

4. Desenvolvimento Histórico do Vjing e de seus Precursores

Encontrar precursores dos Vjs e do Vjing representa buscar raízes em diversas formas artísticas e movimentos de cultura que possuem similaridades com esta prática. Apesar deste trabalho possibilitar uma perspectiva por demais abrangente, pretendo aqui encontrar dois diferentes aspectos e processos históricos que evoluíram para, senão influenciar diretamente o Vjing, ao menos para criar estruturas semelhantes a este. Estes são: A evolução das diferentes formas de produzir e apresentar imagens cinéticas geralmente associadas à música, sob o viés tecnológico; as vanguardas artísticas que despertaram questões à respeito do movimento, fragmentos e aleatoriedade, inerentes ao Vjing. É importante ressaltar que estas conceituações de diferentes forças históricas são de natureza convencional (são determinadas de forma a compreender e reduzir singularidades) e podem muitas vezes se tocar no curso de seu desenvolvimento.

4.1. Light Performances

As *light performances* remetem à apresentações onde as imagens em movimento geralmente estão relacionadas à música ou são pensadas de forma musical. No livro *Vj Book*, de Paul Spinrad, a história dos Vjs está associada basicamente às artes que compõe combinações entre imagem e música.⁹ Assim a obra, que começa analisando e compondo uma historia da chamada *Performance de Luz (Light Performance)*, uma atividade que se desenvolve a partir da tecnologia e do imaginário e que possuiria uma *long and uneasy relationship with music (SPINRAD, 2005, 17)*, resgata historicamente essas performances que misturam música e imagem. Assim, Paul Spinrad traça diversas linhas evolutivas que contribuiriam ou teriam relação com o Vjin: *Concertos de Cor (Color Concerts)*, 1893-1950; *Diy (abreviatura de Do It*

⁹ Esta perspectiva da evolução das performances de luz é traçada por um autor americano e, portanto, reproduz os traços de sua cultura.

Yourself) *Color Organs*, 1960-1970s; *Wet Shows*, 1952-; *Club Vídeo*, 1970s-; *Scratch vídeo*, *Raves e Vj*, 1980s-.

Os *Concertos de Cor* (*Color Concerts*) têm sua origem num instrumento chamado *color organ*, cujo primeiro exemplar teria sido construído em 1743 por Louis Bertrand Castel, o *Clavessin Oculaire*. O autor, um matemático e padre francês, associou as sete notas da escala maior com sete cores diferentes, catalisadas por papéis coloridos translúcidos, cobertos por cortinas, que se moviam na frente de velas, compondo o instrumento. Esta associação entre cores e notas musicais possivelmente foi herdada dos escritos de Newton, que na sua *Hipotesys of Light* (*NEWTON in COHEN, 1995, 25*) escreve sobre essa associação sinestésica. É notável que essa analogia entre cores e sons possui uma existência muito antiga. Os chineses já escreviam a esse respeito e o próprio Aristóteles faz associações entre as notas musicais e as cores do arco-íris.

A partir do aparecimento deste primeiro *Órgão de Cores*, uma série de outros inventos similares foram criados numa cultura que começa a pensar as cores em termos melódicos. Outros, subsequentemente, criaram adaptações semelhantes usando luz do sol ou lâmpadas de gás, que difratavam a luz através de vidros ou líquidos coloridos, refletidos na parede. Em 1893, A. Wallace Rimington patenteou o primeiro *Órgão de Cores* na Inglaterra, publicando em 1912, *Colour-Music, the Art of Móbile Colour* (*RIMINGTON, 2004*).

Muitas pessoas consideravam as cores projetadas como uma nova música, inspirando inventores, que criaram uma série de sistemas que mapeavam o campo da música em relação com o campo da cor e da luz. Um exemplo dessa analogia pode ser encontrado no registro de patente de 1916, feito por Charles F. Wilcox, cidadão de Nova York, da chamada *Colour Music* (*Method of Producing Musical Compositions Through the Medium of Color*): Esse método, segundo seu autor, baseia-se no fato de que o espectro revela os raios de luz divididos em sete cores ou graus diferentes e, similarmente, a escala musical é dividida em 7 graus ou subdivisões de tons, ambas as formas atingindo a *consciência*, o *subconsciente* e o *senso subjetivo* do ouvinte ou observador. Esse invento é baseado na teoria científica da relação entre as vibrações de luz e as vibrações de som; a variação da rapidez das vibrações desses elementos causam o fenômeno da percepção da cor e do tom, no caso da luz e do som, respectivamente. Wilcox diz somente sugerir uma correta relação entre cores e tons, explicando que se trata de uma relação arbitrária.

Dó- azul escuro, Ré- azul, Mi- violeta, Fá- vermelho, Sol- laranja, Lá- amarelo, Si- verde. (WILCOX, 1916 in [www.lightshow.cc])

A. Scriabin, compositor russo, criou *O Poema do Fogo: Prometeu* (1908), sinfonia composta simultaneamente para orquestra e órgão de luz; Handel já havia composto *Music for the Royal Fireworks* (1749), um exemplo bem sucedido de música escrita como acompanhamento para show de luzes abstratas.

Durante a década de 1920 as chamadas *colour performances* se multiplicaram, impulsionadas por uma série de patentes de novos órgãos de cor, kaleidoscópios e projetores. A cena dos concertos na Inglaterra e EUA eram dominadas respectivamente por Bernard Klein e Thomas Wilfred, que acompanhou a Orquestra da Filadélfia com o seu *Clavilux*, em 1926.

