

as raízes do Vjing: uma visão histórica

bram crevits

curador

RESUMO

O artigo retoma as origens das apresentações de vídeo ao vivo, em seu percurso que vai dos clubes aos palcos e galerias.

PALAVRAS-CHAVE

Vjing, história, crítica

Horror Film, de
Michel Le Grice



O termo VJ foi utilizado pela primeira vez no final dos anos 70 no clube nova-iorquino *Peppermint Lounge*, portanto estamos olhando para uma pequena história que abrange cerca de 20 anos. No entanto, se você olhar para além deste curto período de existência, torna-se claro que o VJing desempenha um papel estranhamente vital na cultura contemporânea. Parece ser a amálgama de um número de importantes evoluções nos planos social, artístico, cultural e tecnológico. É portanto gratificante olhar para esta rica, porém complexa história dos seus antecessores, do que apenas para a curta história do VJing como se fosse um capítulo fechado. Não seria desinteressante olhar apenas para a história recente do VJing, mas seria quase que impossível abordar esta história com toda sua diversidade.

Discussões em inúmeros sites e encontros durante os eventos de VJ, que não param de crescer, demonstram um claro interesse no VJing. O mais importante é que esses elementos estimulem a conscientização entre os VJs em relação ao seu meio. Essa conscientização é importante e tem sido um elemento essencial nas artes desde o surgimento da modernidade. O VJing tem se desenvolvido em direção às artes visuais e performáticas, através das performances audiovisuais ao vivo, instalações audiovisuais interativas e assim por diante. Entretanto, isso não pode ofuscar a história como um todo. Vale notar que toda a discussão a respeito

do VJing hoje em dia, aponta para uma dívida do VJing em relação às artes visuais, com referências a videoarte e também às artes performáticas. Entretanto o VJing não surgiu das artes visuais, pelo menos não diretamente.

Na verdade o VJing surgiu juntamente com o aparecimento da música eletrônica no final dos anos 70 e se consolidou com a música house no começo dos 80. Foi um fenômeno esporádico: de maneira independente, diversas pessoas ao redor do mundo começaram com o VJing num mesmo momento. Esta sincronicidade aponta para a necessidade relacionada às características específicas das festas house. Por conta da ausência de uma performance na cena, havia uma demanda por uma nova experiência visual. O VJing passou a existir a partir de bases pragmáticas. Ele surgiu por conta de uma necessidade e não de um desenvolvimento consciente relacionado às artes.

Nós temos que pensar a maneira como estas festas *house* colocaram em perspectiva as relações entre o performer e a platéia. O aspecto religioso destas festas compostas por um líder e seguidores, e a presença de um único DJ sozinho no palco não preenchiam tais necessidades. A utilização de múltiplas telas, localizadas pelo espaço, substituiu o poder perdido do líder colocando ênfase em um espetáculo total. Entretanto, a utilização de múltiplas telas não foi uma invenção dos VJs ou da cena house. Se voltarmos aos anos 60 e 70, este fenômeno apareceu através de pessoas como Malcolm LeGrice e Peter Gidal num cruzamento entre cinema experimental e artes visuais e performáticas. Eles o chamaram de Cinema Expandido. Partindo de idealismos pós-marxistas, eles introduziram performances realizadas com projetores de filmes direcionados a múltiplas telas e por vezes móveis. Todas as suas esperanças foram colocadas na salvação dos meios audiovisuais. A utilização de múltiplas telas simbolizava a expansão das forças do meio, o poder do meio em romper com o *frame*.

Uma outra marca típica de uma festa *house* – também marcada pela presença do VJ – é o aspecto multi-sensorial. Não é apenas uma “experiência total”. A experiência se compõe de um emaranhado de partículas: as viradas sonoras dos DJs, os *loops* “de gatilho” dos VJs e a manipulação de uma luz estroboscópica por uma outra pessoa, na maioria das vezes sem existir algo pré-combinado. Essas ações foram muito significativas para a época. Eis novamente o pós-modernismo:

DOSSIÊ

bram crevits

teccogs

n. 6, 307 p,
jan.-jun, 2012



*Sonne Stat Reagan: Joseph Beuys em registro
que mistura pop, ativismo e performance*

a desconstrução do todo – não existe um modo certo de olhar para as coisas. A mistura de diferentes imagens, sem uma conexão aparente, expressa esta mesma descontinuidade. De uma maneira improvisada, o VJ mixa imagens gráficas com imagens de arquivo para realizar a performance em tempo real, frequentemente com dois artistas atrás de uma mesa...tudo numa abordagem multimidiática.

