o autor do manifesto dadaísta que dizia frases como: “Leio versos que não pretendem menos que isto: dispensar a linguagem”<sup>6</sup>. Os espetáculos de variedades do Cabaret Voltaire assemelhavam-se às Seratas futuristas, com recitais de poesia, exposições de pinturas e músicas diversas. Eram participantes ativos do Cabaret: Tristan Tzara, Hans Harp e Richard Huelsenbeck.

O dadaísmo é a corrente modernista que mais vai influenciar o surgimento do *happening* no início dos anos 60 e conseqüentemente da arte da *performance*. Essas duas formas de expressão artísticas serão analisadas com maior profundidade posteriormente, mas desde já podemos destacar algumas relações entre os conceitos propostos pelos dadaístas e alguns conceitos e elementos da linguagem e da estética do VJing.

---

<sup>5</sup> Fragmento retirado do site “Pitoresco”, disponível em [http://www.pitoresco.com.br/art\\_data/dadaismo/](http://www.pitoresco.com.br/art_data/dadaismo/)

<sup>6</sup> Fragmento retirado do Manifesto Dadaísta de Hugo Ball, disponível no web-site <http://www.artepostal.com.br/dada.php>



**Figura 1** : Roda de Bicicleta. Primeiro ready-made construído por Marcel Duchamp, em 1913.

Marcel Duchamp foi o pai dos *ready-mades* (figura 1). Representou, junto com Francis Picabia, a corrente do movimento dadaísta em Nova York. Duchamp realizou diversas obras sob os conceitos do dadaísmo; pinturas, fotografias, esculturas e trabalhos precursores da arte da *performance*, como a personagem Rose Sélavy (figura 2), que era ele mesmo travestido de mulher ou ainda quando ele corta o cabelo no formato de uma estrela (figura 3). Retorno, porém, aos *ready-mades* como ponto de partida. O artista Lucas Bambozzi afirma que “estamos de fato na era do *ready-made* digital, ou, em outras palavras, o remix” (Bambozzi, 2003). A pesquisadora Christine Mello reflete em sua tese de doutorado sobre essa frase, dando continuidade ao raciocínio ao dizer que “do mesmo modo que os DJs manipulam o som, por meio de amostras musicais, fragmentos ou samplers sonoros, os VJs manipulam a imagem, por meio de amostras visuais, fragmentos ou samplers de imagem” (Mello, 2003, p.123). A palavra *sample*, significa amostra em inglês e é utilizada hoje para se referir a

amostras de sons ou imagens que são re combinadas (remixadas) para a criação de uma nova música ou um novo discurso visual. No universo do VJing o *sample* é amplamente utilizado. Alguns VJs e coletivos produzem o próprio material a partir de câmeras ou softwares de criação de imagens, outros como é o caso dos coletivos multimídias MediaSana<sup>7</sup> de Recife ou Frente 3 de Fevereiro<sup>8</sup> de São Paulo, se utilizam basicamente de *samples* de imagens televisivas. Dessa forma, imagens sampleadas de telejornais ou programas esportivos são re-configuradas criando novos discursos, equivalendo assim aos objetos comuns utilizados por Duchamp, que são deslocados do seu espaço cotidiano e exercem uma nova função.



**Figura 2** : Duchamp travestido de Rose Sélavy. Fotografado pelo dadaísta Man Ray.

---

<sup>7</sup> No web-site do MediaSana é possível ler textos sobre o coletivo, além de baixar vídeos. Visite o site <http://www.mediasana.org/>.

<sup>8</sup> Cito o coletivo Frente 3 de Fevereiro, em especial a performance “Futebol”, apresentada na abertura do 15º Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil, onde eles utilizavam *samples* audiovisuais de telejornais e programas esportivos aliados a elementos cênicos e uma banda ao vivo, para construir um discurso sobre o racismo no Brasil. Visite o site <http://www.videobrasil.org.br> para ver textos e registros fotográficos da performance.



**Figura 3** : Duchamp com o cabelo cortado na forma de uma estrela.

Um ícone da poesia dadaísta foi o romeno Sami Rosenstock, conhecido sob o pseudônimo Tristan Tzara. Os poetas dadaístas buscavam ser anti-racionais na sua forma de expressão, compunham então poemas non-sense, que “dispensavam a linguagem”. Tzara era adepto da improvisação e da poesia aleatória, entretanto ele utilizava a aparente falta de sentido para tecer críticas à sociedade e à guerra. No seu último manifesto Tzara escreve:

“Pegue um jornal.

Pegue a tesoura.

Escolha no jornal um artigo do tamanho que você deseja dar a seu poema.

Recorte o artigo.

Recorte em seguida com atenção algumas palavras que formam esse artigo e meta-as num saco.

Agite suavemente.

Tire em seguida cada pedaço um após o outro.

Copie conscienciosamente na ordem em que elas são tiradas do saco.

O poema se parecerá com você.

E ei-lo um escritor infinitamente original e de uma sensibilidade graciosa, ainda que incompreendido do público”<sup>9</sup>

Similar à poesia non-sense de Tzara é o conceito de *collage* desenvolvido pelo pintor dadaísta Max Ernst. A *collage* consiste na composição de um quadro a partir da sobreposição de imagens não originalmente próximas, que são encontrados ao acaso, selecionadas, recortadas e coladas. Posteriormente, esse conceito foi expandido pelos surrealistas que uniam, através da pintura, figuras a princípio sem nenhuma relação lógica. Essas imagens, porém, eram “coladas” pelo espectador, que criava uma co-relação entre elas. O mais interessante dessa prática é que a partir dela foi aberta ao espectador a possibilidade de questionar a realidade e reconstruí-la através da livre associação. Os artistas de *happening* e mais tarde de *performance* irão utilizar a livre associação proposta pela *collage* como estrutura básica para criação de suas obras.

Refletindo então sobre esses novos conceitos trazidos pelo movimento dadaísta estabeleço mais uma conexão com a linguagem do VJing. A lógica existente na linguagem do VJ é uma lógica associativa e não-racional, deixando a obra sempre aberta a múltiplas interpretações. A minha interpretação sobre o manifesto de Tristan Tzara é a de que mesmo construindo um poema de forma aleatória, se nos propomos a criar uma lógica, a subjetividade do poeta e/ou do leitor tratará de criar uma associação entre as palavras. Essa associação não segue a razão ou a linguagem, que é a lógica estabelecida, mas uma lógica interna do poeta que agregará outros valores a cada palavra a partir de

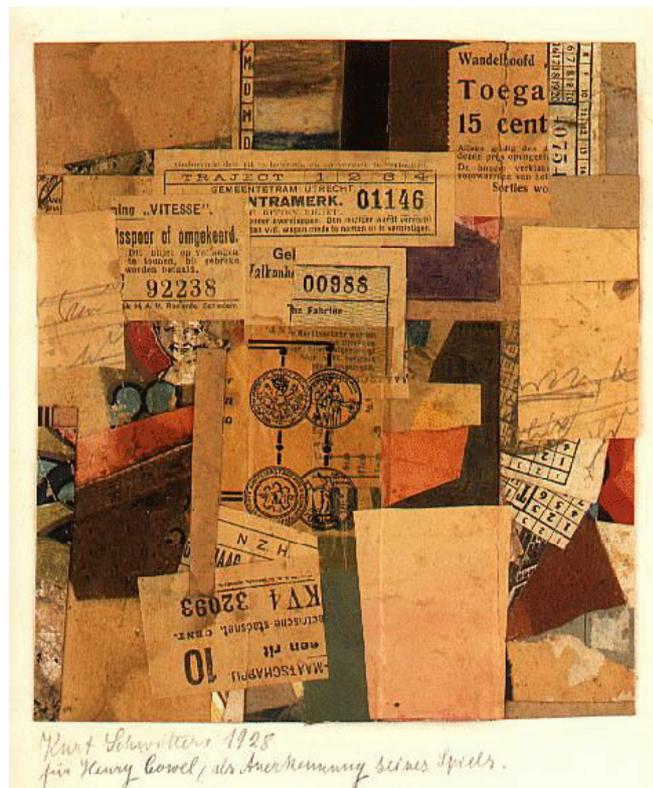
---

<sup>9</sup> O Manifesto de Tristan Tzara foi extraído da enciclopédia digital Wikipedia, disponível no web-site <http://pt.wikipedia.org/wiki/Dada%C3%ADsmo>

sensações, lembranças ou sentimentos que essas evocam, sozinhas ou em conjunto, no subconsciente do poeta/leitor. Dessa forma, numa apresentação de VJ o que liga uma imagem à outra estabelecendo um sentido não é necessariamente a linguagem visual estabelecida, podendo-se recorrer ou negar a linguagem visual do cinema e do vídeo, mas uma linguagem associativa que é produto da relação do VJ com a imagem em si, com a música, com a sua sensibilidade em relação ao público, ao ambiente e com a sua própria subjetividade.

O artista dadaísta Kurt Schwitters, produzia quadros a partir de detritos encontrados na rua, como cordas, pedaços de embalagens, recortes de jornal, papéis, enfim, lixo (veja figura 4). Essa técnica batizada de *assemblage* refere-se ao processo de seleção, ordenação e fixação dos materiais no quadro. A *assemblage* se diferencia da *collage*, especialmente pelo uso de materiais não-pictóricos e por pensar no processo de seleção e ordenação dos materiais, além da fixação, como o ato artístico em si e não apenas uma técnica de suporte ao processo criativo, que aconteceria apenas na fixação dos materiais ou na colagem das figuras, no caso da *collage*. Esse conceito foi vai influenciar mais tarde outros campos fora das artes plásticas, como o teatro e o *happening*. É proposto então que sob o prisma da *assemblage* seja analisada a atividade do VJ. Assim como o ato artístico de Schwitters se inicia na seleção e ordenação do seu material no dia-a-dia, o processo criativo do VJ se inicia na seleção de suas imagens, buscando-as na Internet, as sampleando de filmes ou da TV ou produzindo as próprias imagens. Essas são ordenadas em bancos de imagens, de acordo com um tema, cor, velocidade ou qualquer outro fator subjetivo

atribuído pelo VJ. Na última etapa, destacamos uma diferença entre a *assemblage* de Schwitters e uma apresentação de VJ. Esta última é sempre um processo em desenvolvimento, as imagens são sobrepostas, “aplicadas” à tela, mas em seguida são substituídas, pois há sempre a necessidade de movimento para manter a interação com o ambiente sensorio. A colagem, portanto é sempre transitória e por isso viva. Outro aspecto da apresentação de VJ que se opõe à *assemblage* é o fato de que os materiais são sempre recicláveis, já que a obra nunca está concluída.



**Figura 4:** Um exemplo de assemblage de Kurt Schwitters. Sem título. 1928

## 2.1 Performance

Uma das principais características da *performance* é ser uma arte de fronteira, híbrida por natureza, por isso tão difícil de ser classificada. Muitos artistas de *performance* são advindos das artes plásticas, outros das artes cênicas, outros da dança ou da música, o que resultou em trabalhos diferenciados, alguns mais formais, outros mais espontâneos, ora focados numa estética, ora num conceito. Com tanta diversidade, não buscarei esgotar as definições possíveis, mas apontarei algumas formas artísticas de expressão que precederam e influenciaram a chamada arte da *performance*. Aos poucos, vou desenhando as suas múltiplas facetas e durante esse percurso continuarei estabelecendo possíveis vínculos entre a arte da *performance*, seus antecessores e a arte do VJing.

Das artes plásticas, na década de 50, surge o conceito de *action painting*. Jackson Pollock, seu idealizador, realizava pinturas instantâneas, ao vivo, em geral de formas abstratas, em grandes lonas estendidas no chão de galerias ou museus. Ao utilizar lonas e todo o espaço das galerias e ateliês como tela, Pollock rompe com espaço tradicional para a pintura, a tela em cima do cavalete, ganhando a alcunha de “pintor do espaço americano”. A expansão do espaço da pintura é comparada às grandes travessias, realizadas por jovens que cruzavam os E.U.A. de leste a oeste na mesma época. O trabalho do VJ em *raves* nos anos 80 vai realizar uma quebra similar. Nas *raves*, o espaço de atuação das imagens de vídeo ao vivo não se resume à tela, como é o caso do cinema. O VJ e suas imagens são partes de um projeto de ambiente imersivo, aonde tudo se conecta produzindo discursos e experiências mais amplos.

Pollock realizava a maior parte das suas pinturas ouvindo música, especificamente o jazz, o que também o aproxima do trabalho dos VJs, imprimindo ritmo nas suas telas. O pintor, sua movimentação sobre a tela e a forma como ele espalha a sua pintura se transformam no espetáculo (do latim *spectaculum*, ou seja, aquilo para ser visto, contemplado). Percebe-se aí mais uma novidade trazida por Pollock: o deslocamento do foco da arte, que deixa de ser o produto final e passa a ser o processo de realização da obra. Neste sentido estabeleço mais um vínculo com a arte do VJ, aonde não existe um produto acabado e sim um processo a ser experimentado, ao vivo e espontâneo. A diferença é que na *action painting* o quadro pintado é registro da ação e de certa forma objeto de fruição, ao passo que no VJing não há registro, sendo esta uma forma de arte totalmente efêmera e tanto a sua realização quanto a sua fruição acontecem apenas ao vivo.