Walt Disney convidou Leopold Stocowski e a orquestra da Filadélfia para musicar *Phantasia* (1940), baseado na interação entre cor e música. Steina Vasulka introduziu uma versão ao vivo de um espetáculo eletrônico de música e imagem no mundo artístico de Nova York com sua performance pioneira *Violin Power* (1970-8). O *Auraton* foi criado em 1942: um processo baseado em luzes coloridas resultantes da polarização da luz através de cristais desenvolvidos em *slides* de vidro. Uma série de apresentações desse instrumento, acompanhado de música, foi realizada durante a Segunda Guerra em hospitais como método de relaxamento para pacientes com problemas mentais.

Montar um *Colour Organ* era um dos destaques promovidos pelas matérias das revistas *Science and Mechanics*, *Electronics World* e *Popular Electronics*, que tornaram essa construção popular nos anos 60. Assim como outros aparelhos, esses órgãos podiam ser montados em casa, através do *Faça Você Mesmo*, popularizando seu uso.

Os chamados *Wet Shows* são considerados como os principais precursores do Vjing contemporâneo por Paul Spinrad: Em 1952, com a ajuda de um projetor comumente usado nas salas de aula, Seymor Locks, um professor de arte em São Francisco acompanhou uma banda de jazz com projeções resultantes do movimento de líquidos coloridos num prato de vidro, transpassados pela luz. Este foi o começo de uma técnica dinâmica, abstrato-impressionista que seria conhecida depois como *wet shows* ou *liquids*.

Durante os anos 50 o artista Elias Romero apresentou *liquids* em Los Angeles e São Francisco na forma de *happenings* e pequenos concertos. A cultura *beatnik* rapidamente assimilou a técnica, que causou uma revolução na

cultura do *light show* similar a influência da pintura performática de Jackson Pollock na mesma época, com a diferença de que essas performances de luz não conseguiram ser absorvidas pelo circuito comercial das artes plásticas, e se situaram no circuito *underground* onde de certa forma ainda permanecem até hoje.

Ligados à cultura *beat* nos anos 50, esses shows foram assimilados pelos hippies dos 60, que rapidamente descobriram sua afinidade com as drogas e o Rock. Os shows de luz psicodélicos foram incrementados com slides, projetores de filmes, lâminas coloridas, bolas de espelhos, estroboscópios, ultravioleta e luzes fluorescentes. Algumas destas performances eram realizadas em festas e eventos na Califórnia e em Nova York, como os happenings de Andy Warhol, intitulados *Exploding. Plastic. Inevitable*, em 1966, uma tentativa do famoso artista Pop em exceder os limites do cinema.

O *light artist* Bill Ham fez do seu show no *SF's Avalon Ballroom* uma atração regular, usando uma serie de projetores com o intuito de evitar a confusão de usar diversas cores no mesmo prato. Este show, juntamente com o de seus concorrentes nos teatros *Fillmore East* e *Fillmore West*, trouxeram um outro nível de sofisticação aos *wet shows* de Nova York. As pessoas podiam reconhecer quem se apresentava através dos diferentes estilos somente olhando para as telas. Enquanto isso, Virgil Fox interpretava os *Heavy Organ* concertos, onde Bach era tocado em um cenário psicodélico.

Hollywood rapidamente trouxe as performances psicodélicas aos filmes: Roger Corman dirigiu *A Viagem (The Trip, CORMAN, 1967)*, escrito por Jack Nicholson, sobre um executivo que após um conturbado divórcio, resolve entrar em uma viagem lisérgica, tomando LSD. Seus efeitos visuais eram criados por Bob Beck, que escreveu o livro *Colour Games: Light Show Manual (BECK, 1966)*, editado em 1966, sobre os shows de luz psicodélicos. Para *The Trip*, ele usou uma mescla de líquidos, flashes subliminares de figuras do imaginário *Junguiano* e *Crowleriano*, e métodos especiais de luzes estroboscópicas timerizadas para sincronizá-las no filme. A seqüência de *2001, Uma Odisséia no Espaço (1968)*, denominada *Star Gate*, utiliza efeitos psicodélicos semelhantes.

Desde a cultura *hippie*, os *Wet Shows* acontecem de forma recorrente em diferentes épocas e locais: alguns conjuntos como *The Greatful Dead*, os utilizam em seus Shows, assim como as grandes *raves* do início dos anos 90. Uma série de artistas ainda utilizam essas técnicas, mesmo que mescladas a novas tecnologias.

No final dos anos 60 alguns artistas da luz se utilizavam de gravações e do vídeo ao vivo. Em 1969, Nan June Paik começou a experimentar artisticamente o *Sony Portapak*, uma unidade de vídeo móvel desenvolvida para repórteres de TV durante a guerra do Vietnã. Porém, em geral, esta tecnologia era cara demais na época para ser disseminada.

A comercialização a preços mais aceitáveis dos VCRs no final dos anos 70, com a possibilidade de capturar, portar imagens e mesmo editar com dois decks proporcionou uma febre de vídeos nas boites de Nova York. Durante estes últimos dias da *Disco Era*, clubes como o *Peppermint Lounge* instalaram monitores de vídeo e começaram a passar vídeos *undergrounds* como parte da decoração. Enquanto isso uma série de novos produtos e hardwares para mixar vídeos possibilitava aos amadores experiências nesse sentido: Através dessa mistura de tecnologia, densidade urbana, e de uma nova onda de criatividade, emergiu uma próspera comunidade dedicada ao *club vídeo*. Vídeo artistas de Nova York definiram o visual da cena *clubber* dos anos 80, assim como os seus antecessores hippies fizeram nos 60. O *Peppermint Lounge* se tornou uma espécie de universidade dos Vjs, treinando o *staf* desta forma nova de arte. Esse time adotou o logo da bandeira americana sendo astreada na lua por Neil Armstrong, como forma de divulgar sua marca nas telas dos clubes. Outras casas noturnas em NY também investiram no vídeo como décor durante os anos 80. O *Palladium*, aberto em 1984, era uma delas, acima da sua pista de dança ficavam duas enormes bancadas móveis com 25 monitores cada, mostrando imagens produzidas por 33 aparelhos de VHS.