É notável como os inventores do universo multimídia nas artes visuais também foram os pioneiros na videoarte: o movimento Fluxus. Esta tendência artística que percorreu dos anos 60 aos 70, envolveu artistas como Joseph Beuys, Yoko Ono e John Cage, ficou especialmente conhecida pela consciência em mesclar diferentes disciplinas das artes e meios de comunicação, que incluíam artes visuais, música experimental, poesia e performance, além da sua aversão implacável a tudo que estava ligado ao universo da “alta cultura”. Exatamente por conta disto, alguns artistas se dedicaram aos meios menos elitista tal como o vídeo, para se referirem aos meios de comunicação de massa. Os primeiros experimentos em vídeo e a invenção do video-sintetizador *PaikAbe*, desenvolvido pelo membro do Fluxus Nam June Paik (originalmente um compositor), é um exemplo clássico das conexões que podemos fazer entre os primórdios da videoarte realizada pelo Fluxus e do VJing. Porém, como já foi dito anteriormente, o VJing não surgiu com esta referência direta e consciente com o seu antecessor cultural.

Quase nos esquecemos de uma das grandes influências no início do VJing: a cena *house* estava inundada de drogas. Estas são as razões pelas quais Simon Reynolds intitulou seu trabalho sobre techno e cultura *rave* de *Generation Ecstasy*. O MDMA, com o seu produto final, o *ecstasy*, assim como o alucinógeno LSD (embora num grau muito menor), causam efeitos similares aos sintomas de pessoas que sofrem de sinestesia. A descrição clínica de sinestesia é “uma mistura neurológica dos sentidos”. Pessoas que sofrem de sinestesia, por exemplo, são capazes de ouvir cores e ver músicas. O VJing, nas festas *house*, reproduzem esta experiência. Enquanto o *ecstasy* cria uma simbiose “espiritual” da sensação, ele não suscita visões alucinógenas se comparado ao LSD. Se o LSD fosse a droga da cena *house*, não haveria a necessidade de compensar a falta de uma performance com baixas características visuais como é a apresentação de DJ. Assim não haveria o VJing.

Nas artes visuais dos dias de hoje, e especialmente no campo das artes

DOSSIÊ

bram crevits

teccogs

n. 6, 307 p,
jan.-jun, 2012



Come to Daddy: videoclipe de Chris
Cunningham para o Aphex Twin

performáticas, alusões a sinestesia são feitas em termos de uma abordagem multi-sensorial, que não é mais apenas destinada aos olhos e aos ouvidos, mas também ao olfato e ao toque do espectador. Definindo desta maneira, as festas de techno ou de house parecem perder suas características como experiência sinestésica. Apenas aqueles que nunca sentiram o impacto das batidas sonoras podem reivindicar tais características. Isto não é apenas divertido, mas é também muito relevante para apontarmos que diversos artistas tem “sofrido” de sinestesia, como por exemplo Richard D. James conhecido como Aphex Twin, ou o pintor abstrato russo Wassily Kandinsky. A valorização cultural da sinestesia pode ser trazida de volta para a sociedade moderna na qual apenas o progresso tem alguma importância. Aqui reside as origens da fixação do homem moderno, a fixação em algo sensorial ou extraordinário. O “agora” é apenas um esconderijo.