Outro artista desse período é John Cage, músico experimental que aplicou idéias de acaso e indeterminação nas suas composições, feitas a partir de instrumentos modificados, ruídos, silêncio e sons cotidianos. Em busca de uma arte total, Cage realiza em 1952 o “Untitled Event”, espetáculo que funde teatro, dança, pintura, poesia e música. Esse evento é realizado com a colaboração do pianista David Tudor, do pintor Robert Rauschenberg, da bailarina Merce Cunningham e dos poetas Charles Olson e Mary Richards. Jorge Glusberg, no livro “A Arte da Performance” faz uma breve descrição do acontecimento.

“Ninguém recebeu instruções sobre como ou que fazer; simplesmente, Cage distribuiu uma “partitura” indicando momentos de ação, quietude e silêncio”.

“Cage, de cima de uma cadeira, leu um texto sobre a relação entre a música e o zen-budismo e fragmentos de um ensaio de Johannes Eckhart. Em seguida, Cage executou uma composição com o uso de rádio.

Também em cima de uma escada, Richards e Olsen leram seus versos; Rauschenberg, cujos quadros estavam pendurados em diversos pontos do teto, escutava discos num velho gramofone enquanto Tudor tocava um solo num “piano preparado”. Enquanto isso, Merce Cunningham e seus colaboradores dançavam, perseguidos por um cachorro. O evento contou também com projeção de slides e de filmes” (GLUSBERG, 2003, p.25)

A partir desta descrição, pode-se comparar o “Untitled Event” às seratas futuristas ou às noites do Cabaret Voltaire, porém pela primeira vez o uso de várias mídias simultâneas foi pensado e “orquestrado”, de modo que as linguagens interagissem entre si, sem perder as suas propriedades individuais. Com o seu “Evento sem Título”, John Cage vai influenciar toda uma geração de artistas na década de 60, como Allan Kaprow, John Beuys, o grupo Fluxus e Nam June Paik.

Allan Kaprow, um artista importante na história da *performance*, foi um dos artistas que sofreram a influência de Cage, desde o início dos anos 60. Vindo das artes plásticas, Kaprow realizou experiências de *assemblage*, em seguida associando-as ao *action painting*, dando forma ao que ele chamou de *action-collage*, ou colagem de impacto. A agilidade e a espontaneidade, marcas da *action painting*, foram aplicadas no processo de seleção e organização dos materiais, procedimentos da *assemblage* e então se tinha a colagem de impacto. Os trabalhos de *action-collage* de Kaprow foram crescendo de tamanho e foram sendo agregados materiais que produziam efeitos de iluminação e de som. Mais tarde, Kaprow passa a chamar esses trabalhos de *environment*, que em português seria “meio-ambiente”.

É atribuída a Kaprow a concepção de *happening*, expressão artística que consiste em uma ação coordenada entre elementos de diversas áreas como a dança, o teatro, a poesia, as artes plásticas e a música, orquestrando-os de forma espontânea e fora do convencional. Uma característica inovadora no *happening* é a mudança dos papéis do autor e do espectador na obra. O autor vira ator e deixa de ser o sujeito criador para ser parte integrante da obra de arte. Por outro lado, o espectador passa a ser também criador, na medida em que interage, interfere na ação e no ambiente, além de criar os significados de acordo com a sua subjetividade. Os “meio-ambientes” criados nos seus trabalhos de *environment* associados à influência vinda dos trabalhos Cage, com a colagem entre mídias e as idéias de acaso e indeterminação, foi a fórmula utilizada por Kaprow para chegar até o *happening*. A sua primeira experiência foi o trabalho “18 Happenings in 6 parts” realizado no ano de 1959.

A partir da década de 60, diversos outros artistas passam a executar trabalhos com características similares às do *happening* – ação coordenada entre várias mídias, participação do público, artista como o próprio objeto da arte, improviso, indeterminação, acaso, espontaneidade - porém por vezes atribuindo diferentes nomes baseados em características específicas. A *live art*, que pode ser traduzida como arte ao vivo ou arte viva, resgata as características ritualísticas da arte, ao mesmo tempo em que aproxima a vida cotidiana da arte. Então são executadas ações do dia-a-dia como caminhar, comer, beber água, abrindo espaço para que sejam questionados os rituais cotidianos. Nesse período foi desenvolvida também a *body art*, se aprofundando na idéia de que o artista e o seu corpo eram o próprio objeto da arte. O corpo e a sua significação pura, sem o

uso da palavra e a relação da platéia com o espaço eram elementos trabalhados para pôr em questão o próprio corpo humano, objeto de fetiche desde longa data, mas também instrumento do homem.

É importante citar o trabalho do grupo Fluxus como uma das peças chaves na transição do *happening* para a *performance*. Suas apresentações, individuais ou coletivas, eram espontâneas e não-intencionais, ou seja, não faziam distinção entre arte e não-arte, aproximando a vida da arte e criticando a arte instituída. Colaboraram ou participaram do Grupo Fluxus os artistas: George Brecht, Nam June Paik, Joseph Beuys, Yoko Ono, John Cage, Stockhausen, Vaultier, entre outros.

A passagem do *happening* para a *performance* acontece no início dos anos 70. Ainda sob influência dos conceitos de *live art*, *happening* e *body art*, alguns artistas passam a executar trabalhos com características específicas que os diferenciam dos movimentos anteriores e definem a então chamada arte da *performance*. Joseph Beuys, por exemplo, vai trazer uma reflexão mais social e política nas suas performances, para tal ele desenvolve um trabalho mais elaborado, o que por um lado reforça os signos da sua mensagem e por outro lado diminui o nível de improviso.

Os conceitos de collage e de livre-associação permanecem no processo de criação das *performances*, entretanto as suas execuções são mais rígidas e formais que nos *happenings*, dessa forma os trabalhos passam a ter uma sustentação conceitual além do ritual. Cria-se nas *performances* uma preferência

pela realização de trabalhos individuais e pela substituição de materiais plásticos, por materiais eletrônicos, como suporte para a criação e forma de registro. As mudanças acontecidas entre essas formas de expressão artística são justificadas por uma transição radical no cenário sócio-político. Por trás dos *happenings* estava o movimento *hippie* e de contracultura dos anos 60. Esses ideais foram estilhaçados pelo sistema capitalista e pela guerra do Vietnã. Com a esperança perdida, foi o pensamento niilista e individualista que norteou a arte nos anos 70.

Analisando os conceitos que definem a arte da *performance*, a partir da trajetória histórica do pensamento artístico, pode-se refletir sobre a vídeo-performance, ou seja o VJing. *Performance* é ação. Por mais que haja um registro, que comprove que aquela ação foi executada, a fruição de uma *performance* só é possível experimentando-a ao vivo. Dentro do processo ao vivo entram os fatores: indeterminação, acaso, improviso e espontaneidade. O VJing é uma ação executada através da tecnologia do vídeo como suporte e da aplicação da linguagem do vídeo no processo criativo. Na qualidade de vídeo-performance, o foco do VJing é no processo e não no produto, aliás, porque não há um produto palpável, a não ser que se faça um registro em vídeo que, porém, como na *performance* não é capaz de trazer a complexidade da experiência – o acaso, a possibilidade de interação, o improviso.

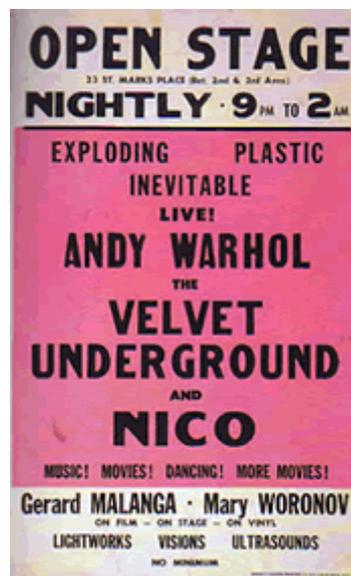
Diferente por exemplo do teatro, a *performance* não busca fazer uma representação da realidade. Uma realidade subjetiva do artista é apresentada ao invés de uma imitação da realidade ser representada. Através dos conceitos de

*collage* e de livre-associação o *performer* reúne elementos e situações que originalmente não estariam associadas, porém de acordo com uma lógica subjetiva esta associação se torna possível. Sob este olhar, o processo de criação do VJ é similar ao de um *performer*, associando imagens de fontes diversas, com significados originais que podem ser completamente subvertidos para a criação de uma experiência ou um discurso baseado na lógica da subjetividade do VJ. A leitura dessa apresentação, depende da participação ativa do público que se conecta à obra e faz uma livre-associação entre os fragmentos, dessa forma são diversas as leituras possíveis, tanto na *performance* quanto no VJing.

A performance de um VJ geralmente é acompanhada da performance de um músico ou DJ, de um dançarino ou uma pista de dança e acontece num ambiente próximo aos *environments*, ambientes imersivos e de múltipla estimulação sensorial. Portanto, o contexto de uma apresentação de VJ é similar ao de uma *performance* por se tratar de uma ação coordenada entre várias mídias, de modo que as linguagens possam interagir entre si, sem perder as suas propriedades individuais.

A idéia de ritual também aproxima a arte da *performance* da arte do VJing. Os *performers* dos anos 60/70 buscavam “ritualizar” as suas apresentações, ao mesmo tempo em que percebiam o quanto o nosso dia-a-dia é pleno de rituais. Sob essa ótica, uma festa, por exemplo, pode ser encarada como um ritual de celebração, que acontece para suprir uma série de necessidades do homem: extravasar as energias físicas, experimentar uma realidade diferente da comum, socializar. Nesse sentido, as festas de música eletrônica trazem todos esses

fatores que já as caracterizam como um ritual. Além disso, através da música repetitiva, do ambiente estimulante ou da dança contínua os participantes são induzidos a um estado de transe, podendo ser comparado aos rituais religiosos primitivos, que criavam estados alterados de consciência, através, por exemplo, da dança em círculo e do toque de tambores ou até da oração contínua. Nas festas de música eletrônica, os rituais de hoje em dia, o estado alterado de consciência potencializa a experiência de uma realidade diferente da comum, baseada na própria subjetividade de cada indivíduo. As imagens de um VJ, dentro desse contexto, são mais do que “luzes” que estimulam a retina. Através da vídeo-performance são sugeridos discursos, sensações e sentimentos que tocam a subjetividade do espectador e além da experiência estética, cria substrato para a criação temporária de uma realidade nova.



**Figura 5** : Cartaz do espetáculo “Exploding. Plastic. Inevitable.” de Andy Warhol, em 1966.

Entre 1966 e 1967, Andy Warhol produziu um show que seria um prenúncio do VJing (figuras 5 e 6). Com ares de *happening* e *performance*, “Exploding. Plastic. Inevitable.” era um espetáculo multimídia que unia uma apresentação musical da banda The Velvet Underground e Christa Päffgen, mais conhecida como Nico, duas ou mais projeções de filmes e slides controladas pelo próprio Andy Warhol, show de luzes e por vezes os dançarinos Gerald Malanga e Mary Woronov. Warhol foi um dos primeiros a incluir imagens em movimento dentro de um contexto de ação coordenada entre mídias. Por outro lado, o fato de trabalhar com película impedia uma manipulação com maior precisão e sincronismo, essa possibilidade só passa a acontecer com o surgimento do vídeo, como será mostrado adiante.



**Figura 6** : Imagem do show “Exploding. Plastic. Inevitable.”, em 1966.

## 2.2 Vídeo

O vídeo é uma tecnologia de captação e reprodução de imagens eletrônicas. Basicamente, deixando aparte as especificidades do preto-e-branco ou colorido, do analógico ou do digital, a idéia da tecnologia do vídeo é a seguinte. O sujeito ou o objeto a ser mostrado reflete luz, que entra pela lente da câmera e é captada e codificada através de um sensor eletrônico. Esse código, por sua vez, pode ser armazenado em vídeo - tapes ou transmitidos ao vivo, através de ondas eletromagnéticas. A televisão capta e decodifica o sinal recebido através das ondas ou do vídeo - tape, reproduzindo a imagem através de um tubo de raios catódicos. A realidade é que quando a televisão surgiu não havia vídeo – tape, sendo apenas possível a transmissão ao vivo através de ondas eletromagnéticas. Portanto, é possível afirmar que a TV e o vídeo já nasceram ao vivo.

Nos anos 50 a TV foi difundida e o seu principal objetivo era veicular anúncios publicitários nos intervalos de uma programação, característica herdada do rádio. Como ainda não havia o vídeo-tape, nem *switchers*<sup>10</sup> para mudar o sinal de uma câmera para outra, então, era comum que após a apresentação de uma cena da novela<sup>11</sup>, por exemplo, a câmera simplesmente virasse para a “garota-propaganda” que repetia ao vivo, a cada intervalo, o mesmo texto publicitário. No final a câmera retornava e os atores davam seqüência à representação da novela. Com a evolução das tecnologias surgiram vídeo-tapes, câmeras portáteis, *switchers*, ilhas de edição e outros aparatos que abriram um leque de possibilidades para quem utilizava o vídeo como ferramenta de criação.

