

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO  
DOUTORADO EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

JÚLIO CAETANO COSTA

**VJEDU – VÍDEO-JOCKEY EDUCATIVO  
UM SOFTWARE INTERATIVO PARA O VISITANTE  
DE UMA EXPOSIÇÃO DE ARTE**

Porto Alegre

2011

JÚLIO CAETANO COSTA

**VJEDU – VÍDEO-JOCKEY EDUCATIVO  
UM SOFTWARE INTERATIVO PARA O VISITANTE  
DE UMA EXPOSIÇÃO DE ARTE**

Tese apresentada como pré-requisito para a defesa da tese, para obtenção do título de Doutor de Informática na Educação, pelo Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Cristina Villanova Biazus

Co-orientador: Prof. Dr. Eliseo Reategui

Linha de Pesquisa: Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição

Porto Alegre

2011

JÚLIO CAETANO COSTA

**VJEDU – VÍDEO-JOCKEY EDUCATIVO  
UM SOFTWARE INTERATIVO PARA O VISITANTE  
DE UMA EXPOSIÇÃO DE ARTE**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para obtenção do título de Doutor em Informática na Educação.

Aprovada em 8 de agosto de 2011

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientadora: Profa. Dra. Maria Cristina Villanova Biazus – PGIE/UFRGS

---

Co-orientador: Prof. Dr. Eliseo Reategui – PGIE/UFRGS

---

Profa. Dra. Margarete Axt – PGIE/UFRGS

---

Prof. Dr. Luis Eduardo Robinson Achutti – PPGAS/UFRGS

---

Prof. Dr. Juan Jorge Michel Fariña – PPGPSI/UBA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo Bolten Lucion

Diretor do CINTED: Profa. Rosa Maria Vicari

Coordenador do PPGIE: Profa. Dra. Maria Cristina Villanova Biazus

CIP - Catalogação na Publicação

Caetano Costa, julio

VJEDU - VÍDEO-JOCKEY EDUCATIVO UM SOFTWARE  
INTERATIVO PARA O VISITANTE DE UMA EXPOSIÇÃO DE  
ARTE / julio Caetano Costa. -- 2011.  
127 f.

Orientadora: Maria Cristina Villanova Biazus.  
Coorientador: Eliseo Reategui.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio  
Grande do Sul, Centro de Estudos Interdisciplinares  
em Novas Tecnologias na Educação, Programa de Pós-  
Graduação em Informática na Educação, Porto Alegre, BR-  
RS, 2011.

1. Video-Jockey Educativo. 2. Experiência  
Expandida. 3. Performance do Visitante de Exposição.  
4. Software Livre e Interativo. 5. Terapia  
Ocupacional. I. Villanova Biazus, Maria Cristina,  
orient. II. Reategui, Eliseo, coorient. III. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os  
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

## AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho aos meus pais, Onofre e Mary,  
aos meus irmãos Márcia, Sérgio e Fernando,  
todos Caetanos Costas

Agradeço aos meus orientadores Maria Cristina Villanova Biazus e Eliseo Reategui, aos professores e funcionários da UFRGS, em especial Nina e Geórgia; ao pessoal do grupo NESTA, Rafael Wild, Rafael Diehl, Vanessa Maurenre, Fernanda Amador, Jaqueline Maissiat, André Uebe, André Silveira, Pólen Sato, Regina Helena, Kizzy Assunção, Gunther Natusch e em especial a Andréia Oliveira, pelos momentos e projetos compartilhados; No Canadá, agradeço aos professores Silvertra Marinielo e Jean-Marc Larrue, do Centre de Recherche sur l'Intermedialité da Udmontreal, Marcelo Vanderley, do Centre for Interdisciplinary Research in Music Media and Technology, da Universidade McGill e Philippe Dubé, do Laboratoire de Muséologie et d'Ingenierie de la Culture, da Universidade Laval, pelo acolhimento e apoio recebido; aos colaboradores e parceiros Alexandre Rangel, criador do Quase-Cinema, de Brasília e James Patten, de Nova York; às galerias de arte: Centre des Arts Actuals Skol, em Montreal, Fortress to Solitude, em Nova York, e La Photo, em Porto Alegre, pela oportunidade de experiemntação; Aos amigos Marcio Lana Lopez e Chantal Durand, Ricardo Dal Farra, Xavier Grison, Jean Gagnon, Fahime Hashemi, Omid Moradian em especial à Nathalie Bachand, Emeren Garcia e Julie Routhier em Montreal; Peter Fox, Claudia Serpentino e em especial à Cibele Vieira e Guillermo Creus, de Nova York, pela incessantes trocas; à Rosane Lopez, pelos belos momentos de 2011; à Camila Fialho, pela harmoniosa e talentosa re-visão aos meus amigos Eduardo Freire, Felipe Burger, Lenara Verle, e Rogério Rocha; às agências CAPES e CNPQ.