A utilização de imagens videográficas na cena house é inspirada em alguns antecessores de contextos populares ou da sub-cultura. Semelhante a história do Fluxus, é o exemplo da Pop Arte de Andy Warhol. Assim como o Fluxus, este ícone da arte moderna combinou elementos da alta e baixa cultura e utilizou-se de estratégias multimidiáticas. Com seu show itinerante de 1966, o *Exploding Plastic. Inevitable.*, Warhol e seu braço-direito Paul Morrissey mesclaram música, teatro, filme e performance num grande espetáculo total. O show se construiu em torno da apresentação do Velvet Underground e Nico, no qual Warhol projetava dois ou mais de seus filmes ou slides. Juntos com dançarinos, show de luzes e entrevistadores que perguntavam ao público questões provocativas – todos no espírito das artes performáticas – resultaram numa evocação contemporânea da idéia do século XIX de Richard Wagner sobre o *Gesamtkunstwerk* ou “Obra de Arte Total” (Wagner, um compositor de óperas, defendia o conceito das fusões entre música, teatro e artes visuais).

Mais explícito ainda do que o exemplo de Warhol foi o Pink Floyd com seu álbum conceitual de ópera rock *The Wall*. Mais de dez anos depois do *Exploding Plastic. Inevitable.*, eles criaram um espetáculo total no espírito de Wagner utilizando-se de grandes elementos teatrais, no contexto de concertos de rock, utilizando-se de cenários gigantes - “o muro”. Entretanto, Pink Floyd também não resistiu a tentação de integrar elementos audiovisuais através da utilização de telas

DOSSIÊ

bram crevits

teccogs

n. 6, 307 p,
jan.-jun, 2012



In The Shadow of the Sun: filme de Derek Jarman com música de Throbbing Gristle

e projeções de filmes e animações em partes do cenário, sobre o próprio “muro”, criando assim uma verdadeira performance sinestésica.

Ambos, Warhol e Pink Floyd, utilizaram-se do vídeo ou de imagens fílmicas no contexto da música ou da performance para criar, de uma maneira consistente, um espetáculo total. As imagens podem ser manipuladas por diferentes razões ideológicas. Consciente das qualidades dogmáticas de uma imagem, diversas bandas do pós-punk industrial utilizaram-se de projeções para dar um peso ideológico aos seus shows, no final dos anos 70. Eles eram sobretudo grupos industriais britânicos tais como Throbbing Gristle, Cabaret Voltaire e 23 Skidoo que utilizaram-se de imagens chocantes nas projeções de seus concertos. Frequentemente eram pornográficas, mas também imagens de campos de concentração nazistas também foram utilizadas. Estas eram suas intenções para chocar. Entretanto, estes elementos não impediram a criação de efeitos com estranhamentos sinestésicos através da interação entre imagem e música. Com suas tentativas de atacar a moral cívica, eles claramente se inspiraram no movimento dadaísta do começo do século XX. “Cabaret Voltaire” foi o nome de um teatro em Zurique onde os dadaístas organizaram seus primeiros comícios em 1916, com performances grotescas, niilistas e agressivas. O dadaísmo também teve uma influência significativa nas artes performáticas que viriam a seguir, como por exemplo sobre o Fluxus e as performances radicais dos Acionistas Vienenses. Referências ao Dada são diretas – por exemplo no nome da banda Cabaret Voltaire – e indiretas: Throbbing Gristle surgiu de um coletivo de performance dos anos 70, o COUM Transmissions.

Outras importantes influências sobre o VJing são os desenvolvimentos no campo do cinema. As raízes do VJing são formadas pelas primeiras experiências pré-cinematográficas que remontam ao século XIX, juntamente com os primeiros cinemas no formato “silencioso”, e muito mais tarde, recebe também a influência do videoclipe com a chegada da MTV em 1981.

Experimentos com imagens em movimento já aconteciam desde o início do século XVII e XVIII, numa forma bem reduzida em comparação ao que entendemos deste termo nos dias de hoje. As “Lanternas Mágicas” que foram descritas pela primeira vez em 1671, podem na verdade serem vistas como o antecessor do projetor de slide. Essas lanternas eram usadas para o entretenimento

DOSSIÊ

bram crevits

teccogs

n. 6, 307 p,
jan.-jun, 2012



Série de animações feita com o *Phenkistoscope*

do público. Utilizando-se de uma lamparina, de lentes e imagens pintadas sobre uma superfície de vidro, pequenas animações podiam se formar sobre a tela. Diferentes partes das imagens eram pintadas sobre superfícies separadas, que podiam ser movimentadas individualmente. Você pode comparar este efeito com uma simples animação em Flash, com diferentes elementos sobre o local da ação.