A MTV foi inaugurada em 1981 e teve rápido sucesso, obtendo enorme influência sobre a cena Vj: A nova televisão a cabo redefine o termo Vj como o apresentador de televisão. Para o resto do mundo, Vj se tornou uma designação de uma personalidade da tela, preferivelmente do que um performer relativamente anônimo. Recentemente a acepção original do termo tem crescido. A MTV, no entanto, expandiu largamente o interesse em produção de vídeos como um meio criativo e atraiu talentos de todo mundo para esse campo.

Uma outra pequena revolução técnica ocorreu em 1984, quando foi criado na Austrália o *Fairlight CVI* (computer vídeo instrument), uma unidade de videoprocessamento que custava por volta de U\$6500,00. Esse computador processava imagens em tempo real e rapidamente se tornou o preferido dos Vjs de casas noturnas, bem como de produtoras e TVs que não necessariamente operavam ao vivo. O Fairlight possibilitava superpor gráficos, solarizar imagens,

outros efeitos de cor, mostrava trails, e uma série de outros efeitos vistos em produções dos anos 80. Como o *Adobe After Effects* e mesmo o *Photoshop*, o *Fairlight* inaugurou uma nova era onde os designers podiam satisfazer seus clientes somente com o apertar de alguns botões.

Os efeitos de vídeo se tornaram mais acessíveis com o *Commodore's Amiga*, um computador pessoal com uma capacidade de vídeo sofisticada graças ao seu legendário e inovador sistema operacional. O *Amiga* desafiou as plataformas *Mac* e *Pc* durante o final dos anos 80 e começo dos 90, e o *Newtek's Amiga Vídeo Toaster*, introduzido em 1991, trouxe incríveis efeitos de vídeo para os computadores. O *Amiga* parou de ser fabricado desde 1993, mas ainda possui uma legião de fãs.

Enquanto isso, no mundo da arte dos anos 80, o trabalho de Nan June Paik que envolvia vídeos e ate mesmo uma escultura que incorporava telas de vídeo desafiou o *stablishment*, que passou a considerar o vídeo como uma forma séria de arte. O acesso à tecnologia levou cada vez mais pessoas ao trabalho com vídeo. Eles tendiam a se separar em dois grupos: O primeiro era de artistas sérios e solitários que produziam vídeos densos e complexas colagens que muitas vezes eram críticas sociais e políticas. Estes vídeos eram mostrados em porões e clubes. Enquanto isso uma série de pessoas apostou nas apresentações de vídeo ao vivo, usando ferramentas simples para passar vídeos ou gerar figuras abstratas na tela, sem som, no intuito de acompanhar as apresentações dos Djs. Estas pessoas entraram naturalmente na cena *rave* no final dos anos 80.

O *scratch* vídeo cresceu juntamente com os *remixes* de áudio principalmente em Londres, onde equipamentos de VCR baratos serviram às aspirações da demanda de jovens inconformados. Mas a forma estava enraizada nas colagens de cineastas experimentais como Walter Merch, Stan Brakhage, Bruce Conner e Craig Baldwin; bem como nos próprios trabalhos de cineastas do mainstream como Frank Capra, que em 1943 criou o filme de propaganda *Prelude to War*, parte da série oficial *Porque Lutamos (Why We Fight)*, construído inteiramente com imagens documentais. Numa rápida seqüência de clips de dois segundos, Capra revê toda a historia dos USA, inspirada pela música de Gershwin.

O remix de áudio era mais comum do que sua contraparte visual, porque exigia menos equipamento e tinha distribuição mais fácil. Mas os dois moldaram um *ethos*, o espírito de uma época. Por volta de

1990, produtores de scratch vídeo e músicas baseadas em *samples* começaram a ser interpelados pelo braço legal das indústrias culturais por usarem propriedade intelectual alheia.

As *raves* aconteceram depois, começando no final dos anos 80. A lenda diz que os Djs de Londres que passavam as férias em Ibiza conheceram e disseminaram a experiência de tomar *Ecstasy* e dançar *up-tempo house*. Em poucos anos as *raves* já eram uma febre, acontecendo em hangares, campos, estádios e até florestas. No pico da era *rave*, em 1992, os Vjs tinham todo o trabalho, uma vez que a produção de suas apresentações era complicada e geralmente feita por eles mesmos, enquanto o Dj levava todas as glórias, com sua performance estandarizada por um mixer e duas vitrolas *Technics 1200*.

Muitos equipamentos foram produzidos após esta época para facilitar e aprimorar o trabalho dos Vjs: O duo Vj/Dj britânico *Coldcut* colaborou com *Camart* na construção de software de vídeo chamado *Vjamm*, que eles começaram a tocar em 1997 e distribuíram para o público em 1999. Enquanto isso Sebastian desenhou um *MIDI-triggered vídeo app* (interface de teclado, que toca imagens) que foi desenvolvido pela *Steinberg* chamado *X<>Pose*, em 1997. Uma versão deste software foi distribuída no CD *Odissey to O2*, de Jean Michel Jarre, em 1998. Sebastian cedo aprimorou este software para ele mesmo como *ArKaos VJ*. *ArKaos* e *Vjamm* se multiplicaram em uma série de diferentes softwares adotados por diferentes plataformas, enquanto o começo do século XXI testemunhou a aparição de uma série de ferramentas de captura de vídeo, bandwidth, arquivos de vídeo e tecnologia digital de vídeo, mais o dramático declínio dos preços de *laptops* e projetores digitais.

Durante 2003-2004, *Edirol*, *Korg* e *Pioneer* começaram a fabricar hardware para Vjs. Os produtos ainda possuem preços profissionais, mas os amadores já estão comprando. Enquanto isso a cultura Vj esta mudando e sua importância ainda está por ser determinada.

4.2.