---

<sup>10</sup> *Switcher* ou mesa de corte é um equipamento para trocar a imagem que “vai ao ar” em um programa de televisão com duas ou mais câmeras. Esse equipamento hoje em dia é utilizado também por VJs para mixar suas imagens.

<sup>11</sup> Só por curiosidade. Novela, não por acaso, em inglês chama-se *soap opera*, ou ópera de sabão, referindo-se ao produto anunciado nos intervalos comerciais.

A linguagem do audiovisual vem sendo desenvolvida no cinema desde o início do século XX. Os estudos e as teorias de montagem foram desenvolvidos nas vanguardas dos cinemas americano, alemão, francês e soviético. O cinema soviético, sobretudo a montagem polifônica de Eisenstein e o cinema de associação de Dziga Vertov, realizaram experimentações com a linguagem audiovisual que se aproximam do contexto do VJing, relacionando os ritmos da música e da imagem em prol da construção de uma mensagem. Nos anos 60, os filmes de Godard e o cinema direto já previam na película o que mais tarde seriam propriedades do vídeo e posteriormente do VJing: a quebra da continuidade, a colagem como estrutura, a deriva. Entretanto, apesar de reconhecer o legado do cinema ao vídeo, não será aprofundada a reflexão na questão cinematográfica. O foco da investigação aqui proposta é na história da manipulação de imagens ao vivo, que se tornou possível apenas a partir do surgimento da tecnologia do vídeo e se relaciona diretamente com a linguagem da vídeo-performance.

Além do processo ao vivo, o vídeo trouxe também uma nova sensibilidade para aqueles que trabalhavam com audiovisual. As especificidades das imagens eletrônicas, suas potencialidades estéticas, o seu caráter mais experimental e as mudanças que o vídeo promoveu no olhar do artista são peças chave para a compreensão da vídeo-performance, nos dias de hoje.

A capacidade de gravar imagens em movimento de forma instantânea e imediata e o fato de ser um meio ainda não codificado foram motivos que atraíram artistas de performance, das artes visuais e de outras áreas para experimentarem

o vídeo. Ícones desse primeiro momento experimental da história do vídeo, os artistas Nam June Paik e Wolf Vostell, ambos participantes do grupo Fluxus, incorporaram o aparelho de TV como ferramenta de criação. Em 1963, Paik e Vostell, buscavam criticar a programação televisiva e de fato transforma-la através de distorções nas imagens recebidas na TV. Paik realizou as primeiras experiências de distorção colocando um ímã junto à TV e posteriormente, com a colaboração de Shuya Abe, desenvolveu um sintetizador de imagens, que permitia distorcer, colorizar e gerar eletronicamente uma imagem abstrata. Essas foram as primeiras incursões do aparelho de televisão em *happenings* / *performances* e em trabalhos de *assemblage* / *environment*, o que mais tarde vem constituir um gênero, a vídeo-instalação. Em 1973, Paik lança em vídeo-tape a sua obra-prima *Global Groove*, cheia de imagens distorcidas, sobrepostas e abstratas, que segundo ele seria uma previsão do futuro da TV, que seria global e teria um catálogo de canais tão grande quanto a lista telefônica de Manhattan. Com o seu pioneirismo e experimentalismo, Nam June Paik ganha a alcunha de pai da videoarte.

O surgimento do *portapack*, um kit portátil de câmera de vídeo, abriu a possibilidade para novas experimentações, especialmente ao ligar a câmera diretamente na TV, criando o chamado “circuito fechado” e assim permitindo gerar e assistir a imagem instantaneamente. Ao apontar uma câmera em circuito fechado para a própria TV, cria-se uma imagem abstrata que tende ao infinito, como colocar um espelho de frente para outro. Além desse efeito visual, a utilização do circuito fechado em performances e nas recém surgidas vídeo-instalações serviu de ferramenta para as reflexões sobre o corpo, margeando a

*body art*. O corpo do espectador como instrumento para realização da obra, o corpo mediado pela tecnologia, eram e ainda são até hoje temas de reflexão. A relação do homem com o espaço e o tempo foi re-pensada também a partir do vídeo, por exemplo, na vídeo-instalação “Live/Taped Vídeo Corridor” realizada por Bruce Nauman em 1969. Nessa instalação havia dois televisores no final de um corredor estreito, um sobre o outro, um dos televisores mostrava uma imagem do corredor vazio gravada em vídeo-tape e o outro televisor estava ligado em circuito-fechado com uma câmera, de modo que o espectador poderia ver a si mesmo em um dos televisores, enquanto no outro poderia ver o mesmo espaço vazio.

As primeiras ilhas de edição trouxeram efeitos e propriedades existentes apenas no meio eletrônico: solarizações e alterações de cor, que resultavam em cores ácidas e artificiais; transparência eletrônica por cor, o famoso *chroma-key*, que substitui uma cor chave de uma imagem por outra imagem. Esses efeitos eletrônicos, somados às flicagens, cinecolagens, grafismos, imagens simultâneas na mesma tela, superposições e uma gama de efeitos da linguagem do cinema experimental dos anos 60, se tornariam os elementos dos trabalhos experimentais da videoarte dos anos 70. Além disso, as *switchers*, junto com as ilhas de edição, permitiam às redes de televisão e aos videoartistas realizarem cortes mais precisos e mais rápidos nas imagens. Assim, a fragmentação e a velocidade se tornaram características da linguagem e da estética da TV e do vídeo. Ainda nos anos 70, surge a computação gráfica, técnica de gerar imagens a partir de cálculos matemáticos feitos por um computador.

À medida que as tecnologias de imagens eletrônicas surgiam os videoartistas se apropriavam, utilizando-as como ferramenta de criação. Esses experimentos permitiram a tomada de consciência dos limites da imagem eletrônica - a baixa definição em planos abertos, uma gama de cores limitada em relação ao cinema, os ruídos e interferências, as imagens geradas eletronicamente por sintetizadores ou computação gráfica - o que definiu a estética e a linguagem próprias do vídeo. Na etapa seguinte, o experimento com a tecnologia do vídeo em si deixa de ser o foco dos artistas, que passam a utilizá-la apenas como suporte e ferramenta para as suas criações. Como resultado, observam-se trabalhos mais conceituais e formais que a partir de então articulam uma linguagem mais avançada e uma poética mais rica.

Todo o conhecimento acerca da linguagem e estética do vídeo é fundamental para o VJ. As propriedades da tecnologia, seus defeitos e como subvertê-los em estética, os limites da imagem, as nuances de todos os seus aparatos, câmeras, *switchers*, sintetizadores de imagem, computadores e softwares, ilhas de edição, enfim, tudo o que é próprio da arte do vídeo constitui também os elementos com os quais o VJ vai articular, em uma performance ao vivo, um discurso, uma narrativa, uma experiência.

No final da década de 70, em meio à cultura dos clubes e discotecas, surgem os “VJs de clubes”. Alguns poucos clubes, como o pioneiro “Peppermint Lounge”, em Nova York, que segundo Paul Spinrad “se tornou uma espécie de ‘Universidade do VJ’” (Spinrad, 2005, p.21), instalou monitores em suas dependências. A partir de então, esses proto-VJs, passaram a produzir fitas com

imagens pré-mixadas e toca-las nos clubes. Chamo-os de proto-VJ, pois o contexto dos clubes nesse momento se assemelha ao contexto dos VJs de *raves*, entretanto as tecnologias ainda não permitiam grande liberdade na manipulação das imagens, o que acaba limitando a interação com a música e com o ambiente. Também nos anos 70, o grupo alemão Kraftwerk, criadores do *electro*, precursores do tecno e de muitos outros gêneros da música eletrônica, foi também pioneiro na utilização de imagens em associação às suas apresentações musicais. Entretanto, apesar das imagens serem produzidas especificamente para o show daquele grupo, não havia manipulação de imagens ao vivo.

À medida que novos aparatos de vídeo iam surgindo, os equipamentos obsoletos, mas funcionais, iam parar nas mãos dos videoartistas e proto-VJs. Em especial nas cidades que possuíam redes de televisão, o custo dos equipamentos antigos caía bastante, facilitando o acesso para os artistas.

Na década de 80, surge nos Estados Unidos a MTV; e o videoclipe então se estabelece como um gênero audiovisual<sup>12</sup>. Herdando a estética e a linguagem da videoarte, como a montagem fragmentada e acelerada, os videoclipes caracterizam-se como uma forma massificada de videoarte, abrindo junto com a publicidade e a televisão um mercado que vai absorver os videoartistas da primeira geração do vídeo.

---

<sup>12</sup> É importante citar, como precursores do videoclipe, os trabalhos de Oskar Fischinger e de Norman McLaren, nos anos 30. Esses artistas realizaram experiências de animação e interferências em película acompanhadas de uma trilha musical de compositores como Oscar Peterson. A sincronia entre imagem e música é a tônica tanto no trabalho desses artistas, como nos videoclipes e no trabalho dos VJs.

Ao migrarem para a televisão, os videoartistas trazem na bagagem, além de todo o conhecimento acerca da linguagem e estética do vídeo, o seu espírito experimental. Em programas como o “Olhar Eletrônico”<sup>13</sup>, a TV, que já nasceu ao vivo, incorpora como elemento da própria linguagem o processo ao vivo de realização do programa, mostrando então o aparato técnico como a ilha de edição e a própria câmera, mostrando o *making of* e os erros de gravação do programa, fazendo assim um prenúncio do que hoje é a práxis televisiva.

Ao se assumir o processo ao vivo, não se faz necessária a interrupção do fluxo audiovisual em prol de uma estética limpa e objetiva. Os ruídos e os erros são encarados como parte do processo e incorporados como linguagem. É justamente esse aspecto da TV que vai influenciar as performances de vídeo ao vivo. Numa apresentação de VJ o fluxo das imagens segue de acordo com fatores ambientais e com a música, o VJ trabalha em uma plataforma similar a uma ilha de edição, então ele escolhe as imagens, aplica efeitos, transições, transparências, podendo gerar imagens de computação gráfica iguais às utilizadas por um videoartista, entretanto o processo criativo é ao vivo, fragmentado e acelerado, e não há erro ou acerto, há o fazer. Ivana Bentes discorre sobre o trabalho do videoartista Artur Omar nos anos 80.

“Omar radicaliza alguns procedimentos dos filmes e atinge uma materialidade (texturas, peles, cores, imagens abstratas) e uma fluidez narrativa inusuais. Cria um fluxo audiovisual, sensorial e disparador de sentimentos e conceitos. Trata-se de criar uma narração sem história que produz um movimento do pensamento através da fusão e associação ou da sucessão acelerada ou

---

<sup>13</sup> O “Olhar Eletrônico” foi ao ar, pela Gazeta em 1983, produzido pelos videoartistas Marcelo Tas, Fernando Meirelles, Renato Barbieri, Marcelo Machado e Paulo Morelli.

“ralentada” de imagens. Fluxo audiovisual que simula e estimula ou “exterioriza” modos de pensamento e sua recriação estética por meio das imagens.” (Bentes, In: Machado, 2003, p.119)

Esta descrição poderia servir também ao trabalho de um VJ nos dias de hoje. Estimular e exteriorizar, por meio de imagens, modos de pensamento e uma possível recriação estética da realidade. A relação imediata com o tempo aparece então como um elemento chave na diferenciação entre essas duas formas de expressão artística. Na videoarte, o autor tem um tempo para pensar sobre o modo como a sua obra vai criar significados ou não e ainda que seja um trabalho experimental ou com pouca reflexão, trata-se de um registro que não é capaz de abarcar todas as interferências e interações do momento da sua criação. Na performance de um VJ, o fluxo criativo é aceleradíssimo e a todo momento deve-se optar por fazer ou não alterações nas imagens, a partir de estímulos externos, como a música ou a pista de dança, que são múltiplos e dinâmicos. As imagens projetadas por um VJ re-alimentam a pista de dança e o próprio DJ com estímulos visuais, que são interpretados, digeridos e retornam ao VJ, criando um ciclo de interatividade.

Outro aspecto da videoarte é que essa se encerra em um produto final e material, o vídeotape. Em contraposição, uma característica própria do vídeo ao vivo é a idéia de trabalho em processo. Por ser dinâmica e não ter por objetivo a realização de uma obra física, uma performance de VJ se trata de um trabalho inacabado e teoricamente infinito.