Foi apenas com o descobrimento da latência visual (momento em que a imagem permanece por um breve período na retina) por Jozef Plateau, em suas pesquisas sobre o *phenakistoscope*, em 1831, que tornou-se possível a elaboração da ilusão de movimentos através de uma rápida seqüência de desenhos individuais – esta é a origem do conceito de “frames por segundo”. Plateau usou um disco giratório com uma série de desenhos, que formavam a seqüência do movimento.

Tivemos que esperar até que Eadweard Muybridge e Etienne-Jules Marey, observassem as possibilidades das descobertas de Jozef Plateau sobre as ilusões do movimento com uma outra nova invenção, a fotografia. Entre 1872 e 1882, Muybridge e Marey desenvolveram fotografias em série, a cronofotografia. Utilizando-se de múltiplas câmeras, eles capturava “todos os momentos” de um movimento. Em 1879, Muybridge desenvolveu o *zoopraxiscope*, que foi de certa maneira o primeiro projetor de filmes, porém ele só projetava silhuetas. Inspirado nisto, Thomas Edison desenvolveu seu kinetoscope alguns anos mais tarde. Edison desenvolveu este tipo de visualizador de olho-mágico com imagens em movimento, principalmente para entreter os usuários do seu fonógrafo, enquanto ouviam música.

A invenção definitiva do cinema, entretanto, deve ser atribuída aos irmãos Lumière. Em 1895, eles desenvolveram o cinematógrafo, um protótipo de projetor de filmes, que na verdade era tudo num só: câmera, projetor e revelador. Eles venderam sua invenção a George Méliès, o criador dos efeitos especiais, e quem, enquanto realizador de filmes, experimentou uma ampla gama de possibilidades narrativas, descobriu as técnicas de *stop-motion* por acidente, introduziu as técnicas fotográficas de *time-lapse*, utilizou-se de exposições múltiplas, dentre várias outras idéias. Seus filmes mais conhecidos são *Viagem a Lua*, de 1902, e *Uma viagem impossível*, de 1904.

Isto nos remete diretamente aos “filmes silenciosos”. Esta restrição tecnológica foi o terreno ideal para que o meio fílmico se desenvolvesse plenamente, mas é

também, à luz das performances sinestésicas como o VJing, algo extremamente relevante. No nível cinematográfico, isto assegurou a construção de narrativas que se utilizam apenas de elementos visuais, tais como a expressão exagerada durante a atuação ou o uso de inter-títulos. Com isso, a utilização de diferentes pontos de vista da câmera, tais como o close-up, tornou-se necessário para dar uma potência maior a expressão e fez com que o meio fílmico se destacasse mais e mais de seu antecessor, o “teatro”. Acima de tudo, o desafio em contar uma história silenciosa resultou em uma acesso consciente a todas as possibilidades narrativas através do uso da montagem. Os principais exemplos a este acesso podem ser vistos no trabalho mais famoso do cineasta e teórico russo Sergei Eisenstein, *O Encouraçado de Potemkin* (1925), em *Metrópolis* (1927) do austríaco Fritz Lang e em *O Cão Andaluz* (1928) do realizador espanhol Luis Buñel. Cada um destes filmes retornam regularmente às seqüências das apresentações dos VJs, uma vez que eles tem um enorme poder de expressão visual.

O termo “filme silencioso” pode ser enganoso, já que as projeções eram raramente silenciosas. Normalmente os filmes eram acompanhados por pianos ou órgãos. Além do que as músicas eram frequentemente improvisadas, o que estabelece uma ligação com o VJing contemporâneo. O caráter de improvisação desapareceu quando os grandes cinemas começaram a usar orquestras completas para fornecer sons aos filmes silenciosos.