Os Movimentos artísticos e as Afinidades com o Vjing

Pensar as linhas históricas estruturais que possuem afinidades e possivelmente tenham influenciado o Vjing, direta ou indiretamente, remete a determinados movimentos das artes que se caracterizaram por transformar suas respectivas épocas e revolucionar a história da arte. *Cubismo*, *Futurismo*, *Dadaísmo*, *Surrealismo*, arte abstrata, *Collage*, *Assemblage*, *Pop Art*, arte

performática, arte conceitual, são movimentos e práticas artísticas que, além de confundirem-se através da influência recíproca na história da arte, possuem características bem variadas em relação às suas afinidades com o Vjing. O que se segue abaixo é uma tentativa de identificar elementos de sintonia entre as vanguardas históricas e a ação dos Vjs.

Considerando os movimentos artísticos e as condições sociais que contribuem para o seu desenvolvimento, podemos situar os Vjs como um fenômeno que ocorre em sua especificidade catalizado por condições culturais, econômicas e tecnológicas, do que se convencionou chamar de pós-modernidade, esta era fragmentária, onde tempo e espaço são vistos de forma diferente da modernidade, onde os discursos parecem ter se exaurido, ocorre essa explosão de imagens que se associam a outras das formas mais múltiplas possíveis; essas imagens, que possuem um caráter camaleônico, que se metamorfoseiam e se multiplicam num fluxo incessante de informações, que não obedecem as narrativas convencionais, que fogem da ordem cinematográfica, são projetadas em pleno calor da hora: O Vjing obedece ao imaginário e às condições materiais de nossa época. O desenvolvimento de um espaço e tempo virtuais, de redes telemáticas e cibernéticas, a volatilidade do capital, bem como do trabalho, novas subjetividades e novas formas narrativas, este ambiente contribui para a eclosão do trabalho dos Vjs.

Da mesma forma como essa prática é relacionada com a contemporaneidade, podemos associar práticas e movimentos artísticos que possuam similaridades com o Vjing, mas que foram catalizadas pelo ambiente do *Modernismo*: O *Futurismo*, por exemplo, celebrou a cidade moderna, com suas relações fugazes, a velocidade do trem e do automóvel, o vôo dos aviões, o movimento no cinema, o poder das máquinas e da guerra. Este movimento artístico que teve sua origem na Itália da primeira década do século XX, possuía uma ênfase interessante na representação do movimento, da dinâmica, que aparece em suas obras e que parece se afinar com o Vjing. O Manifesto de 11 de abril de 1910, intitulado *Pintura Futurista: Manifesto Técnico*, é exemplar: *O gesto que reproduziríamos na tela já não será mais um momento fixo no dinamismo universal. Será simplesmente a própria sensação dinâmica. (in DEMPSEY, 88)*

Nesse afã pelo estudo e apresentação do movimento, Giacomo Balla realizou experiências com representações de movimentos seqüenciais, influenciado pelos estudos fotográficos de locomoção humana e animal,

realizados pelo americano E. Muybridge e pelas cronofotografias do fisiologista francês E. J. Marey.

Uma prática que pode ser associada à sinestesia das modernas *raves* é a das *Noites Futuristas, Seratas*, onde apresentações em conjunto de diversos artistas incluíam recitais poéticos, performances musicais, leitura de manifestos, dança e representação de peças teatrais. Essas apresentações serviam como forma de desenvolver os trabalhos de artistas como Boccione, Carrá, Balla, Severini, Russolo e Balila Pratella, adeptos deste movimento inaugurado por Marinetti, que em seu primeiro manifesto, convidava os artistas “a cantar o amor ao perigo, o hábito pela energia e pelo destemor, e exaltar a ação agressiva, a insônia febril, o passo dos corredores, o salto mortal e a potência de uma bofetada”. (HUMPHREYS, 2000, 19)

Os dadaístas e surrealistas também criavam estas espécies de performances como uma forma de romper com as formas tradicionais de arte e impor novas estéticas e idéias. Gorge Glusberg, que classifica estas práticas de *protoperformances*, como formas similares à performance, que só emerge como gênero artístico independente a partir dos anos 70, escreve sobre um destes eventos realizados pelos dadaístas:

Dessa série de performances que ocorreram em 1921 vale a pena destacar uma: a visita de dez dadaístas à igreja de Saint- Julien- le- Pauvre, no centro de Paris, inaugurando uma série de excursões pela cidade (a rigor esta será a única a se cumprir). O grupo convida seus amigos e seus adversários para esse evento que prometia reproduzir um típico passeio de turistas ou de colegiais. É lógico que a verdadeira finalidade era a mesma de sempre, a de desmistificar atitudes. Um cinquentena pessoas se juntam para a visita, que transcorre sob uma forte chuva, Breton e Tzara ficam provocando o público com discursos, Ribemont-Dessaignes se faz de guia_ diante de cada coluna ou estatua ele lê um trecho, escolhido ao acaso, do Dicionário Larousse. Depois de uma hora e meia os espectadores começam a se dispersar. Recebem então pacotes contendo retratos, ingressos, pedaços de quadros, figuras obscenas e até notas de cinco francos com símbolos eróticos. Não será esta excursão de 1921 um típico happening dos anos 60? (GLUSBERG, 2005,19)

Este fator do acaso, considerado pelos artistas na contingência do momento da visita, reforçada pela leitura de trechos do dicionário pinçados randomicamente, é encontrado também no ato do Vjing, onde as seqüências, misturas e efeitos de imagens variam de acordo com o calor da hora. Essa espécie de experiência *pré-multimidiática*, classificada por Glusberg como um típico *happening* dos 60, também possui afinidades com o ambiente do Vj, onde múltiplas ações são realizadas a fim de criar estímulos vários no público e nos próprios artistas.