## RESUMO

Esta tese se constituiu a partir de um interesse sobre o campo da arte e da tecnologia. A arte, independente de seu suporte, é uma forma de expressão e de experimentação legítima da criação humana, explorando os limites de significação e ressignificação da vida, da produção de sentido e da constante maneira de inventar atributos, contaminados de inteligência. Inspirado na cultura de VJ – Video-Jockey – de edição ao vivo de imagens e música, o VJEdu (Video-Jockey Educativo) é um projeto de pesquisa sobre mídias digitais que suportam diversas linguagens e seu uso, a fim de expandir a experiência do público que visita uma exposição de arte. Embora sua concepção original estivesse mais voltada para a educação formal, houve uma ampliação desse enfoque para a possibilidade de utilização em instituições culturais, com variados tipos de público. A pesquisa se desenvolveu a partir da necessidade de criação de uma tecnologia específica para galerias e museus de arte, incluindo a adaptação de um *software*. Essa tecnologia foi criada visando novas funcionalidades para interação com a base de dados, constituída não apenas de vídeo e som, mas com mídias de imagem e texto. As mídias são produzidas a partir de cada exposição, elaborando uma documentação customizada sobre as obras de arte, artistas e contextos da exposição. O público interage através de uma plataforma digital com dispositivos e aparelhos de apresentação audiovisual, explorando essa base de dados e construindo um percurso com contextos referentes à exposição, ampliando a experiência de sua visita. O VJEdu tem como referencial teórico conceitos derivados da *intermedialidade*, sobretudo os conceitos de *pós-produção*, de Nicolas Bourriaud, e de *pós-história*, de Vilém Flusser. O projeto piloto do VJEdu foi testado em três galerias: na Fortress to Solitude, em Nova York, no Centro Skol, em Montreal, e na La Photo, em Porto Alegre. Em cada lugar, foi construído um banco de dados específico e foram coletadas informações referentes à *performance* dos visitantes. Os resultados alcançados apontam para uma possibilidade de utilização do software em galerias, museus, outras instituições culturais e educacionais, bem como nos setores de mediação educativa em mostras como as Bienais de Arte. O projeto contou com o apoio, no Brasil, da agência de fomento CAPES e, no Canadá, com o auxílio do CNPq e da Universidade de Montreal.