A primeira experiência de vídeo ao vivo do Brasil aconteceu em São Paulo, na Galeria Luisa Strina, em 1979, quando José Roberto Aguilar apresenta o trabalho “A Divina Comédia Brasileira”. Nesta obra, são editados ao vivo, o som e a imagem de três monitores. Aguilar ainda realizou performances de vídeo ao vivo em 81, com a sua Banda Performática, integrada também por Paulo Milkos e Arnaldo Antunes. Nos anos 90, Eder Santos em colaboração com artistas, como o músico Stephen Vitiello e o grupo Uakti, vai realizar espetáculos multimídia que fazem incursões de vídeo ao vivo. São performances que orquestram música, poesia, dança, artes plásticas e manipulação de vídeo ao vivo. A performance “Passagem de Mariana” de Eder Santos, Paulo Santos e Evandro Rogers, apresentada em 1996 no 11º Videobrasil, por exemplo, era uma instalação de 7 tendas indígenas, dentro das quais estavam 7 músicos. As tendas serviam de tela para as projeções de vídeo, que misturavam em tempo real imagens gravadas, fragmentos de poesias e imagens dos músicos captadas ao vivo.

A tecnologia não para de evoluir e a todo o momento surgem novas ferramentas que modificam e atualizam o modo de se fazer vídeo. As ferramentas da tecnologia digital dão agilidade às vídeo-performances. Os softwares e as interfaces, como por exemplo teclados MIDI, maximizam a interação entre o VJ e a máquina, fazendo-nos crer, num devaneio, que talvez não esteja distante de se concretizar o sonho da biotecnologia, da máxima conexão entre as interfaces eletrônicas e biológicas . A hipermídia<sup>14</sup> e a net-arte<sup>15</sup>, formas artísticas que

---

<sup>14</sup> Hipermídia é uma fusão de meios de comunicação organizados em uma forma não-linear, configurando-se portanto como uma linguagem e não como um meio. A forma mais conhecida de hipermídia é o hipertexto sistematizado na World Wide Web, a rede telemática internacional, dessa forma através de cliques de botões o espectador escolhe o caminho a ser percorrido, através de textos, sons, imagens, animações, etc.

<sup>15</sup> Net-arte é uma produção artística que utiliza a Internet como seu meio de criação, difusão e fruição.

utilizam imagens eletrônicas em movimento e as redes telemáticas como suportes, também trouxeram mudanças. Os fotoblogs<sup>16</sup>, os vídeoblogs<sup>17</sup> e as web-cams<sup>18</sup> trazem uma nova forma de se pensar o tempo e o espaço, se acreditarmos que em breve através da internet podemos obter imagens instantâneas de qualquer lugar, a qualquer momento. Uma tendência contemporânea, também, é a hibridação de interfaces, ou seja, as mídias e as tecnologias, como o celular, a web e o vídeo, tendem a fundir-se em uma só. Com um telefone celular, é possível gravar um vídeo e enviá-lo por e-mail no mesmo instante. Com certeza, de acordo com a análise histórica, essas novas tecnologias e mídias terão os seus propósitos iniciais subvertidos por artistas ávidos para experimentar novas ferramentas e novas sensibilidades, dando continuidade à necessidade do ser humano de expandir os seus limites e dar vazão à sua energia criativa.

### **3 PROCEDIMENTOS E TECNOLOGIAS**

A análise da pré-história do VJ trouxe à luz conceitos que, na contemporaneidade, guiam o processo criativo, a estética e a linguagem das performances de vídeo ao vivo. Agora, tomando como base as tecnologias existentes no presente e o uso que os VJs fazem delas; nas *raves*, festas de música eletrônica, festivais de vídeo e performance, galerias, etc; serão

---

<sup>16</sup> Fotoblogs são registros fotográfico publicados na Internet. A palavra fotoblog é uma contração das palavras foto, web (rede de computadores) e log, que em inglês significa diário.

<sup>17</sup> Videoblogs são registros videográficos publicados na Internet, seguindo a mesma lógica dos fotoblogs.

<sup>18</sup> Web-cams são câmeras de vídeo conectadas à Internet que atualizam instantaneamente ou periodicamente imagens que podem ser acessadas pela web ou por aplicações específicas de vídeo.

analisados os procedimentos desde a preparação até a realização de uma performance de vídeo ao vivo.

Como na *assemblage*, o processo criativo do VJ se inicia na seleção das imagens; continua na pré-produção, o que seria a picagem das figuras na *collage* ou a ordenação dos materiais na *assemblage* e atinge o seu clímax na performance ao vivo. Hoje vivemos num mundo extremamente “midiatizado” e tecnológico. As imagens, especialmente as eletrônicas, nos tomam de assalto, na televisão, nos painéis luminosos da rua, nos filmes, na internet. A apropriação dessas imagens pelos VJs é freqüente, acontecendo a chamada reciclagem de mídia, a partir do momento que essas imagens deixam de ter o seu significado original e passam a servir de instrumento para a elaboração de um novo discurso, proposto pelo VJ. O VJ Doga, por exemplo, na festa TEMP, realizada em julho deste ano, em São Paulo, utilizou imagens do filme “Amor, estranho amor” realizado em 1982 e protagonizado por Xuxa Meneghel. Esse filme foi proibido de ser lançado em vídeo pela justiça, por causa de um processo aberto pela artista. O simples uso de imagens de um filme proibido já se constitui em um ato crítico e libertário, porém Doga vai além ao criar um discurso de desconstrução da imagem da estética publicitária através da qual Xuxa se apresenta, utilizando continuamente imagens de romance e sexo entre a personagem representada por Xuxa e um garoto.

O *sample*<sup>19</sup> é uma característica da estética do VJ e é o suporte para o conceito de reciclagem de mídia. Para que sejam recolhidas amostras de vídeo cabem diversas fontes: a televisão, a internet, filmes em videocassete ou DVD. Essas imagens podem ser capturadas com um aparelho de videocassete ou com um computador. Fotografias, revistas ou livros podem também ser “scaneados”<sup>20</sup> e enviados para dentro de um computador, se encaixando, portanto, nos conceitos de *sample* e reciclagem de mídia. É a estética de cada VJ e o conceito que está por trás de suas apresentações que vai indicar qual a fonte e qual o tipo de imagens a serem “sampleadas”.

Muitos VJs “sampleiam” imagens de videogames e as utilizam em suas apresentações. Os videogames e os jogos de computador fazem parte do inconsciente coletivo de toda uma geração. A VJ BeteRum, por exemplo, experimentou na festa TEMP, em São Paulo, projetar imagens ao vivo dela mesma jogando GTA<sup>21</sup>. Na realidade, há certa aproximação entre o VJ e o videogame. Em ambos o que acontece é uma manipulação de vídeo ao vivo: no videogame a realidade e a lógica propostas no jogo limitam as imagens e as possibilidades de manipulação; na vídeo-performance o limite das imagens é determinado pelo VJ que as selecionam e o limite da manipulação é determinado pelo próprio equipamento, hardware ou software.

---

<sup>19</sup> *Sample* significa amostra em inglês. Na música eletrônica se refere a pequenos fragmentos de músicas que são repetidos e re-combinados (re-mixados) a fim de criar uma nova música. O VJing pega o termo emprestado da música eletrônica, referindo-se a amostras de vídeo que são re-combinadas ao vivo.

<sup>20</sup> Scanear ou escanear são palavras derivadas do inglês. Referem-se ao ato de copiar de imagens ou textos utilizando um aparelho eletrônico de varredura, chamado *scanner*.

<sup>21</sup> GTA é a abreviação de Gran Theft Auto. Jogo de computador em que o jogador controla um criminoso que trabalha para a máfia. Quanto mais crimes se comete – desde atropelamentos, roubos de carro até missões complexas ordenadas pelos chefes da máfia – mais ponto se ganha.

Existem VJs que produzem o seu próprio material. Em Salvador, o videoartista Daniel Lisboa, quando se apresenta como VJ hare<sup>22</sup>, utiliza desde fragmentos de suas obras em vídeo até imagens caseiras, como por exemplo, da sua própria irmã mais nova vestida de bailarina, ora fazendo careta, ora apontando armas de brinquedo. Em São Paulo, tive a oportunidade de conhecer e visitar o apartamento do VJ austríaco Oblomov que faz parte do Coletivo Virtual. Ele criou na sala de seu apartamento uma espécie de estúdio de vídeo digital. Com um computador, uma câmera mini DV, uma parede pintada com tinta especial para *chroma-key* e ajuda de sua namorada e amigos como atores, Oblomov consegue produzir imagens originais e utilizá-las nas suas apresentações. A utilização de imagens próprias confere um caráter mais autoral ao trabalho de um VJ. Para o artista que usa *samples* o processo criativo começa na seleção de imagens já prontas e se completa na utilização que as ressignificam, por outro lado, quem produz suas próprias imagens inicia o seu processo criativo mais cedo e por isso a obra como um todo reflete ainda mais o subconsciente do VJ.

Outra forma de produção de material original para VJs é através de softwares de criação de gráficos. O Flash da Macromedia é um programa que permite a criação de animações em duas dimensões. A maior parte dos softwares de VJ já é compatível com arquivos Flash, normalmente mais leves que arquivos de vídeo. Soma-se a isso a relativa facilidade para se operar a interface do Flash, o que o torna, portanto, um software bastante popular. O 3D Studio Max é uma ferramenta de criação de gráficos e animações em três dimensões. Esse é um

---

<sup>22</sup> Acompanho o trabalho do VJ hare desde as suas primeiras apresentações no ano de 2003. Na realidade, temos bastante em comum: estudamos na mesma turma da faculdade, já projetamos juntos em festas de psytrance e eu já colaborei com o coletivo 1mAg0, composto pelos VJs hare e pixel.

software mais complexo para ser operado, envolvendo muitas variáveis além das três dimensões, como a textura das áreas e efeitos de iluminação. Os resultados de uma boa animação em 3D, por outro lado, deixam os espectadores impressionados com o realismo que a computação gráfica pode atingir, ou ainda, com a capacidade de criar mundos completamente novos e objetos que não tenham correspondentes no mundo real.

Ainda dentro da categoria de imagens geradas por computador estão os famosos *eye-candies*. Trata-se de softwares que geram animações que estimulam a retina, de forma que prendem a atenção como doce para uma criança – daí o nome *eye-candy*, que ao pé da letra seria “doce para os olhos”. A principal peculiaridade desses gráficos gerados por computador é que os movimentos são animados por padrões matemáticos variáveis de acordo com a música. A maioria dos softwares para tocar músicas digitais ou CD, como o Windows Media Player ou o Winamp, já vêm com *eye-candies* embutidos e geram aqueles conhecidos gráficos abstratos. Existem softwares de *eye-candies* que foram criados especificamente para VJs, nesse caso é necessário que o software “escute” o som, através de um microfone ou de uma entrada auxiliar de som do computador. Apesar de a interação com a música ser total, os *eye-candies* não conseguem ir além dos padrões abstratos e da estimulação da retina. Portanto, se uma apresentação é apenas baseada em *eye-candies* torna-se complicado desenvolver um discurso mais poético ou uma experiência com signos mais profundos.

Uma vez realizada a produção de imagens originais ou a seleção de imagens já prontas pode-se passar para uma próxima etapa que é a preparação ou pré-produção. Essa etapa, ainda em comparação com a *collage*, equivale à picagem das figuras, ou seja, recortar as imagens e afina-las para a performance em si. Apesar de esta etapa ser opcional, são poucos os VJs que optam por trabalhar com o material completamente bruto. Isso se deve a mais um elemento da estética e da linguagem do VJ, chamado *loop*. Para explicar esse termo, mais uma vez volto à produção de música eletrônica. Os DJs recortam fragmentos de músicas – o *sample* - que são repetidos e recombinaados. Cada *sample* é recortado de modo que ao ser repetido crie a impressão de um eterno contínuo. Assim é criado o *loop*, onde o início e o final coincidem. Nem todas as imagens de VJs estão em *loop*, mas uma grande maioria, já que o efeito de continuidade da ação sugere movimento e está ligado diretamente à música eletrônica e às experiências de manter o público dançando por muitas horas em *raves*.

A primeira ferramenta para a pré-produção é uma interface básica de edição de vídeo. As ilhas de edição lineares e analógicas foram o ponto de partida nos anos 80, mas hoje em dia existem softwares de edição de vídeo que funcionam em computadores caseiros, com interfaces cada vez mais amigáveis e com uma relação custo/benefício muito mais em conta para quem produz vídeo com qualidade profissional. O “Adobe Premiere Pro” , para “Windows XP” e o “Final Cut HD”, para “Mac OS” são os mais populares. Além do básico, recortar e colar, é possível inserir caracteres, aplicar efeitos de correção de cor, brilho e contraste.

Existem ainda programas para finalização de vídeo como o “Adobe After Effects” e o “Combustion”, ambos disponíveis para Windows e “Mac OS”. Com esses programas podem-se fazer manipulações mais complexas nas imagens, como animar figuras estáticas, aplicar *chroma-key*, efeitos mais complexos de cor e distorção, criar composições em um só quadro, efeitos de iluminação, entre outros. A criatividade e a habilidade do VJ com esses programas pode trazer resultados surpreendentes de manipulação de imagens, muitas vezes descaracterizando completamente a fonte original, antes mesmo da performance ao vivo.