A falta de uma seqüência totalmente pré-estruturada, as decisões no momento da apresentação, os estímulos a que o Vj é submetido em sua apresentação compõe com um cenário onde o racional deve de alguma forma ser um pouco sublimado em decorrência dos estímulos do momento. Esta quebra da consciência em vistas da conquista de estágios mentais e físicos diversos proporcionados pelos estímulos na festa, e dos quais as imagens exibidas pelo Vj fazem parte, pode ser relacionada à busca do onírico por parte da vanguarda surrealista. O fragmento de um prefácio coletivo, escrito em 1924, encontrado n`*A Estética Surrealista*, organizada por Álvaro Cardoso Gomes revela a visão dos artistas sobre o sonho e o poder de suas imagens:

Estamos todos a mercê do sonho e devemos a nós mesmos a submissão a seu poder em estado de vigília. É um tirano terrível vestido de espelhos e de relâmpagos. O que são o papel e a pena, o que é escrever, o que é a poesia diante desse gigante que tem os músculos das nuvens em seus músculos? (...) Vocês estão ai gaguejando diante da serpente, ignorando as folhas mortas e as armadilhas de vidro, vocês temem por sua fortuna, por seu coração e seus prazeres e procuram, na sombra dos seus sonhos, todos os signos matemáticos que lhe tornarão a morte mais natural. Outros, e esses são os profetas, dirigem cegamente as forças da noite em direção ao futuro, a aurora fala por sua boca, e o mundo encantado se espanta ou se felicita. O Surrealismo abre as portas do sonho a todos aqueles para quem a noite é avara. O Surrealismo é a encruzilhada dos encantamentos do sono, do álcool, do tabaco, do éter, do ópio, da cocaína, da morfina; mas ele é também aquele que rompe as correntes, nós não dormimos, não bebemos, não fumamos, não aspiramos drogas, não nos picamos e sonhamos, e a rapidez das agulhas das lâmpadas introduz em nossos cérebros a maravilhosa esponja deflorida do ouro. (GOMES, 1994, 43)

Funcionando através de imagens em movimento assim como o sonho, o Vjing introduz, juntamente com outros elementos do ambiente, um despertar de novas consciências, um despertar que foge à racionalidade e que pode comparar-se, nesse sentido, à busca deste *despertar* por parte dos artistas surrealistas. O Vj então, poderia ser comparado aos profetas do texto, que se delíam e contagiam os outros a partir da introdução em seus cérebros da *maravilhosa esponja deflorida do ouro causada pela rapidez das agulhas das lâmpadas*, algo que se dá através da rapidez das imagens e sua pulsação.

O interesse dos surrealistas pela imagem em movimento é explicitado na diversidade de experiências cinematográficas feitas por artistas como Man Ray, Jean Cocteau, Buñuel e Marcel Duchamp. Este último, em uma entrevista de 1966, fala sobre o movimento:

Uma partida de xadrez é uma coisa visual e plástica, e se não é geométrica no sentido estático da palavra, é mecânica, desde que se move; é um desenho, é uma realidade mecânica. As peças não são belas por elas mesmas, assim como

a forma do fogo, mas o que é belo – se a palavra belo pode ser usada – é o movimento. Então, é uma mecânica, no sentido por exemplo, de um Calder. No xadrez, existem, sem dúvida, coisas extremamente belas no domínio do movimento mas não no domínio visual. Imaginar o movimento ou o gesto é o que faz a beleza neste caso. Está completamente dentro da massa cinzenta. (DUCHAMP in CABANNE, 1987, 28)

Este elogio à dinâmica, à beleza do movimento em si, traz as imagens cinéticas para o centro do raciocínio. Ao final, quando Duchamp fala sobre imaginar o movimento e o gesto, foca a importância da forma dinâmica para o pensamento tanto do autor como do espectador: *Está dentro da massa cinzenta*.

Agora, Duchamp, perguntado sobre a influência do cinema em sua obra *Nu Descendo a Escada*, revela a importância do trabalho de Marey, na dissecação do movimento, algo fundamental no Vjing:

P. Cabanne- No Nu Descendo a Escada, não havia uma influencia do cinema?

Duchamp- Seguramente, sim. É aquela coisa de Marey...

C- A cronofotografia.

D- Sim. Eu tinha visto uma ilustração de um livro de Marey que indicava às pessoas que fazem esgrima ou galopam cavalos, com um sistema de pontilhados, os diferentes movimentos. É assim que eu explicava a idéia de paralelismo elementar. Isso tem um ar bem pretencioso como fórmula, mas é divertido. Foi o que me deu a idéia do Nu Descendo a Escada. Empreguei pouco este procedimento nos desenhos, foi mais na última etapa do quadro. Deve ter acontecido entre dezembro e janeiro de 1912. (CABANNE, 1987, 56)

As experiências cinematográficas dos surrealistas surpreendem pelo desenvolvimento de técnicas que dão textura às imagens, alguns efeitos especiais, narrativas profundamente complexas e não lineares, bem como do uso mesmo de abstrações. Filmes como *Anemic Cinema*, de Marcel Duchamp, *Le Chien Andalou*, de Luis Buñuel, *Entreacte*, de René Claire, *Le Retour a la Raison* e *Lês Mystères du Château du Dé*, de Man Ray, são exemplos destas experiências oníricas realizadas pelos surrealistas:

Em *Anemic Cinema*, Duchamp filma círculos que giram, sujeitando o espectador a ler frases escritas em espiral. A dificuldade de ler estas sentenças em movimento, coloca o espectador/leitor em uma situação de desconforto, trazendo novas perspectivas nessa leitura cinética em espiral. É um experimento simples do ponto de vista cinematográfico: praticamente uma escultura cinética filmada.

No filme de Buñuel, um ícone da história do cinema, a cena do início do filme, onde uma navalha corta o olho de uma pessoa em sincronia com as nuvens que atravessam a lua, transporta o espectador através de um choque para um universo de sonho e magia, numa narrativa aberta, carregada de significações. O impacto dessa imagem é algo singular na história das imagens em movimento.