Teóricos normalmente fazem uma ligação entre os filmes silenciosos e os videoclipes. Para os VJs, os videoclipes são também importantes por conta dos efeitos visuais, especialmente na relação do efeito sobre a ampliação da música. Os vídeos musicais surgiram com objetivos puramente pragmáticos e muitas vezes os efeitos foram tratados de uma maneira bem inconsciente. Deste modo, vale notar como determinados videoclipes do mesmo período possuem efeitos parecidos que nos deixam entediados. A banda Queen, realizou seu primeiro videoclipe para o single *Bohemian Rhapsody*, para que desta maneira pudessem sair em turnê e ao mesmo tempo aparecer no programa de TV “Top of the Pops”. Neste vídeo, a utilização de efeitos visuais foi exagerada desde o início, através das técnicas de retro-alimentação. Os efeitos de zoom-out sobre o rosto foram

DOSSIÊ

bram crevits

teccogs

n. 6, 307 p,
jan.-jun, 2012



Bohemian Rhapsody, videoclipe da música do Queen

obtidos com uma câmera apontada para uma tela de televisão. O videoclipe foi visto como uma plataforma de divulgação, e não como uma conquista artística. Existem, entretanto, excelentes exemplos neste campo, principalmente aqueles realizados por Chris Cunningham e Anton Corbijn. Ambos os realizadores levaram o gênero a um outro nível.

Escrevendo sobre videoclipe e televisão, nós temos que perceber que conseguimos um salto crucial em termos tecnológicos, no que resultou em diversas implicações artísticas, sociais e culturais. Nós não estamos falando mais de uma estrutura mecânica no audiovisual. Nós estamos sendo confrontados com o surgimento do sinal eletrônico do vídeo, rapidamente seguido pelo aparecimento do digital. Este tem a propriedade de converter os sinais de vídeo e áudio num só, de uma maneira básica, que seja em ondas eletromagnéticas ou bits – isto é bem atraente para aqueles que se interessam pelo universo da sinestesia.

A expressão visual da música não pertence apenas aos domínios e épocas dos meios eletrônicos. Durante todo o século XX, existiram diversos realizadores experimentais focados em fornecer expressões visuais para a música, filmes abstratos e música visual. Particularmente interessa aos VJs, por conta das semelhanças, as expressões visuais abstratas da música, realizadas por cineastas como Walter Ruttmann e Oskar Fischinger na primeira metade do século XX. Eles se tornaram importantes principalmente por conta da abordagem experimental dada ao que era, até aquele momento, o meio narrativo: o cinema. Com os recursos limitados que possuíam, eles conseguiram criar surpreendentes filmes abstratos que foram rotulados de música visual.

Nos anos 50, os principais desenvolvimentos que ocorreram foram no campo da música generativa eletrônica, em trabalhos de Pierre Schaeffer e Karlheinz Stockhausen. Estes novos sons agitaram a imaginação de diversos cineastas e animadores. Os melhores exemplos são os Vortex Concerts organizados pelo compositor Henry Jacobs em São Francisco. Estes concertos da “nova música” contou com a colaboração do cineasta Jordan Belson. O VJing de vanguarda de Belson combinava trechos de animação e imagens filmadas, mas também se utilizava de elementos não-cinematográficos para criar imagens e efeitos de luzes. Estes Vortex Concerts fizeram tanto sucesso que foram apresentados em 1958

na Feira Mundial de Bruxelas como um exemplo soberano da modernidade. Hy Hirsch, Len Lye e John e James Whitney foram outros importantes pioneiros da música visual abstrata.