Depois de selecionados e pré-produzidos, os clipes e *loops* de vídeo agora serão guardados em um banco de imagens para a apresentação ao vivo. Geralmente o VJ organiza o banco de imagens de acordo com uma temática, a época de produção, cor, evento ou qualquer outro fator pessoal, de modo que seja fácil lembrar onde está cada vídeo produzido. As imagens prontas podem ser armazenadas em fitas de videocassete, CDs, DVDs ou discos rígidos.

O clímax do processo criativo do VJ acontece na performance ao vivo. Existe uma série de interfaces para a manipulação de vídeo ao vivo, algumas baseadas em softwares e outras em hardwares. As interfaces baseadas em softwares são basicamente compostas por um computador, de preferência portátil, e um software para VJing, sendo possível também a utilização de controladores MIDI. O computador deve ter capacidade de processamento e memória suficiente para rodar o software escolhido, os números variam com o software. Porém, é imprescindível que a placa de vídeo do computador tenha

duas saídas de vídeo, de forma que no monitor do computador seja visualizada a interface de manipulação do software e que na segunda saída seja enviada a imagem desejada.

MIDI é uma sigla para *Musical Instrument Digital Interface*. Trata-se de uma tecnologia de comunicação entre um computador e uma interface de controle, que no caso VJ permite que a imagem seja “tocada” e manipulada com um instrumento musical digital. Existem controladores MIDI (figura 7) com teclas de piano, com botões giratórios ou deslizantes e até na forma de um toca-discos. O design varia de acordo com a intenção de aplicação e com o software para o qual a interface foi desenhada. Para utilizar a interface MIDI o usuário deve conectá-la no computador e configurar o software para que ele responda da forma desejada ao acionamento de cada botão. Alguns softwares para VJs já possuem um controlador MIDI próprio, como é o caso do Resolume. A última versão do software Arkaos, a 3.5 DMX, permite que o software se comunique com qualquer mesa de controle de iluminação baseada na tecnologia DMX. Assim o VJ, conecta o seu computador à mesa de iluminação DMX por uma porta MIDI, podendo disparar imagens e aplicar efeitos com a dinâmica e a lógica de um iluminador de shows; manipular simultaneamente a projeção e a iluminação em um espetáculo ou em uma festa; além de poder em um só dispositivo de controle manipular mais de um computador, que mandam sinais independente para os respectivos projetores. De qualquer forma a interface de controle ideal é subjetiva, varia com o software e com o VJ que vai utilizá-la. O importante é que os controladores MIDI proporcionam uma interação maior entre o VJ e o software, ao

permitir que as imagens sejam manipuladas como um instrumento musical, dando mais agilidade e liberdade às performances ao vivo.



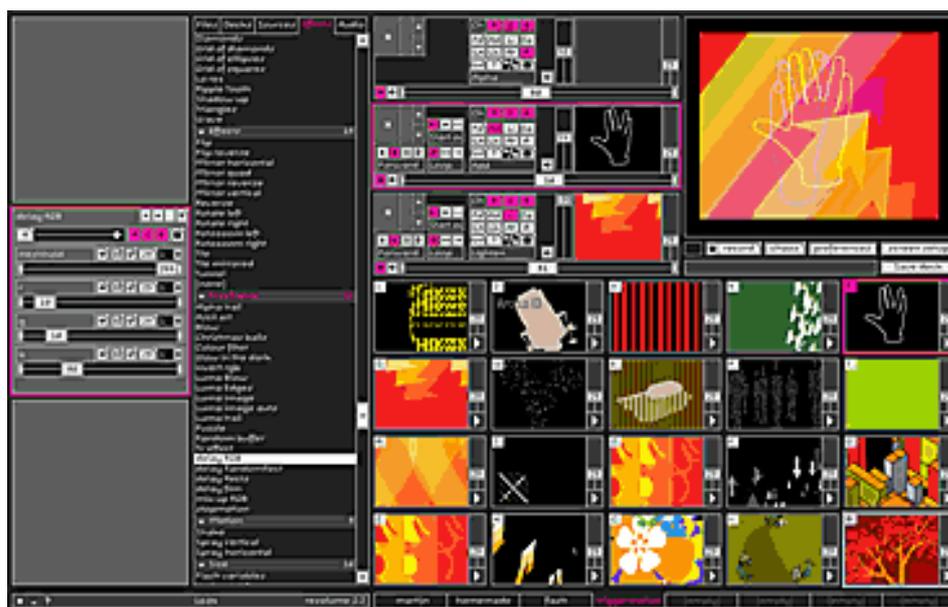
**Figura 7** : Controlador MIDI do fabricante Evolution, modelo X-Session.  
Ferramenta que pode ser utilizada para operar softwares de VJ.

Um dos softwares para VJing mais populares no mundo é o Resolume<sup>23</sup>, que já se encontra na versão 2.3. Resolume é um software desenvolvido para Windows, custando 199 euros, mas pode ser baixada uma versão de demonstração no site. O programa é basicamente um *mixer* de vídeo, onde se cria bancos com até 25 imagens, das quais até 3 podem ser misturadas simultaneamente, em camadas que seguem padrões definidos de transparência ou formatos de divisão de tela. Essas imagens podem ser vídeos, arquivos em Flash ou a imagem ao vivo de uma câmera conectada ao computador. É possível aplicar um efeito ao vivo em cada imagem do banco e também até três efeitos

---

<sup>23</sup> [www.resolume.com](http://www.resolume.com)

simultâneos em toda a composição. Os efeitos são muitos: alguns simulam jogos de espelhos, criando imagens caleidoscópicas; outros distorcem a imagem de acordo com padrões matemáticos diversos, aumentado ou diminuindo o tamanho, mudando o eixo da imagem, etc; outros modificam as cores das imagens; são mais de 100 efeitos possíveis e a combinação deles gera possibilidades ainda mais amplas de manipulação de imagem ao vivo. É possível modificar a velocidade e a ordem em que os frames do vídeo serão tocados – de trás para frente, de frente para trás, em pausa ou randomicamente. A interface do Resolume (figura 8) é bastante amigável e lógica, além disso, foi desenvolvido um controlador MIDI especialmente para o software.



**Figura 8** : Interface do Resolume 2.3

O Arkaos é também um software popular e diferente do Resolume funciona tanto em PC quanto em Mac. Uma das principais vantagens do Arkaos sobre o Resolume é a possibilidade de tocar o som presente nos arquivos de vídeo,

viabilizando assim uma apresentação audiovisual e não apenas uma performance de vídeo ao vivo. A interface do Arkaos é mais intuitiva que a do Resolume, se apresentando como um teclado de piano. Para cada tecla é associado um vídeo, um som ou um efeito que é disparado pelo teclado do computador ou por um teclado MIDI. Assim o Arkaos se aproxima do conceito de “tocar” a imagem e o som digital como um instrumento musical. Outra vantagem é que não há limites de camadas e nem de efeitos simultâneos, desde que o computador tenha um bom processador e bastante memória.

Os softwares para manipulação de vídeo ao vivo são aprimorados de acordo com as demandas dos VJs e com a evolução das tecnologias. Entretanto, apesar de todas as funções e facilidades trazidas pelos softwares para VJs, existem aqueles que preferem utilizar interfaces baseadas em hardwares como *mixer*, câmera de vídeo, videocassete, DVD e outros aparelhos. As vantagens dos softwares sobre os hardwares é o custo relativamente baixo para um benefício satisfatório, já que as possibilidades de manipulação de vídeo ao vivo em softwares são muitas. Por outro lado, a maior parte dos softwares para VJs trabalha com vídeos comprimidos ou em baixa resolução, o que melhora o desempenho dos programas mas compromete a qualidade. Já os sistemas baseados em hardware não têm perda de qualidade nenhuma, porém são muito mais caros. O cérebro desses sistemas é o *mixer* ou *switcher*, que vai permitir que as imagens de diversas fontes sejam misturadas. O *mixer* Edirol V4, por exemplo, foi desenvolvido especialmente para VJs, trazendo além das funções básicas de corte, efeitos digitais aplicados em tempo real, a possibilidade de fazer *samples* de vídeo em tempo real, possui um tamanho compacto e uma boa

relação custo/benefício se comparado a outros *mixers* de vídeo. O tocador de DVD DVJX-1 da Pioneer (figura 9) é o sonho de consumo de muitos VJs. Esse aparelho foi desenvolvido especialmente para performances audiovisuais ao vivo, permitindo que se toque a imagem e o som de DVDs, que seja manipulada a velocidade, que seja feito *scratches*, *loops* e *samples* ao vivo, entre outras funções. O Kaos Pad da Korg, é um processador de efeitos digitais de imagem e som. São 100 efeitos de imagem e 100 efeitos de som que podem ser aplicados em qualquer fonte audiovisual em tempo real, sendo possível manipular os parâmetros que geram o efeito para conseguir resultados diferenciados. Há ainda a possibilidade de conectar câmeras de vídeo ao *mixer*, o que agrada o público que gosta de se ver nas telas e ainda permite a criação de imagens ao vivo. O trabalho do coletivo paulista La Borg<sup>24</sup>, consiste na utilização de câmeras com lentes macro que registram a realização ao vivo de experimentos químicos e pinturas coloridas com materiais orgânicos, gerando uma imagem que por sua vez é processada por um software de VJ. Como resultado se tem imagens orgânicas, caleidoscópicas e psicodélicas.

---

<sup>24</sup> Tive a oportunidade de presenciar uma apresentação do La Borg na festa “Jardim Elétrico” em Santana do Parnaíba, uma cidade próxima a São Paulo, em agosto desse ano. Mais tarde o La Borg se apresentou na festa Hipersônica, dentro do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, em São Paulo.



**Figura 9** : DVJ-X1 da Pioneer. Tocador de DVD desenvolvido para VJs.

A descrição feita sobre alguns softwares e hardwares não tem a intenção de esgotar todas as possibilidades existentes dentro do mundo do VJing. O principal objetivo aqui é mostrar como a tecnologia tem servido de suporte para que os vídeo-performers dêem vazão à sua energia criativa. Uma vez integrado às ferramentas de criação o VJ será capaz de construir um discurso ou uma narrativa, estabelecendo uma comunicação com o público.

É na comunicação e na interação com o público que a obra de um VJ se realiza. Os procedimentos descritos – seleção de imagens, preparação e apresentação – são realizados pelo VJ com o auxílio da tecnologia, articulando e desconstruindo em tempo real a estética e a linguagem do vídeo, porém por se tratar de uma arte efêmera ela só faz sentido no momento da sua realização, ou seja, na medida em que o público lê a mensagem, entende e ajuda a criar a

história, vive a experiência e responde ao VJ – dançando, gritando, assobiando, vaiando, pulando, mexendo na tela ou através de qualquer outra forma de interação, mesmo que não seja física – que responde de volta dando continuidade à performance e ao ciclo de interação. O VJ hare me narrou um fato ocorrido durante uma performance ao vivo em uma festa de psytrance. Em um certo momento ele havia mixado a imagem de um disco-voador ao texto escrito “frequência alien”. Segundo ele, o público estava de frente para o DJ e a cabine do VJ se localizava na lateral da pista de dança. No momento que ele realizou essa mixagem, ele me contou, o público virou para ele e “urrou”, fazendo sinais estranhos com a mão, como se houvesse captado a frequência alienígena. Portanto, mais do que seguir procedimentos e ter acesso a tecnologias, é importante haver entendimento entre o artista e o seu público.

## 4 O VJ E O MERCADO

Houve a época que a existência de VJs era completamente ignorada por muita gente. O que acontece agora é uma expansão gradativa das atividades dos VJs. Além dos clubes noturnos e das raves, berços dos VJs, há uma demanda por apresentações de performances de vídeo ao vivo como forma de entretenimento em eventos sociais, festivais e shows. Em algumas cidades ou através da internet, pode-se encontrar agências de VJs. Como é o caso da Beam Productions<sup>25</sup>, em Bristol, Inglaterra e da MicroChunk<sup>26</sup>, em Londres. Surgiram recentemente selos e gravadoras que produzem apenas trabalhos de VJs, como é o caso da “NoTV”<sup>27</sup>.

O VJing não perdeu seu laço com o campo das artes, pelo contrário, se estabelece como uma forma singular de expressão artística e ganha destaque em festivais como o 15º Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil ou o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, ambos realizados em São Paulo, no ano de 2005. Vêm acontecendo também festivais centrados apenas em performances de vídeo ao vivo, como o Red Bull Live Images, realizado em São Paulo em 2002 ou o AVIT (AudioVisualizelt), realizado em Brighton, Inglaterra, em 2003.