Em *Entreacte*, de Claire, um féretro, puxado por um camelo, se desprende de seu guia e começa a correr desenfreadamente numa seqüência onde a velocidade vai aumentando de modo gradual. O movimento e o ritmo, desde a câmara-lenta empregada no andar dos acompanhantes do enterro, que faz com que pareçam flutuar, até a famosa câmara posicionada na frente do carrinho de montanha russa e os cortes em sentidos alternados que causam vertigem no espectador, são os elementos essenciais desse filme que se passava originalmente no intervalo de um espetáculo de dança.

Já, *O Mistério do Castelo de Dados* (1929), de Man Ray, mostra uma viagem de personagens com mascaras neutras a um castelo surrealista. Os personagens jogam dados, num indício de uma narrativa que, se não se mostra exatamente probabilística, revela pouco a pouco espaços inabitados do castelo numa espécie de labirinto. Um momento especial se dá na etapa do filme denominada *Piscinema*: Uma imagem de um mergulho na piscina em sentido inverso, que começa com a explosão da água e termina com o personagem de volta ao trampolim, já deixa claro a intenção de explicitar o aspecto cinematográfico (nesse caso, do domínio do movimento pelo autor) da cena. A seguir, o reflexo da piscina na parede, juntamente com a presença de sombras que se movimentam conjuntamente, revela um caráter abstrato do filme juntamente com um aspecto indicial. A frase escrita no *écran*, a seguir, está de acordo com o que é mostrado: “Existem os fantasmas da ação? ...os fantasmas das nossas ações passadas? Os minutos vividos não deixam traços concretos no ar ou sobre a terra?”

Tanto a montagem invertida como essa reflexão sobre os indícios que se relacionam à imagem e à abstração, revelam uma obra fílmica que, longe de ser ingênua, já se constitui como uma criação sutil, que critica o cinema em si e acima de tudo, pensa o movimento.

Retour a la Raizon (1923), também de Man Ray, é uma criação cinematográfica que, longe de buscar uma narrativa convencional, trabalha com movimento, ritmo e determinados objetos que aparecem na tela com imagens texturizadas: No início aparecem pequenos grãos que preenchem a tela e

variam de tamanho e posição. A tela, preenchida, ganha diferentes texturas com o seu movimento, algo como um solo arenoso; depois, um objeto semelhante a um relógio, mas com um aspecto bidimensional roda na tela e muda de direção. Aparecem pregos brancos, que caem de baixo para cima na tela, estes parecem (e são?) negativos, parecem ter sido impressos sobre a película. Estes planos se sucedem algumas vezes, no que uma lâmpada redonda cruza o quadro; Círculos brancos com bolas pretas em seu centro preenchem a tela em movimento browniano, semelhante ao primeiro plano. Luzes de um carrossel e de brinquedos em movimento de um parque de diversões preenchem a tela negra, trilhas de luz aparecem, a câmera se move. Uma imagem com a palavra *dancer* aparece, envolta em fumaça. Formatos de mola, cordas e espirais, de vários tipos e tamanhos, marcam a tela em sucessivas direções. Aparecem os grãos novamente, uma sucessão de objetos e texturas revelam figuras que não conseguimos, por causa da velocidade, distinguir (ao usar o recurso do *slow motion*, descobrimos o que parecem ser pontas de cristais, gelo e figuras geométricas como linhas e pontas, definidas pelo preto e branco). Sombras. Uma linha grossa branca corta verticalmente o quadro... Ela está instável, se define pela vertical mas ziguezagueia na tela. Uma espécie de gráfico, um código com traços horizontais de três diferentes tamanhos que cobrem a tela na forma de sentenças. Um pedaço de escrita aparece num lampejo, e já vemos uma espécie de folha de papel, muito cumprida, desce verticalmente em espiral. Um móvel pendurado, que se assemelha a isto ##, só que vertical, roda juntamente com sua sombra na parede. Ele está pendurado diagonalmente, e vemos sua imagem sobreposta numa fusão. As duas imagens possuem velocidades diferentes. Ele roda para o outro lado... Por fim, o tronco nu de uma mulher aparece ao lado de uma janela, iluminado pela luz que passa através da cortina. Ele se mexe, de um lado para o outro sobre o mesmo eixo. A seguir, o negativo dessa mesma imagem aparece, com uma textura solarizada.

Essa obra, de 1923, possui incríveis singularidades com as imagens produzidas pelos Vjs na contemporaneidade. Destarte ser em preto e branco e não possuir os recursos de maleabilidade e mutabilidade possibilitados pelo vídeo e o computador, se mostra absolutamente atual, com sua preocupação rítmica, seu caráter abstrato, a velocidade e o impacto de suas imagens. As imagens trabalhadas em diferentes texturas e os efeitos, como o busto negativado, que parece juntar a opção de *flopar* com *negativar*, existentes nos

softwares atuais de imagem, parecem também contribuir para esse estudo do movimento e da própria ontologia dos objetos.

Esses filmes surrealistas se aproximam, por seu caráter experimental e suas narrativas elaboradas, que fogem ao drama convencional e possuem traços mais ou menos rítmicos, ao Vjing moderno. O uso de imagens impactantes, fragmentos em uma estética que produz mudanças de velocidade e rupturas e a própria desconstrução do movimento, também podem ser apontados como traços de aproximação.