Entretanto, foi apenas nos anos 60 que as imagens em movimento começaram a se expressar através dos meios eletrônicos: conexões tecnológicas entre imagens e sons foram forjadas. Logo após o lançamento da acessível e portátil câmera Sony PortaPack, no final dos anos 60, artistas visuais começaram a tomar conta deste novo meio promissor, especialmente os integrantes do movimento Fluxus – Nam June Paik muitas vezes disse que foi o primeiro a possuir esta câmera que grava e reproduz. Mas Paik foi além do mero registro de imagens. Como compositor ele já possuía conhecimentos tecnológicos adquiridos com a música eletrônica dos anos 50. Ele se utilizava das manipulações eletrônicas de som e das técnicas de produção em vídeo, e sobretudo realizava videointalações. Tão importante quanto o trabalho do Paik, foram as realizações de Steina and Woody Vasulka. Assim como Paik, eles aproximaram a imagem videográfica a uma nova tela. Construindo e experimentando novos equipamentos, eles estavam sempre a procura dos princípios básicos da imagem videográfica. Os experimentos, no começo, ainda eram analógico, mas rapidamente evoluíram para o digital. Eles buscavam, de uma maneira mais aberta, uma linguagem ou uma gramática. Isto resultou numa obra composta por experimentos em vídeos abstratos e performance com conexões próximas com a música.

A chegada dos meios eletrônicos e especialmente dos meios digitais nos remete, por um momento, a uma importante influência do movimento Dadaísta e seu pioneirismo no uso da técnica do cut-up. Foi Tristan Tzara que inventou o poema “in loco”, colocando palavras de maneira randômica uma após a outra. Ele apenas a retirava de dentro de um chapéu. Originalmente feito apenas para chocar, esta técnica pareceu abranger diversas possibilidades artísticas. Esta técnica não implica apenas numa forma de improvisação, mas também é a precursora ao que seria conhecido mais tarde como sampleamento. Isto teve uma enorme influência em toda arte e cultura produzida no século XX. No começo, esta influência foi percebida principalmente na literatura, mas os desenvolvimentos tecnológicos no campo das imagens e sons eletrônicos

permitiram que tais técnicas fossem adaptadas aos filmes e músicas. Com o surgimento dos samplers e dos seqüenciadores, podemos dizer que toda a musica eletrônica é baseada nesta técnica do cut-up. Foram pessoas como Coldcut que incorporaram-a ao VJing contemporâneo.

O fato é que a nossa entrada na era digital nos trouxe aberturas inesperadas no campo artístico – e não foi apenas o sampleamento que permitiu isso. O surgimento do protocolo MIDI permitiu a ligação entre imagens e música de uma maneira relativamente fácil. No começo dos anos 60, nós não podíamos prever as influências que a computação gráfica teria nos dias de hoje. Esta tecnologia evoluiu para diversos campos, e de maneira muito rápida se tornou o elemento central da indústria cinematográfica, onde a animação e os efeitos especiais pertencem ao domínio do computador. Mas o elemento mais surpreendente é que o computador se tornou a mais importante forma da manifestação da computação gráfica. A Interface Gráfica do Usuário (GUI) – apresentado primeiramente pela Apple Macintosh – indicava o quão importante seria. Os computadores se tornaram uma parte essencial do nosso ambiente, e nós devemos ter consciência de que o mundo se apresenta para nós, mais do que nunca, na forma de gráficos computacionais. Isto acontece não apenas na forma de interfaces geradas pela computação gráfica, mas também através da cultura que se instalou pelos conceitos do design digital, idéia primeiramente proposta por Lev Manovich em seu livro *The Language of New Media*. E nós estávamos quase nos esquecendo da democratização trazida ao longo da era digital: ferramentas hackeadas e o surgimento dos softwares de código aberto permitiram que as ferramentas de produção artística fossem utilizadas por todos. Além disso, um incrível dinamismo social foi gerado. Através do WWW, pessoas que compartilhavam a mesma opinião puderam se encontrar, independentemente da largura dos oceanos ou da altura das montanhas.

Os VJs só puderam se beneficiar do conhecimento cultural dos seus antecessores. É da maior importância que eles mantenham a liberdade para agir de maneira espontânea, como uma criança brincando, para serem capazes de realizar as investigações necessárias ao audiovisual, multimídia ou aos aspectos sinestésicos de um mundo mediatizado e digitalizado. Se eles possuem uma crença ou uma convicção, é seu dever fazerem uso desta forma brilhante de comunicação.

DOSSIÊ

bram crevits

teccogs

n. 6, 307 p,
jan.-jun, 2012



Comercial de lançamento do Macintosh, em 1984