Um fenômeno interessante de ser analisado é a inclusão de VJs em grupos musicais. A união do DJ com o VJ cria um novo gênero, os DVJs. E, assim como

---

<sup>25</sup> [www.beamproductions.co.uk](http://www.beamproductions.co.uk)

<sup>26</sup> [www.microchunk.com](http://www.microchunk.com)

<sup>27</sup> <http://cms.notv.com>

os DJs foram incorporados, nos anos 90, a algumas bandas na condição de “instrumentistas”, o mesmo vem acontecendo com VJs, surgindo as “bandas audiovisuais”. O uso de imagens como pano de fundo não é novidade em shows como os do Pink Floyd, do U2 ou do Kraftwerk. Porém, o que acontece agora é que as imagens são tocadas ao vivo, como instrumentos musicais e são mais do que um pano de fundo, elas dialogam com a música e com o público.

Em agosto deste ano, ao presenciar em São Paulo o show da banda espanhola “MACACO, el mono loco”, durante a Mostra SESC de Arte Mediterrâneo. A banda é composta por dois vocalistas, um baixista, um tecladista, um baterista, um percussionista, não tem guitarrista, mas tem um DJ e um VJ. Para cada música executada há uma série de imagens que são manipuladas ao vivo, criando uma faixa visual sem uma duração determinada, que varia de acordo com a velocidade que a música é executada, com a interação entre a banda e o público, e outros fatores que podem encurtar ou alongar o tempo de cada música e conseqüentemente da faixa visual. O ponto alto da inserção do VJ no show da banda MACACO acontece quando o percussionista executa um “solo”. O VJ continua a sua performance durante o solo, porém em um momento de pausa surge na tela uma imagem pré-gravada do próprio percussionista tocando triângulo. O som correspondente à imagem também é disparado. Então, o percussionista real começa a interagir ao vivo com aquele do vídeo. Depois surgem mais duas imagens do percussionista, uma tocando zabumba e outra tocando pandeiro. No final ficam três imagens do próprio percussionista na tela tocando diferentes instrumentos, enquanto o percussionista real os acompanha tocando outros instrumentos ao vivo.

O Nortec Collective<sup>28</sup> é um grupo de artistas multimídia do México, uma banda audiovisual formada por DJs e VJs. Suas composições são baseadas na mistura da música tradicional “nortenha” com a música “techno”, daí o nome nortec. As imagens são criadas sob o mesmo conceito que as músicas, explorando a cidade de Tijuana - sua arquitetura, suas ruas, seus habitantes - e em seguida fazendo uma reconstrução dessa cidade, sob a estética do remix. Em 2003, eles se apresentaram no 14º Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil. Na sua performance ao vivo, o Nortec Collective utiliza computadores e *mixers* de som e de imagem, criando um ambiente multisensorial similar ao das *raves*.

A dupla Jonathan More e Matt Black são os integrantes do Coldcut<sup>29</sup>, uma banda de trip-hop e música eletrônica da gravadora NinjaTunes. A princípio eles apenas compunham música, porém, a partir de 1997, Matt Black começou a experimentar imagens ao vivo, tornando-se um dos primeiros DVJs e até desenvolvendo um software para as suas apresentações, o VJamm. Atualmente eles manipulam imagem e som ao vivo nos seus shows.

Outra dupla de DVJs que vale a pena citar é a Hexstatic, também da gravadora NinjaTunes. Eles fazem experimentos audiovisuais desde 1995. No ano 2000 lançaram o primeiro álbum completamente audiovisual do Reino Unido, o Rewind. No ano de 2005 eles foram eleitos os VJs número um do mundo pela DJ Magazine.

---

<sup>28</sup> [www.nor-tec.org](http://www.nor-tec.org)

<sup>29</sup> [www.ninjatunes.net/coldcut/](http://www.ninjatunes.net/coldcut/)

A inclusão de VJs em bandas é uma das conseqüências das experiências das *raves* e da evolução tecnológica. No campo da arte ou no campo do entretenimento, o espectador busca explorar todos os sentidos como forma de absorver uma experiência ou uma mensagem. Os freqüentadores *raves* levaram essa necessidade ao extremo, eles querem ver a música, senti-la tocar a sua pele e até sentir o seu cheiro. A indústria do entretenimento e especificamente a indústria fonográfica conhece essa necessidade, associando a música a outras formas de arte, por exemplo, criando os videoclipes, incentivando os cantores e músicos a serem também performáticos, utilizando efeitos especiais e efeitos de luzes em shows. A evolução da tecnologia para VJs entra, então, como um fator decisivo, permitindo manipulações de imagens ágeis e complexas por um custo relativamente barato.

O desenvolvimento de softwares e hardwares para VJs é um negócio crescente e como conseqüência desse crescimento o mercado passou a absorver os serviços dos VJs. Um outro negócio em crescimento é o de produção de imagens para VJs. Uma série de designers, animadores e *vídeo-makers* ganham dinheiro produzindo pequenos vídeos e *loops* para VJs. Esse mercado cresce na mesma medida que a demanda por VJs. A maior parte das lojas de imagens para VJs estão na internet, como a pioneira AudioVizualizers<sup>30</sup>. Normalmente uma série de *loops* são organizados em DVDs que são vendidos aproximadamente por 25 dólares cada. Outras loja que têm grandes acervos de *loops* são a “VJ Loops TV”<sup>31</sup> e a Source<sup>32</sup>. O VJ que compra nessas lojas não gasta tempo com a produção de imagens, escolhendo os *loops* que mais te interessam e se

---

<sup>30</sup> [www.audiovisualizers.com](http://www.audiovisualizers.com)

<sup>31</sup> [www.vjloops.tv](http://www.vjloops.tv)

<sup>32</sup> [www.dandelion.org/source/](http://www.dandelion.org/source/)

concentrando apenas na performance ao vivo. A compra de clipes para VJs é também uma alternativa para se livrar de possíveis problemas com direitos autorais.

O *sample*, apesar de ser um dos elementos da estética e da linguagem do VJ, pode ferir as leis de direitos autorais. Essas leis existem para proteger a relação entre o autor e a sua obra de arte, garantindo os direitos morais, “laços permanentes que unem o autor à sua criação intelectual”<sup>33</sup> e também os direitos patrimoniais, que se referem principalmente à exploração econômica da obra. Dessa forma imagens de filmes, videogames e vídeos comerciais em geral são propriedades intelectuais e por lei têm “todos os direitos reservados”.

É gerado então um conflito. O *sample* e o *remix* mudaram os conceitos de criação e de autoria. Por outro lado, a lei não acompanhou a dinâmica da arte e enxerga como apropriação indevida a utilização de fragmentos de outras obras, mesmo que re combinadas e manipuladas fugindo completamente do contexto original. Os próprios artista têm opiniões divididas, muitos preferem manter total controle sobre a sua obra, outros pensam que a lei está obsoleta e restringe o processo de criação artística como é hoje. Uma solução para esse impasse é a generosidade intelectual que se contrapõe à propriedade intelectual. Algumas organizações lutam por essa causa e chegaram a criar licenças que garantem “alguns direitos reservados” ao invés de “todos os direitos reservados”.

---

<sup>33</sup> Fragmento retirado do texto “O que é direito autoral” disponível no site [www.ecad.org.br](http://www.ecad.org.br)

O RE: Combo<sup>34</sup> é um coletivo de artistas de diversas áreas, além de acadêmicos e programadores que buscam desenvolver arte e softwares livres do conceito de propriedade intelectual. O grupo se iniciou em Recife e se espalhou por outras cidades do Brasil e pela internet. Seus projetos funcionam de forma descentralizada e colaborativa, seguindo os conceitos de recombinação e intertextualidade. No web-site do Re:Combo é possível baixar gratuitamente músicas e vídeos, *samples* e *loops* que podem ser re-trabalhados por qualquer pessoa, gerando novas músicas, vídeos, *samples* e *loops*, que devem ser disponibilizados no web-site, dando continuidade ao ciclo de colaboração artística e generosidade intelectual.

Um projeto de generosidade intelectual bastante promissor e já presente em mais de dez países é o Creative Commons<sup>35</sup>. O projeto Creative Commons foi criado pelo professor Lawrence Lessig da Universidade de Stanford e no Brasil é dirigido pelo Ministério da Cultura e pela Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas. O principal objetivo é dar amparo legal para aqueles artistas que desejam disponibilizar para o público a sua obra criativa, permitindo que esta seja reinterpretada e reconstruída por outras pessoas. A idéia é incentivar os artistas a aderir o projeto, expandindo a quantidade de obras compartilhadas. Para tal, o Creative Commons criou diversas modalidades de licença, algumas permitem o sampleamento para a posterior remixagem, outras permitem que a obra seja copiada, mas proíbem o uso comercial. Uma das provas da adesão dos artistas ao projeto Creative Commons foi o lançamento, no final de 2004, do CD “The Wired: Rip. Sample. Mash. Share”, que traduzindo seria: extraia, copie, misture e

---

<sup>34</sup> [www.recombo.art.br](http://www.recombo.art.br)

<sup>35</sup> <http://creativecommons.org>

compartilhe. Este CD foi lançado junto com a revista americana “Wired” e tem faixas de artistas como Beastie Boys, The Rapture, David Byrne, Gilberto Gil e DJ Dolores, todas produzidas sob a licença Creative Commons.

## 5 EXPERIÊNCIAS DE VJING NO BRASIL E NA BAHIA

A nível nacional já existe um mapeamento das experiências de vídeo ao vivo. Alguns artistas oriundos da videoarte, expandiram as suas experiências através da vídeo-performance e hoje já adotam o título de VJs, como é o caso de Luís Duva, também chamado de VJ DuVa. Outros VJs brasileiros iniciaram as suas experiências depois de presenciarem performances de VJs no exterior. Na Bahia ainda não há pesquisas sobre as atividades de vídeo-performance. Portanto, seria necessário um grande trabalho investigativo, em busca de informações detalhadas, o que demanda muito tempo. O trabalho de investigação para essa monografia foi realizado sem a pretensão de ser definitivo, mas com o objetivo de reunir pistas sobre as primeiras experiências de vídeo-performance na Bahia, compondo um mapa, ainda que sem muitos detalhes.

Partimos das experiências precursoras da vídeo-performance no Brasil, realizadas por José Roberto Aguilar no início dos anos 80, passando pelos espetáculos multimídia desenvolvidos por Eder Santos durante os anos 90 até chegarmos ao ano de 1999. Até então ninguém havia se apresentado como “VJ”, utilizando este termo para denominar uma classe distinta de artista. O primeiro a fazê-lo foi Alexis Anastasiou, conhecido também como VJ Alexis. Além da consciência do “ser VJ”, a vídeo-performance foi trazida para um contexto que até então nunca havia chegado no Brasil, o contexto das festas de música eletrônica. Diferente das performances em galerias e auditórios, numa festa de música eletrônica o público interage com as imagens e as imagens interagem com todo o espaço e com a música. Em 1999, acontece em Brasília a festa “undergoove-

underground”, aonde o VJ Alexis faz a primeira apresentação de VJ do Brasil. Alexis foi inspirado pelas imagens que o grupo alemão Kraftwerk utilizou em sua apresentação no Free Jazz, em São Paulo também no ano de 1999. Essa primeira apresentação de Alexis foi baseada em uma tecnologia bastante precária, que era uma edição de VHS para VHS.

O artista multimídia Ângelo Palumbo realizou experimentações de vídeo-performance ao longo dos anos 90, acompanhando a banda de rock PUS. Ele além de produzir a banda, pintava quadros e projetava imagens durante os shows. No ano 2000, Palumbo chega de uma viagem a Amsterdã com dois laptops, imagens e idéias. Começaram então as suas experiências como VJ e provavelmente o primeiro do Brasil a utilizar laptops e softwares para performances de vídeo ao vivo. No ano de 2001, o VJ Palumbo participou de uma *rave* na Amazônia, a “Ecosystem 1.0”. Nesta *rave* estavam presentes também alguns integrantes do atual coletivo BijaRi, que tiveram aí o primeiro contato com VJing<sup>36</sup>.

Durante os dois primeiros anos do século XXI as experiências com VJing foram surgindo e se espalhando. Em São Paulo, os VJ Alexis, Spetto e o coletivo Embolex, do qual fazia parte o VJ DuVa encontravam o seu espaço em casas noturnas e *raves*. No Rio do Janeiro, Jodele Larcher aplicou a sua experiência como diretor de televisão e de videoclipe na realização, em festas, de vídeo-performances com imagens produzidas ao vivo por câmeras de vídeo. Mais tarde Jodele vai fundar o coletivo “AzOia Lab”. Ainda no Rio aconteceram as

---

<sup>36</sup> De acordo com uma declaração de Palumbo para a revista digital “Rraurl.com”

experiências de Bruno de Carvalho, acompanhando o projeto Clube Kazz da DJ Ana Kazz. Ele apresentava uma série de vídeos de própria autoria, fragmentos de filmes, gravações da TV, porém não chegava a mixar esse material. Seu trabalho, portanto, é similar ao dos proto-VJs do fim dos anos 70 em Nova York, que praticamente não manipulavam as imagens ao vivo, porém estavam inseridos no contexto de ambiente imersivo sensorial.