**Palavras-chave:** Video-Jockey Educativo, Experiência Expandida, *Performance* do Visitante

## ABSTRACT

This thesis is formed from an interest in the field of art and technology. Art, regardless of its support is a form of self expression and experimentation of human creation, exploring the limits of meaning and reframing of life, of its production and constant way to invent attributes, contaminated intelligence. Inspired by the culture of VJ – Video Jockey –, live editing of images and music, VJEdu (Educational Video Jockey) is a research project on digital media that supports various languages and their use to expand the experience of the public who visit an art exhibition. Although its original design was more focused on formal education, there was an extension of this approach for possible use in cultural institutions, with varying types of audiences. The research was developed from the need to create a specific technology for art galleries and museums, including the adaptation of software. This technology was created especially for new features to interact with a database consisting not only of video and sound, but also of image media and text. The media must be produced from each art exhibition, developing a customized documentation on art works, artists and its contexts. The public interacts with digital platform devices for audio-visual presentation, exploring the database and building a route with contexts relating to the exhibition, enhancing the experience of their visitation. The VJEdu project has theoretical concepts derived the intermedia, especially the concepts of post-production of Nicolas Bourriaud, and post-history of Flusser. The project was tested in three galleries: the Fortress to Solitude in New York, Skol Centre in Montreal and La Photo in Porto Alegre. At each place a custom database was built and data was collected about the performances of the visitors. The results point to a promising of use of this software in art galleries, museums, in cultural and educational institutions, and in educational projects within shows as Art Biennales. The project was supported by funding agencies CAPES and CNPq in Brazil, and the University of Montreal in Canada.

**Keywords:** Educational Vídeo Jockey, Expanded Experience, Visitor's Performance

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
1.1 ARTE, TECNOLOGIA E CINEMA .....	10
1.2 CINEMA Y MIGRAÇÕES .....	11
1.3 A INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO .....	12
1.4 O ESTÁGIO NO CANADÁ .....	13
1.6 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA.....	16
1.7 OBJETIVOS .....	17
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DO VJEDU .....</b>	<b>18</b>
2.1 VILÉM FLUSSER .....	19
2.2 NICOLAS BOURRIAUD .....	27
2.3 INTERMEDIALIDADE .....	35
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO EXPERIMENTAL.....</b>	<b>39</b>
3.1 ARTE E TECNOLOGIA .....	39
3.2 VÍDEO JOCKEY .....	41
3.3 A OBRA DE ACCONCI.....	46
3.4 A OBRA DE OITICICA .....	47
3.5 A REFERÊNCIA DE PETER GREENAWAY .....	48
3.7 RAFAEL LOZANO-HAMMER.....	52
3.6 ESPAÇOS DE EXIBIÇÃO .....	54
3.8 O PROJETO DE DIGITALIZAÇÃO DO TATE MODERN EM LONDRES.....	62
<b>4 CONTEXTUALIZAÇÃO, CRIAÇÃO E ADAPTAÇÃO DO VJEDU .....</b>	<b>64</b>
4.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO .....	65
4.2 A ESCOLHA DOS <i>SOFTWARES</i> DE VJ .....	70
4.3 O QUASE-CINEMA E O VJEDU .....	75
4.5 DOCUMENTAÇÃO E PRODUÇÃO DE VITS – VÍDEO, IMAGEM, TEXTO, SOM...80	
<b>4.5.1 Documentação em Vídeo.....</b>	<b>82</b>
<b>4.5.2 Documentação em Imagem.....</b>	<b>84</b>
<b>4.5.3 Documentação em Texto .....</b>	<b>85</b>
<b>4.5.4 Documentação de Som .....</b>	<b>87</b>
<b>5 A APLICAÇÃO DO PROJETO .....</b>	<b>89</b>
5.1 ESCOLHA DAS GALERIAS .....	90
5.2 FORTRESS TO SOLITUDE .....	91
5.3 CENTRE DES ARTS ACTUELS SKOL .....	93
5.4 LA PHOTO .....	98
5.5 ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA COM O PROJETO VJEDU .....	100
<b>Distância diminuída e familiaridade com o aparelho .....</b>	<b>101</b>
<b>Permanência expandida no museu.....</b>	<b>103</b>
<b>Recapitulação da visita à exposição .....</b>	<b>105</b>
<b>Indagações acerca de obras ausentes .....</b>	<b>106</b>
<b>O reconhecimento de si .....</b>	<b>107</b>
<b>Ausência/presença/vídeo/fotografia .....</b>	<b>109</b>
<b>Interação simultânea .....</b>	<b>110</b>
<b>Remediação de vídeo e fotografia .....</b>	<b>112</b>

<b>Reapropriação de si.....</b>	<b>113</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>115</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>120</b>
<b>FONTES DE IMAGENS .....</b>	<b>121</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>122</b>