Veremos aqui que, em determinadas ações e movimentos artísticos acontecidos no passado e que possivelmente possuem ecos no presente ou mesmo ainda sobrevivem, existem determinados elementos que se parecem ou têm relação com a ação dos Vjs. As práticas conhecidas como *Collage* e *Assemblage* são interessantes exemplos dessa aproximação: As *collages* são, como o próprio nome diz, colagens, que podem ter como base pinturas onde se juntam objetos, ou mesmo uma colagem de materiais de diversas formas e origens. Essa prática artística é muito antiga, mas começou a ser feita de forma mais consciente pelos cubistas, como Picasso. Essa superposição de elementos possui claramente similaridade com as múltiplas imagens simultâneas e a profusão de imagens ritmicamente interligadas dos Vjs. O *Cubismo*, na sua preocupação em retratar os objetos em diversos pontos de vista, quebra a perspectiva tradicional, onde a relação de profundidade entre o observador fixo e o objeto é algo primordial:

O espaço, nessas pinturas, parece mover-se para trás, inclinar-se para cima e em direção ao observador, e tudo isso ocorre simultaneamente, confundindo as expectativas tradicionais da representação de profundidade. Essas imagens compostas de um objeto visto a partir de uma variedade de ângulos_ em cima, em baixo, atrás, na frente_ representam antes aquilo que se conhece de um objeto do que aquilo que pode ser visto a partir de um ponto fixo e ao mesmo tempo. Mais do que descritos, os objetos são sugeridos e os observadores devem construí-los tanto pelo pensamento como pela visão. (DEMPSEY, ,84)

Essas diferentes perspectivas, no plural, quebram com a estrutura da pintura tradicional advinda desde o Renascimento. A Perspectiva, que estabelece o lugar do objeto, do observador, do espaço entre ambos e hierarquiza estas posições, é posta em cheque, transparecendo o seu caráter eminentemente simbólico, na sua representação particular do real. Esse movimento é semelhante ao que a tecnologia do vídeo fez em relação ao cinema, como veremos no próximo capítulo. A multiplicidade de visões simultâneas revelada pelo *Cubismo* é, em uma aproximação, análoga aos

diferentes ângulos e diferentes momentos temporais (instantes ou seqüências) de um mesmo objeto ou objetos, proporcionadas pelo Vjing, bem como às múltiplas imagens que podem ser superpostas pelo Vj.

A *Assemblage* é uma espécie de colagem em três dimensões, feita na união de objetos que, acima de suas origens e formatos, são reunidos. Essa arte é pensada enquanto uma junção de fragmentos; dessa forma, também tem afinidades com o Vjing, que reúne *samples* e imagens de diversas origens em um mesmo processo:

A *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 acontecia apenas na fixação dos materiais ou na colagem das figuras. (SANTANA, 2005, 31)

Essa técnica da *Assemblage* influenciou e serviu de suporte para os *happenings* e performances dos anos 60 e 70. O ato de selecionar, preparar e ordenar fragmentos é crucial no trabalho dos Vjs.

O aspecto performático dos Vjs, da sua presença mesmo física no ato da apresentação e o caráter contingencial relacionado a este, possui antecedentes vários. Uma dessas experiências, bastante significativa, é a chamada *action painting*, realizada por Jackson Pollock nos anos 40. Nessa prática, adotada também por pintores congêneres, o artista tentava se aproximar da tela, geralmente disposta no chão, sem uma idéia pré-determinada do que iria criar: a imagem seria o resultado do encontro dinâmico entre o pintor, seu material e a tela. Em 1947, Pollock descreve essa ação:

Prefiro atacar a tela não esticada, na parede ou no chão... No chão fico mais à vontade. Me sinto mais próximo, mais uma parte da pintura, já que desse modo posso andar em volta dela, trabalhar dos quatro lados, e literalmente estar na pintura... Quando estou em minha pintura, não tenho consciência do que estou fazendo. (GOODING, 2002, 69)

O pintor se utilizava dessa técnica, que muitas vezes era mostrada ao público em apresentações, para criar obras inteiramente destituídas de representação, onde o que importava eram as energias afetivas, o movimento implícito do corpo do artista, a desordem e a ordem que apareciam na tela:

Experimentamos a obra como a criação de um manipulador mágico de energias, um inventor de novas configurações de pinceladas ou figuras, que traçam um movimento que nega o mero acaso e é emoldurado e contido pelo retângulo da

borda da tela como o patinador pela borda do lago ou pela cerca do ringue de gelo. Certamente a pintura, criada no auge dos poderes do artista, é alcançada com segurança magistral, com uma energia magnificamente controlada. Por outro lado, podemos distinguir evidências esmagadoras de acidente e deslocamento, uma mal contida representação de uma potencialidade caótica, de impulsos anárquicos para uma dissolução e uma desordem que se espalham implicitamente no espaço infinito além da borda da tela. Em qualquer direção, estamos contemplando não tanto uma representação das coisas da natureza, quanto uma apresentação do fenômeno da própria natureza. A disposição da tinta pela superfície foi determinada por suas energias, tornando-se ela própria uma imagem do paradoxo inelutável da natureza_ sua proliferação irreprimível de formas e ritmos diferenciados e sua irreversível tendência a entropia. (GOODING, 2002,70)

Esse caráter entrópico, intimamente ligado à presença do criador, que se confunde com a obra, em sua feitura no calor da hora, pode ser encontrado no Vjing, uma vez que são as ações do Vj, aliadas aos diferentes hardwares e softwares, que criam os ritmos, seqüências, misturas e a própria textura e forma das imagens; ações essas que nunca são iguais, contrapondo seu caráter errático ao *modus operandi* da máquina. O caráter mais abstrato em relação ao cinema encontrado no Vjing realça não a representação dos objetos do mundo real, mas sim as possibilidades rítmicas e estéticas inerentes à manipulação das imagens, na sua relação espaço-temporal, tal como na arte abstrata.

Esta questão da representação é fundamental no Vjing: Podemos pensá-lo enquanto somente imagens, as imagens criadas e projetadas pelo Vj, algo que em sua essência já foi discutido e será ainda mais no decorrer do trabalho. Mas também existe o próprio Vj; ele é uma parte fundamental do espetáculo. Independente se aparece mais ou menos para o público, sua presença interage com as imagens e com o ambiente e certamente modifica as imagens. Vjing é isso, interação homem-imagem.