O ano de 2002 é o marco da explosão dos VJs no Brasil. Em setembro deste ano acontece o festival Red Bull Live Images, a primeira mostra de VJs do Brasil, organizada por Luís Duva, Fabiana Prado e Tatiana Lohmann e contando com a participação dos VJs Alexis, Spetto, Jodele, Lucas Margutti, DuVa, Raimo, Palumbo e dos coletivos feitoamãos, BijaRi e Embolex. Depois deste evento mais e mais VJs surgiram no cena brasileira, entretanto os VJ e coletivos que participaram do festival são hoje os VJs brasileiros que têm os trabalhos mais promissores e reconhecidos nacional e internacionalmente.

Em 2003 sucederam uma série de acontecimentos. Em fevereiro, o baiano VJ pixel fundou a lista de discussão eletrônica VJBR<sup>37</sup> na rede do Yahoo Grupos. A partir dessa lista os VJs do Brasil puderam se reunir virtualmente, discutindo temas relevantes à atividades, que variam desde estética, linguagem e conceito até questões tecnológicas, como curiosamente a primeira mensagem da lista que traz a dúvida: qual o melhor e mais viável controlador MIDI. O primeiro fruto da criação da lista VJBR foi colhido em outubro do mesmo ano, na forma do evento “VJBR I”, o primeiro encontro nacional de VJs. Durante o evento aconteceram

---

<sup>37</sup> <http://br.groups.yahoo.com/group/vjbr/>

palestras e debates sobre software livre, sobre a linguagem das imagens ao vivo, sobre arte na rede, entre outros temas. Aconteceu também uma anti-festa, um espaço de ocupação artística para experimentações sonoras e visuais, improvisações, instalações e sem a mínima intenção de ser pista de dança. Ainda em 2003 aconteceram outros eventos que colocaram o VJ em discussão. Em Belo Horizonte, aconteceu o Festival Eletronika de Novas Tendências Musicais, que contou com a presença de artistas nacionais, como Palumbo, Spetto, Duva, BijaRi e feitoamãos, além dos artistas internacionais AGF, Laub e da banda audiovisual Rubin Steiner. No Rio de Janeiro, acontece o “Versus”. Quando dois DJs fazem uma apresentação juntos é chamada de “versus”, por exemplo DJ Fulano versus DJ Sicrano. No caso do evento que aconteceu no Rio a proposta era realizar um “versus” de DJ e VJs. Participaram do “Versus” os coletivos cariocas AzOia Lab, Noramusique, BUM, além dos VJs Spetto e Balde, de São Paulo e do Mato Grosso respectivamente.

De 2003 até hoje, a cena de VJing nacional tem crescido. Esse crescimento está impresso principalmente no reconhecimento que os VJs têm obtido, como por exemplo através da inclusão de uma noite especial para VJs no 15º Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil, evento que representa a cena nacional de videoarte e arte eletrônica há mais de 20 anos. Alguns VJs brasileiros tem sido reconhecidos inclusive internacionalmente. Em 2002, Palumbo se apresenta no AVIT, na Inglaterra. Em 2003, o coletivo BijaRi se apresenta na Bienal de Arte em Cuba. Em 2004, o Skol Beats, o maior evento de música eletrônica do Brasil, abre as portas para os VJs Alexis, Bijari, Speto, Palumbo e outros, dando uma grande contribuição para que fosse consolidado o

mercado de VJs no Brasil. No início de 2005 a VJ BeteRum se apresenta em Buenos Aires no festival AVIT LA 3.0. Em junho de 2005, o VJ Spetto passou 20 dias em turnê na Europa. Apesar da condição de subdesenvolvimento, as tecnologias de informação aliadas à criatividade brasileira faz com que o Brasil seja um terreno fértil para a expansão da atividade do VJ.

Na Bahia, as primeiras experiências com vídeo ao vivo aconteceram no ano de 1995, realizadas pelo artista Marcondes Dourado<sup>38</sup>, durante shows da cantora Mariella Santiago. Dourado é um multiartista, formado em artes plásticas pela Escola de Belas Artes da UFBA e utilizou o vídeo como suporte para trabalhos híbridos, como vídeo-instalações e *performances*. A performance “Bardo”, por exemplo, apresentada no 11º Videobrasil em São Paulo, articulou imagens de vídeo pré-gravadas à ação da *performer* Sandra Del Carmen. Para seus trabalhos de vídeo ao vivo nos shows de Mariella, Dourado produzia uma série de imagens que eram pré-selecionadas para cada música e no momento de apresentação ele utilizava uma mesa de corte Videonics MX-1 e dois videocassetes para manipular as imagens em sincronia com a música e a iluminação dos shows. Em 97, Marcondes inicia um trabalho similar durante os shows da cantora Rebeca Matta. Antes de Marcondes, quem trabalhava experimentando imagens ao vivo durante os shows de Rebeca era o artista multimídia Joãozinho.

Em 98, Marcondes deixa de se apresentar nos shows de Rebeca Matta e quem assume as imagens é Paulo Márcio<sup>39</sup>, também conhecido como Dexter.

---

<sup>38</sup> Marcondes Dourado foi entrevistado, a fim de ceder informações para o presente trabalho.

<sup>39</sup> Paulo Márcio foi entrevistado, a fim de ceder informações para o presente trabalho.

Paulo Márcio iniciou suas experiências com imagens fazendo desenho animado, ainda em acetato. Não tinha contato com computador até o ano 1992, quando começou a trabalhar com computação gráfica, depois com edição e desde então vem trabalhando profissionalmente como editor, montador e finalizador de vídeo. Nas apresentações de vídeo ao vivo, para o show de Rebeca Matta, Paulo Márcio utiliza um sistema idêntico ao de Marcondes, com uma mesa de corte e dois videocassetes, misturando as imagens produzidas anteriormente por ele para cada música. Em meados dos anos 90, Paulo Márcio tocava no extinto bar Alambique, como DJ de um estilo de música eletrônica chamado Big Beat, porém, quando ele conhece o coletivo Soononmoon, em 99, é que vão acontecer em Salvador as primeiras experiências de VJ em festas de música eletrônica.

Soononmoon<sup>40</sup> é um coletivo que produz festas de música eletrônica em Salvador desde 97, sob a influencia das *raves*, que aconteciam nas praias do sul da Bahia. Nas primeiras festas do Soononmoon, Tanger e Odin produziam slides de acordo com cada festa, estes eram projetados, funcionando como papel de parede integrado à decoração. Ainda assim havia algum nível mínimo de manipulação já que alguns slides eram produzidos para momentos específicos da festa. Paulo Márcio começa a fazer parte do coletivo Soononmoon e então, além de tocar como DJ, passa a produzir imagens de vídeo para essas festas. A primeira experiência de vídeo da Soononmoon, mas ainda sem manipulação ao vivo, foi no ano 2000 com a festa “Austral Social Clube”, um chill-out<sup>41</sup> montado no restaurante Al Carmo, aonde eram exibidos os slides de Tanger e Odin, filmes

---

<sup>40</sup> Danilo Matos, também conhecido como DJ nazca, um dos fundadores do coletivo Soononmoon cedeu entrevista para o presente trabalho. Ricardo “Tanger” e Luís “Sly”, membros do coletivo, também cederam informações para o trabalho.

<sup>41</sup> Espaço aonde toca música eletrônica de baixa velocidade, como downtempo, dub e trip hop.

como 2001: Uma odisséia no espaço e vídeos produzidos por Paulo Márcio. Ainda no ano 2000 são produzidas as festas Bleep e “Rebeca Matta versus Soononmoon”, em que Paulo Márcio manipula ao vivo imagens de vídeo, usando uma mesa de corte e dois videocassetes. É nessas festas que acontece pela primeira vez em Salvador a interação VJ, música eletrônica, decoração, pista de dança, características das *raves*.

O coletivo Pragatecno, fundado em 1998, chega a Salvador no ano 2000, trazido pelo DJ e fundador do coletivo, Cláudio Manoel, sob o pseudônimo Angelis Sanctus. Em 2002, o então estudante de ciência da computação Ângelo Moscozo se associa ao coletivo Pragatecno, atuando como produtor e como VJ, sob o pseudônimo pixel. O VJ pixel inicia a era digital do VJing em Salvador, produzindo *eye-candies* no formato .avs. Essas animações são executadas pelo software Winamp, reagindo sincronicamente ao som vindo de uma música tocada no Winamp ou “escutada” através de um microfone conectado ao computador. Além de *eye-candies*, pixel usava também trechos de videoclipes em suas apresentações.

Um marco para a história do VJing na Bahia é a festa Sílex 303, produzida pela Soononmoon em associação ao Mercado Cultural. Nesta festa Paulo Márcio prepara uma tela de 8 a 10m<sup>2</sup> feita com lycra esticada no formato de uma ameiba. Para enviar as imagens Paulo Márcio usa um poderoso projetor de 5000 ancilumens, dando um enorme destaque às projeções. Durante a sua performance Paulo Márcio utilizou uma câmera que captava imagens da festa ao vivo, dois videocassetes, um tocador de DVD e uma mesa de corte. As imagens

apresentadas eram variadas, desde imagens pulsantes e lisérgicas a cenas de um filme remoto sobre a capoeira da Martinica.

O vídeo-maker Daniel Lisboa<sup>42</sup> realiza experimentações em vídeo desde a sua adolescência, porém é em 2002, durante o evento “SoulCyber II”, promovido pela Centro de Estudos e Pesquisa em Cibercultura da UFBA, que ele ouve falar pela primeira vez do VJ. No mesmo ano Daniel presencia a apresentação de Paulo Márico na Silex 303 o que faz despertar ainda mais o seu interesse pelo VJing. Daniel, então, realiza uma pesquisa de softwares para VJing no site VJ Central, entra em contato com VJ Spetto em São Paulo, experimenta o software por ele desenvolvido mas por fim se identifica com o Resolume. No final de 2002, Daniel Lisboa, sob o pseudônimo VJ hare entra em contato com pixel e juntos fundam o coletivo de visual “1m4g0” que se apresenta pela primeira vez em março de 2003, na festa de encerramento do Panorama Coisa de Cinema. Nessa apresentação eles utilizam o software Resolume para manipular ao vivo as imagens produzidas por eles. As imagens em geral são de cenas urbanas noturnas da cidade de Salvador.

Durante o ano 2003, o coletivo 1m4g0 faz algumas apresentações, porém extinguindo-se no mesmo ano. Em maio de 2003 acontece o evento “Imagens Sonoras”, realizado no ICBA, pelo Goethe-Institut com apoio do Pragatecno. “Imagens Sonoras” trouxe para Salvador a dupla alemã Rechenzentrum, formada por um DJ e um VJ, além do VJ Alexis e do coletivo Mediasana. Durante esse evento aconteceu uma apresentação e um workshop com o Rechenzentrum e

---

<sup>42</sup> Daniel Lisboa cedeu entrevista para este trabalho

uma mesa redonda com o Rechenzentrum, pixel, Alexis e o Mediasana Ainda em 2003 e também no ICBA aconteceu o evento “e-lectroInvasores” aonde pixel lança o clipe “Ambiência Terço” com trilha composta pelo DJ Angelis Sanctus, do Pragatecno. Neste momento pixel já apresenta uma nova estética, deixando os *eye-candies* e passando a usar o Resolume para manipular fragmentos de desenhos animados japoneses (animes). Hare por sua vez, em “carreira solo”, cria também uma estética própria, aliando imagens de sua autoria a mandalas e fractais psicodélicos que se relacionam com a cultura do psytrance.

De 2003 até hoje o VJing tem se expandido em Salvador. Novos VJs surgiram, como cRazYmOnKeY, Coletivo Mote, xcamas', Gabiru. Os espaços e o mercado em Salvador também vêm se abrindo para o VJing, não só nas *raves*, mas em eventos culturais, como o encerramento do panorama Coisa de Cinema em 2003 ou a abertura do Salão de Maio em 2005 e eventos sociais, como a abertura do Espaço Claro Aeroclube em 2004 ou o concurso “Renault Polipositon Beauty” em 2005. Assim fica marcado em Salvador e na Bahia o reconhecimento e a valorização da atividade do VJing como arte e entretenimento.

## CONCLUSÃO

A realização da monografia em si já contempla o principal objetivo do trabalho, que é pôr o VJ em discussão dentro da academia. O principal motivo é que o VJing ainda não é muito conhecido e discutido academicamente. Durante o curso de Cinema e Vídeo percebi que poucos professores conheciam o VJ e mesmo os que conheciam não o conheciam com profundidade. Durante esta pesquisa, descobri que existe algum material acadêmico sobre o VJ no Brasil, especificamente em São Paulo e em Belo Horizonte, entretando ainda muito recente e insuficiente. Sendo assim, decidi tratar o tema com cuidado a fim de facilitar a compreensão de todos, desde os mais inteirados até os mais leigos. Há, portanto, uma pretensão de que o trabalho aqui apresentado tenha uma função prática, ou seja, que sirva de material de pesquisa para estudantes de comunicação e de artes visuais em geral, interessados na compreensão do trabalho do VJ.