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 ARTE, TECNOLOGIA E CINEMA

A arte e a tecnologia são os elementos fundadores do projeto VJEdu que resulta de uma experiência em atividades desenvolvidas em três instituições de ensino com características interdisciplinares: a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), primeiramente, no Cinema Universitário e no curso de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação (PGIE), ambos no Brasil; e nos estágios de doutorado no Canadá, primeiro no Centro de Pesquisa sobre Intermedialidade (CRI), da Universidade de Montreal, e posteriormente no Laboratório de Museologia e Engenharia da Cultura (LAMIC), da Universidade de Laval, em Quebec.

A pesquisa VJEdu é um projeto que nasceu de uma trajetória ligada à produção cultural no espaço de formação acadêmica. Essa trajetória se desenvolveu principalmente a partir de uma experiência no Departamento de Difusão Cultural da UFRGS, em projetos ligados à Pró-Reitoria de Extensão, compondo a equipe de projetos culturais na programação da sala de cinema.

O cinema da universidade é por excelência um espaço de resistência. Ele não tem outra vocação senão a de fomentar a reflexão de questões relevantes ao contexto local e global e por isso não se estabeleceu apenas como espaço de entretenimento e sim educativo. O cinema universitário é um local de formação, de experiência entre o que acontece na vida real e o que se fomenta como essencial nas atividades da universidade, onde a conexão que fundamenta a tríade universitária – ensino-pesquisa-extensão – se concretiza.

A sala tem, assim, esta característica de ampliar a experiência do filme ao torná-lo um conjunto. Não se trata de licenciamentos comerciais de uso de imagem ou de conteúdos,

mas um aprofundamento quando o filme é também um dispositivo de provocação para questionamentos. Nesse ambiente, o filme é comentado por convidados que se dedicam ao tema, analisado por pesquisadores, pensado em reflexões críticas, explicado em palestras e esmiuçado em debates.

Isso faz do momento após a apresentação dos créditos do filme uma continuidade, enriquecendo o programa de cinema na construção de um olhar e de uma escuta mais sensível do público, facilitada pela possibilidade de permanecer na sala de cinema após a exibição do filme. Além do mais, através de uma seleção de filmes para reflexão e elaboração de ideias, o cinema universitário tem como prioridade a formação acadêmica e crítica, não apenas de estudantes universitários, mas da comunidade, um espaço capaz de articular fatos históricos com poética e crítica, uma fonte para irrigar conhecimento e inteligência, de forma coletiva. Foi nesse ambiente que o cinema universitário ancorou o Festival Cinema y Migrações, em 2007.

## **1.2 CINEMA Y MIGRAÇÕES**

Realizado simultaneamente no Brasil, na Argentina e nos Estados Unidos, o Festival Cinema y Migrações marcou também o início do projeto de doutorado VJedu.

Originalmente, o Festival foi elaborado pelo Centro de Direitos Humanos do Boston College e pela cátedra de Ética e Direitos Humanos da Universidade de Buenos Aires; no Brasil, o evento teve produção e execução do Núcleo de Pesquisa em Subjetivação, Tecnologia e Arte (NESTA), do Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, da UFRGS, com elaboração e coordenação de Julio Costa.

Este evento ocorreu durante uma semana nas três universidades, com exibição de filmes, palestras e debates locais. Embora houvesse no programa a perspectiva de debate à

distância através de teleconferência, houve interesse na troca do material elaborado previamente pelos debatedores e palestrantes, sendo este elaborado para ser utilizado na impossibilidade de realizar tal teleconferência.

A troca de materiais foi feita através de textos, imagens e depoimentos que estariam presentes, após a apresentação do filme, em debates e palestras. Para o evento, ainda foi construído um material específico de contextualização para cada filme, atividade que fez parte da pesquisa de fundamentação do evento para acompanhar também os debates presenciais.