A partir desta perspectiva, podemos encontrar importantes traços análogos entre o Vjing e as experiências performáticas notáveis na história da arte. Segundo Jorge Glusberg, o evento que caracteriza o nascimento do *happening* foi idealizado e realizado por John Cage em 1952, *Untitled Event*, que propunha uma fusão original de cinco artes: teatro, poesia, música, dança, pintura. Tentava, nessa obra baseada no acaso e indeterminação, preservar a individualidade de cada linguagem, mas ao mesmo tempo criar uma nova, uma sexta linguagem. O evento é definido por Glusberg:

Ninguém recebeu instruções sobre como ou o 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 Eckart. Em seguida, Cage

executou uma composição com o uso do rádio. Também em cima de uma escada, Richards e Olsen leram seus versos; Rauchenberg, cujos quadros estavam pendurados em diversos pontos do teto, escutava discos num velho gramophone 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 a projeção de slides e de filmes. (GLUSBERG, 2005, 26)

Esse espetáculo teve uma incrível repercussão mundial, e pode ser considerado como um concerto baseado na relação entre diferentes mídias, na intermídia entre diversas artes. Se pensamos o espectador como sujeito a diferentes estímulos, onde diferentes mecanismos sensoriais e áreas do cérebro são afetados em conjunto nessa produção sinestésica, podemos facilmente relacionar *Untitled Event* com as festas de música eletrônica e o conceito de imersão contemporâneo, onde o Vj realiza um dos mecanismos fundamentais, a manipulação e projeção de imagens em tempo real.

Os chamados *Enviroments*, criados por Allan Kaprow, um artista fundamental na estética do *happening*, também são notáveis em termos dos componentes de acaso, imersão e sinestesia. Esses ambientes, são uma evolução do que o artista chamava de *Action Collage*, uma espécie de adaptação da *Assemblage* que se realiza na presença do público, unindo as idéias de Pollock e Cage. O artista começa então a acrescentar efeitos de iluminação e de som, tornando essas obras verdadeiras instalações contemporâneas, onde o público entra em contato com diversos estímulos sensoriais. É importante dar novamente crédito aos Surrealistas, como Duchamp, que nos anos 40 já haviam realizado *enviroments* com objetos encontrados, mas com discurso diferente, diferentes perspectivas do que nos anos 60.

Kaprow, posteriormente, inventa o que denomina de *happening*: a partir do desenvolvimento dos *enviroments*, se dá conta de que o espectador também faz parte da obra, e estabelece determinadas ações que podem ser efetuadas por este. O autor, ao mesmo tempo, se une ao público numa comunhão onde o acaso e corpo são fundamentais na criação de uma obra aberta, que nunca se repetirá, uma vez que depende da interação entre várias partes do jogo, que acontece no momento da apresentação.

A *Pop Art*, focada em temas como cultura de massa, objetos cotidianos, multiplicidade de objetos industrializados, bem como com sua estética de choque, possui muito em comum com o Vjing. O *sample* de imagem,

largamente utilizado pelo Vj, é a utilização e re-configuração de símbolos, práticas e mecanismos da cultura de massa, algo buscado pelos artistas *Pop*.

Entre 1966 e 1967, Andy Warhol produziu um show que já possuía afinidades únicas com o Vjing: *Exploding. Plastic. Inevitable*. Era um espetáculo multimídia que unia uma apresentação musical da banda *Velved Underground* e Christa Paffgen (Nico), dançarinos como Gerald Malanga e Mary Woronov, show de luzes e projeções de filmes e slides comandadas pelo próprio Warhol. Assim, o artista foi um dos primeiros a juntar imagens em movimento em coordenação com outras mídias. Essa ação é notável, apesar da dificuldade em sincronizar as imagens através de projetores cinematográficos, o que somente seria facilitado com a tecnologia do vídeo, que surge no final dos anos 60.

A aproximação destas vanguardas das artes com o Vjing se dá por alguns elementos fundamentais. Em primeiro lugar nesse contexto do que se convencionou chamar de *live art*, uma obra de arte que se desenvolve no aqui e agora da apresentação, que não é fechada, mas possui um caráter aberto, contingencial. Não busca primordialmente um resultado, mas o resultado é o próprio processo. Vimos aqui que esse conceito permanece, na história da arte contemporânea, ligado à noção de *Collage*: *collage* parcial e pictórica, *collage* total e não pictórica, *collage* de mídias.

Esses fatores, que se complementam de certa forma, são fundamentais para a compreensão do trabalho dos Vjs. Nele, o artista compõe com pedaços de imagens em movimento, uma espécie de *collage* que se dá no momento da apresentação. Esse ato, que busca surpreender e maravilhar o público, é volátil, uma vez que acontece somente no calor da hora, é baseado no processo da interação artista, público, música, imagens, mídias e estímulos sensoriais, muito mais do que numa obra de arte acabada, como um quadro ou um filme. Além das imagens e seqüências de imagens cinéticas criadas pelos Vjs, devemos ter em conta a sua presença, a interação homem (s) –máquinas – imagens, fundamental na constituição do Vjing.

A seguir, procurarei compreender as imagens dos Vjs e para isso tentaremos abordar aspectos importantes da tecnologia do cinema, do vídeo, bem como do novo meio digital. A *videoarte*, tão importante e fundamental na influência e na própria essência do Vjing também será abordada. Em primeiro lugar, veremos que a noção de instante e a atomização do movimento são fundamentais no trabalho do Vjing. Depois, buscando compreender a forma como as imagens comunicam, tentaremos estabelecer a importância do Vjing ao associar intrinsecamente a imagem e a música.