O próximo passo era o de incluir a atividade do VJ dentro do contexto amplo da arte, buscando as semelhanças entre a vídeo-performance e outras atividades artísticas e destacando as diferenças, que fazem do VJing uma forma única de expressão artística, com propriedades particulares. Pude constatar, ao realizar a pesquisa, que são diversas as conexões entre o VJ e outras formas de expressão artísticas anteriores. A partir da pesquisa ficou ainda mais claro que

relação do VJ com o DJ é muito próxima, compartilhando conceitos e contexto. O vínculo do VJ com o vídeo parece óbvio, especialmente para mim, estudante de Cinema e Vídeo. Porém, é nas peculiaridades do processo de criação ao vivo e no contexto de ambiente imersivo sensorial que o VJing se destaca como uma arte singular. Já na relação com as vanguardas modernistas e com os movimentos artísticos dos anos 60/70 pude notar o quanto estão intimamente ligados o vídeo, as artes visuais em geral e a arte digital hoje, incluso o VJing. Percebi que há uma linha lógica na produção de arte, desde o início do século XX até os dias de hoje. Observando as semelhanças é possível notar as diferenças que trazem à tona as propriedades particulares do VJing. Então, o trabalho que realizei foi o de pesquisar essas formas de expressão artísticas, já que muitas, como o *happening* e a *performance*, eu não conhecia com profundidade e na seqüência estruturar essas relações na forma de um discurso lógico e coerente. Uma vez que compreendidos os conceitos e a linguagem dos seus antecessores, torna-se possível compreender também o vídeo ao vivo, sua linguagem e seus conceitos próprios.

O trabalho de descrição dos procedimentos e tecnologias teve como principal objetivo trazer à luz da academia as ferramentas e o processo criativo da vídeo-performance. É importante conhecer os softwares e hardwares e as forma que eles são utilizados pelos VJs como ferramenta de criação das suas performances de vídeo ao vivo. Essas informações, conseqüentemente, servem como ponto de partida para investigações posteriores, que busquem compreender com mais detalhes e de forma crítica as relações das novas tecnologias com a criatividade dos artistas. Logo, somente conhecendo as propriedades das

ferramentas dos artistas digitais é que se torna possível aprofundar-se nos seus trabalhos, perceber a qualidade de suas criações e entender a nova sensibilidade proposta.

A inserção de uma atividade artística no mercado é a prova do amadurecimento da mesma. O período de experimentação mostrou que o VJing é uma arte versátil, podendo ser aplicada tanto para fins mercadológicos, quanto para a subversão poética e a quebra de paradigmas. Na medida em que as tecnologias evoluem novas experiências são realizadas, entretanto já existe um espaço dentro mercado reservado para a cena do VJ - agenciamento de VJs, venda de imagens para VJs, hardwares e softwares, DVJs, bandas audiovisuais, VJs que produzem seus próprios álbuns audiovisuais, gravadoras de DVDs de VJs - são diversas as possibilidades de expansão das atividades de VJs no mercado, depende da criatividade de cada um. Pessoalmente, o impacto da realização dessa pesquisa foi muito positivo. Na condição de VJ, ampliei a minha consciência e percebi que estou em um caminho promissor, especialmente no Brasil e na Bahia que têm uma cena relativamente virgem. A conclusão geral obtida ao descrever essas atividades é a afirmação da arte do VJ como produto e criadora de mercados.

Finalmente, as informações reunidas sobre as primeiras atividades de VJs no Brasil e especialmente na Bahia são também uma semente para que seja desenvolvido um estudo mais aprofundado nesse locais. Cada artista de vídeo ao vivo possui peculiaridades, quanto à temática, à estética, à forma de apresentação. Cada um possui uma história singular de relação com outras

formas artísticas ou outras áreas de conhecimento. É interessante que sejam realizados estudos que dêem conta de fazer o reconhecimento e até a crítica de cada artista, percebendo as suas sutilezas, a fim de incentivar e aprimorar as produções futuras.

## REFERÊNCIAS

### Bibliográficas

BENTES, Ivana. In: Machado, Arlindo. (Org.) Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. pp.113-132

COHEN, Renato. Performance como linguagem. São Paulo: Perspectiva, 2004.

COUCHOT, Edmond. “A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real”. In Domingues, Diana. A arte do século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997. pp. 135-143

DUBOIS, Philippe. Cinema, vídeo, Godard. Tradução Mateus Araújo Silva. São Paulo: Coscacnaify, 2004. pp.31-116

EISENSTEIN, Serguei. A forma do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. pp.137-157

\_\_\_\_\_. O sentido do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. pp.40-72

\_\_\_\_\_. Montagem de atrações; Método de realização de um filme operário; Da literatura ao cinema: uma tragédia americana; Novos problemas da forma cinematográfica. In: XAVIER, Ismail (org.), A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983, pp. 187-243.

FRITH, Simon. “Performing Rites: On the value of popular music”. Massachusetts: Harvard University Press, 1996. pp. 123-157. pp. 203-225

GLUSBERG, Jorge. A arte da performance. São Paulo: Perspectiva, 2003.

HANHARDT, G. John, "Modelos de interacción: cine y vídeo en una nueva era de los medios de comunicación" in A.A.V.V., "El nuevo espectador" colección Debates sobre Arte. Volúmen V, Fundación Argenteria, Visor Dis., Madrid, 1988. p.79 - 95

LE MOS, André. Ciber-flânerie. in: Silva, Dinorá Fraga da; Fragoso, Suely. Comunicação na cibercultura. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2001. pp. 45-60

LÉVY, P. Cibercultura. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed.34, 1999.

\_\_\_\_\_. As tecnologias da inteligência. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed.34, 1999. pp.75-100

LIGIÉRIO, Zeca. (Ed.) O Percevejo nº12 Estudos da Performance – UniRio. Revista de Teatro, Crítica e estética. Ano 11, nº 12, 2003. Departamento de Teoria do Teatro. Programa de Pós-Graduação em Teatro. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

MACHADO, Arlindo. (Org.) Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

\_\_\_\_\_. Ética e estética da era eletrônica. In: Sem Fronteiras. Catálogo. Porto Alegre: Santander Cultural, 2001.

\_\_\_\_\_. A arte do vídeo. São Paulo: Brasiliense, 1988.

\_\_\_\_\_. Pré-cinemas & Pós-cinemas. São Paulo: Papyrus, 1997.

\_\_\_\_\_. Hipermídia: O Labirinto como Metáfora. In Domingues, Diana. A arte do século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997. pp. 144-154

MELLO, Christine. In: Machado, Arlindo. (Org.) Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. pp.143-174

\_\_\_\_\_. Extremidades do vídeo. Tese de doutorado em comunicação e semiótica pela PUC-SP. 2003. pp. 120-135

PHELAN, Peggy. Unmarked: The Politics of Performance. New York : Routledge, 1993. p.146 - 193

SALOMÃO, Wally. “Helio Oiticica: Qual é o Parangolé? e outros escritos”. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

SAUNDERS, Nicholas. “Ecstasy e a cultura dance”. São Paulo: Publisher Brasil, 1996. pp.173-282

SPINRAD, Paul. The VJ Book. Los Angeles: Feral House, 2005.

VERTOV, Dziga. NÓS – variação do manifesto; Resolução do conselho dos três; Nascimento do cine-olho; Extrato do ABC do kinoks. In: XAVIER, Ismail (org.), A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983, pp. 247-266.

## **Online**

Arkaos [[www.arkaos.net](http://www.arkaos.net)] 2005

Arte Postal [[www.artepostal.com.br](http://www.artepostal.com.br)] 2005

Associação Cultural Videobrasil [[www.videobrasil.org.br](http://www.videobrasil.org.br)] 2005

AudioVisulizers [[www.audiovisulizer.com](http://www.audiovisulizer.com)] 2005

BAMBOZZI, Lucas. Outros Cinemas [[www.vjing.com.br](http://www.vjing.com.br)]. 2005.

BÁRTHOLO, Fabiana. aka VJ BeteRum. Todos os artigos da coluna Imagem ao Vivo no portal Rraurl [<http://www.rraurl.com.br/cena/colunas.php>] 2004/2005

Beam Productions [[www.beamproductions.com.uk](http://www.beamproductions.com.uk)] 2005

CARLOS, Fontes. Arte Contemporânea – Dentro do site Navegando na Filosofia [[www.afilosofia.no.sapo.pt/artcont.htm](http://www.afilosofia.no.sapo.pt/artcont.htm)]. 2005

Centro de Estudos e Pesquisa em Cibercultura da UFBA [[www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/)] 2005.

Coldcut [[www.ninjatune.net/coldcut/](http://www.ninjatune.net/coldcut/)] 2005

CreativeCommons [[creativecommons.org](http://creativecommons.org)] 2005

CreativeCommons no Brasil [[www.diretorio.fgv.br/cts/projetos.html](http://www.diretorio.fgv.br/cts/projetos.html)] 2005

ECAD [[www.ecad.org.br](http://www.ecad.org.br)] 2005

Feitoamãos/FAQ [[www.feitoamaos.com.br](http://www.feitoamaos.com.br)] 2005

Fórum VJBR [[www.vjbr.org](http://www.vjbr.org)] 2005

Lista de Discussão VJBR [[br.groups.yahoo.com/group/vjbr/](http://br.groups.yahoo.com/group/vjbr/)] 2005

Mediasana [ [www.mediasana.org](http://www.mediasana.org) ] 2005

Microchunk [[www.microchunk.com](http://www.microchunk.com)] 2005

MIRONNEAU, Serge. Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable with The Velvet Underground. [[smironne.free.fr/NICO/FILMS/awepi.html](http://smironne.free.fr/NICO/FILMS/awepi.html)] 2004

MORAN, Patrícia. A montagem dos VJs: entre a estimulação ótica e a física  
[[www.vjing.com.br](http://www.vjing.com.br)] 2005.

NOMIG, VJ. "Where We Are, Where We Come From". VJ Central  
[[www.vjcentral.com/articles/view/id/where\\_we\\_are\\_where\\_we\\_come\\_from](http://www.vjcentral.com/articles/view/id/where_we_are_where_we_come_from)]. 2002.

Nortec Collective [[www.nor-tec.org](http://www.nor-tec.org)] 2005

NoTV [[cms.notv.com](http://cms.notv.com)] 2005

NUNES, Rafa. Matéria sobre Red Bull Live Images, na coluna Bits da Madrugada,  
no site Bitsmag  
[[http://www.bitsmag.com.br/conteudo/madrugada/coluna\\_redbull.htm](http://www.bitsmag.com.br/conteudo/madrugada/coluna_redbull.htm)] 2002

Paik Studios [[www.paikstudios.com](http://www.paikstudios.com)] 2005

PEÇANHA, Fabrício. Dicionário da Música Eletrônica n°3  
[[www.terra.com.br/mp3box/col\\_pecanha9.html](http://www.terra.com.br/mp3box/col_pecanha9.html)], 2000

Pragatecno [[www.pragatecno.com.br](http://www.pragatecno.com.br)] 2005

Re:Combo [[www.recombo.art.br](http://www.recombo.art.br)] 2005

Resolume [[www.resolume.com](http://www.resolume.com)] 2005

Source [[www.dandelion.org/source/](http://www.dandelion.org/source/)] 2005

VICTORINO, Paulo. Pitoresco. [[www.pitoresco.com.br/art\\_data/index.htm](http://www.pitoresco.com.br/art_data/index.htm)] 2005

Associação Cultural Videobrasil. [[www.videobrasil.org.br](http://www.videobrasil.org.br)] 2005

VJ Central [ [www.vjcentral.com](http://www.vjcentral.com)] 2005

VJ Loops [[www.vjloops.tv](http://www.vjloops.tv)] 2005

WIKIPEDIA, Enciclopédia. Verbetes procurado: Allan Kaprow, dadaísmo, fotoblog, futurismo, hipermídia, hipertexto, Marcel Duchamp, Nam June Paik, portapack, Tristan Tzara, VJ, web-art, web-cam. [www.wikipedia.org] 2005

### **Filmográficas e Videográficas**

DETANICO, Ângela; Lain, Rafael. Dobra 24.9.2003. In: Antologia Videobrasil de Performances. Brasil Colorido. 3'47". 2005

DOURADO, Marcondes. Bardo. In: Antologia Videobrasil de Performances. Brasil Colorido. 3'29". 2005

DUVA, Luis. Desconstruindo Letícia Parente: "Marca Registrada". In: Antologia Videobrasil de Performances. Brasil Colorido. 2'05". 2005

HARIS, Ed. "Pollock". E.U.A. Colorido. 122'. 2000.

NADER, Carlos; Salomão, Wally. Bestiário Masculino - Feminino. In: Antologia Videobrasil de Performances. Brasil Colorido. 2'47". 2005

NAMETH, Ronald. "Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable with The Velvet Underground". E.U.A.. Colorido. 12'. 1990.

SANTOS, Eder; Santos, Paulo; Barbosa, Evando Rogers. Passagem de Mariana. In: Antologia Videobrasil de Performances. Brasil Colorido. 7'19". 2005