Nesse momento, havia também um interesse por um dispositivo que pudesse ser capaz de ler e apresentar, na sala de cinema, as mídias elaboradas pelos palestrantes, que explorasse o potencial da sala de cinema em exibir as diversas linguagens de suporte audiovisual: vídeo, imagens, texto e som. Estava aqui plantada a semente que geraria este projeto de pesquisa ligado ao Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação - PPGIE.

### **1.3 A INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO**

O vínculo deste pesquisador com o programa de doutorado do PGIE demarca o início das atividades teóricas no campo da arte e da tecnologia. O programa tem sido referência na formação para o desenvolvimento de projetos multi-midiáticos baseados no computador, com um perfil interdisciplinar na criação e na avaliação de novas tecnologias para a educação presencial e a distância. Além disso, oferece capacitações para interação em ambientes virtuais, favorecendo a qualificação de projetos de ensino, pesquisa e extensão.

A expansão das novas mídias enquanto criação de sentido, forma, significado e, principalmente, de conhecimento tem se consolidado com uma nova área de pesquisa. A criação da linha de pesquisa Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição

fez com que o PGIE incluísse as artes nos campos já articulados da informática, educação e psicologia. Essa inserção favoreceu a criação do grupo de pesquisa Núcleo de Estudos em Subjetivação, Tecnologia e Arte (NESTA), sob a coordenação da Profa. Dra. Maria Cristina Villanova Biazus, orientadora deste projeto de doutorado e do qual este autor é membro.

O NESTA desenvolve ações no âmbito de ensino, pesquisa e extensão. No ensino, seus membros atuam na formação acadêmica do curso de licenciatura em Artes Visuais da UFRGS. A pesquisa e a extensão têm sido desenvolvidas em projetos pedagógicos, como o Projeto ApreNDi, um *site* educacional com o acervo do Museu de Arte do Rio Grande do Sul. Ao mesmo tempo, fomenta o uso de tecnologia digital de forma presencial e a distância, atualizando professores da rede pública de ensino e desenvolvendo parcerias locais e internacionais.

#### **1.4 O ESTÁGIO NO CANADÁ**

O estágio no Canadá foi marcado pela oportunidade de pesquisar em duas instituições: no CRI e no LAMIC, conforme referido anteriormente. A escolha por esses centros se deu pelo pioneirismo em articular arte, tecnologia e educação e pela excelência internacional de suas pesquisas nas referidas áreas.

O CRI, sediado na Universidade de Montreal, é um local pioneiro na problematização sobre a *intermedialidade*, principalmente no campo das artes. As pesquisas teóricas desenvolvidas por esse centro são inovadoras e a forma híbrida como articula suas pesquisas favorece uma formação privilegiada no contexto de estudo das práticas e dos usos de mídias.

A convivência com pesquisas do CRI e a oportunidade de estudo em outros programas de pós-graduação, incluindo professores de outras universidades do Canadá e de

outros países, proporcionaram um deslocamento de perspectiva de elaboração deste projeto. Nesse processo, o colóquio internacional que o CRI realizado anualmente foi de extrema importância. Em outubro de 2009, sua temática abordou Musealidade e Intermedialidade: Novos Paradigmas de Museus. No evento, foram apresentados e debatidos novos campos teóricos frente ao contexto multicultural contemporâneo e à constante mutabilidade que os projetos museais apresentam.

Durante esse colóquio, o VJedu foi escolhido, pela direção do CRI, para ser o projeto piloto que marcaria a transição da nova identidade do centro. Contemplado com uma bolsa de criação e um estágio avançado no LAMIC, o VJedu foi o primeiro projeto de pesquisa e criação a ser recebido pelo Centro de Pesquisa e Criação em Intermedialidade.

O LAMIC é um laboratório que mantém projetos de cooperação em pesquisa e desenvolvimento com instituições em diversas partes do Canadá e do mundo. Esses projetos são do âmbito da museologia experimental contemporânea e estão apoiados na tecnologia de informação e de comunicação (TIC) para elaboração de exposições e de eventos culturais.

O projeto inicial de criação era, a partir da base de dados do LAMIC, estabelecer um editor de mídias em tempo real com projetos museológicos. Entretanto, a pesquisa em seu acervo digital acabou por contaminar o projeto, tendo como consequência um novo foco a partir da experiência de repensar os projetos expositivos com os conceitos de base da museologia do LAMIC: o visitante, o objeto e o espaço.

A concepção inicial do projeto VJedu estava voltada para a criação de um objeto de mediação tecnológica para escolas e universidades. O seu desenvolvimento ampliou as possibilidades, porém, sem perder o viés pedagógico embutido desde seu início, no entanto, comporta uma alteração que passa a considerar mais emergente um objeto que faça uma mediação em galerias de arte e museus, sem haver impedimentos de sua utilização em outros locais, mesmo em sala de aula.

Essa mudança foi bastante influenciada pelo estágio no exterior e nele se consolidou. Sob a problemática de *intermedialidade*, principalmente nas questões que envolvem a mídia e a tecnologia, teve início um processo de transformação no projeto, mais especificamente no espaço textual que os *softwares* de VJ não contemplam.

Tal transformação foi também influenciada pelo curso de música gestual e tecnologia da Universidade Mc Gill (Montreal), no Centro de Pesquisa Interdisciplinar em Música, Mídia e Tecnologia (CIRMMT), coordenado por Marcelo Vanderley, especialmente no que diz respeito a conhecimentos aplicados aos controladores de interfaces gestuais, avançando a pesquisa com dispositivos e aparelhos utilizados em ambientes de exibição de arte contemporânea. Por ser um centro de excelência em projetos de tecnologia em música, com suporte técnico e laboratório de criação, houve a possibilidade de ir além da composição interdisciplinar de objetos sonoros. Além disso, o uso de interfaces de controle por toque com a tecnologia MIDI<sup>1</sup> determinou novos parâmetros de controle que posteriormente foram desenvolvidos e adaptados ao *software* de base do projeto VJedu, o Quase-cinema.

Nesse ambiente, optou-se por fazer uma transição do local experimental do projeto, do espaço educativo formal, como escola e universidade, para espaços que ampliassem a experiência do público em projetos expositivos, como museus, galerias de arte e centros de artistas, instituições de produção e de difusão de arte bastante típicas da cultura artística do Canadá.

---

<sup>1</sup> MIDI é sigla de Interface Digital para Instrumentos Musicais, um protocolo de informação para controladores.

## 1.6 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA

Em exposições e eventos de arte, os projetos educativos são desenvolvidos com um propósito de mediação para aproximar o público e a obra de arte. Tal constatação coloca em evidência, pelo menos, dois elementos: a existência de um distanciamento que não se esgota no contato direto entre público e obra de arte; a probabilidade de que a mediação talvez favoreça de fato a relação entre público e obra.

As experiências anteriores com cinema e ações interativas aliadas à busca de projetos de mediação com suporte na multimídia evidenciaram a necessidade de suprir esta lacuna na área da informática educativa. As mediações tecnológicas amplamente difundidas em museus e/ou mostras de arte, geralmente situam-se na esfera das reproduções gravadas dos dados catalogados das obras, e alguma interpretação curatorial.

No intuito de ampliar esta experiência, pensou-se na possibilidade de ampliar a experiência do público e sua relação com a obra de arte com o suporte de uma mediação tecnológica e assim fazer parte do projeto expositivo, ao estabelecer um diálogo direto entre o visitante e o contexto da exposição através de uma interface áudio-viso-textual. Este aparato iria não somente mediar a mostra, mas passaria a integrá-la. As questões seriam desse modo, não somente pensar e desenvolver o suporte para tal mediação, mas igualmente observar se, e como este aparato estaria respondendo aos conceitos-base que buscamos para fundamentar esta investigação, que são as questões propostas pela intermedialidade, a pós-produção e a pós-história.

A questão norteadora da pesquisa foi, portanto investigar se, e como, a mediação tecnológica a uma mostra de arte é capaz de expandir esta experiência, e com isto enriquecer os recursos disponíveis a instituições culturais e educacionais.

## 1.7 OBJETIVOS

O objetivo geral do projeto VJEdu é: investigar uma plataforma interativa baseada em um *software* para múltiplas mídias com vistas a ampliar a experiência do público que visita uma exposições de arte.

Os objetivos específicos desta pesquisa são:

1. Criar uma plataforma específica para o projeto a partir da adaptação de uma ferramenta já existente, o *software* Quase-Cinema, desenvolvendo uma versão chamada Quase-Cinema/VJEdu;
2. Criar uma metodologia de documentação em VITS – Vídeo, Imagem, Texto e Som – com contextos e conteúdos sobre a exposição e as obras de arte que não estão diretamente disponíveis na exposição;
3. Implementar o projeto em espaços de exibição de arte, provocando questionamentos/reflexões sobre os conteúdos da exposição, bem como sobre outros temas ligados à arte.

A análise do projeto observará como aconteceu:

1. O reconhecimento das obras de arte da exposição e/ou relação com outras obras do artista;
2. A ampliação da experiência do visitante por meio dos recursos interativos da plataforma VJEdu;
3. O reconhecimento de si como forma de atuar com a imagem do acontecimento;
4. A imbricação dos conceitos-base permeando o desenvolvimento do projeto.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DO VJEDU

As imagens técnicas não são espelhos,  
mas projetores: projetam sentidos sobre superfícies.  
FLUSSER

Na construção da fundamentação teórica desta tese, dois autores foram fundamentais:

Vilém Flusser e Nicolas Bourriaud, bem como a noção de *intermedialidade*.

Flusser ficou conhecido como o filósofo niilista da fotografia, do *design* e da comunicação, mas, em termos gerais, ele é, sobretudo um filósofo da cultura e da natureza humana. Seu pensamento tem sido apropriado por artistas de vanguarda que se utilizam da tecnologia.

Bourriaud desenvolveu seu trabalho como curador de arte e, a partir dessa experiência, construiu seus questionamentos na elaboração de exposições de arte contemporânea, muitas delas realizadas no Palais de Tokyo, em Paris, onde foi idealizador institucional e curador até 2007, e, mais recentemente, no Tate Britain, em Londres, onde é o atual curador. Como escritor, lançou Formas de Vida - a arte moderna e a invenção de si, e Estética Relacional, que se tornaram referência no campo das artes, sobretudo, na reflexão da arte globalizada.

A *intermedialidade* é um campo de pesquisa e de criação que aporta diversas formas de mídia e suas inter-relações como objeto de interesse. Tal noção articula seus conceitos, notadamente, em relação às artes contemporâneas, incluindo características puras ou híbridas das mídias sonora, visual e textual.

## 2.1 VILÉM FLUSSER

Vilém Flusser tem uma obra complexa e profunda que contempla algumas questões-chaves do *design*, da comunicação e da tecnologia, como aparência digital e cultura imaterial. Ficou exaustivamente conhecido por seu ensaio sobre a fotografia, em *Filosofia da Caixa Preta* (1973), porém seus outros textos não são menos contundentes ao processo de massificação da cultura que deflora o campo de forças de produção, no sentido marxista.

Ele considera a filosofia imprescindível para se pensar uma sociedade onde a liberdade tem um valor radical. Viveu no Brasil durante quase duas décadas, e embora tenha uma considerável produção escrita tanto no Brasil como na Europa, somente depois de 2007 é que seus livros voltam a ter novas reedições em português.

A teoria de Flusser aborda, principalmente, a cultura contemporânea nas questões relativas às formas e às matérias que compõem a estrutura de vida mediada pela tecnologia: a comunicação, o *design*, a informática, a estética, o pensamento linear, a aparência digital, as *não-coisas*, a (i)materialidade e o mundo codificado.

Flusser desponta com uma visão singular sobre a relação entre o natural e o artefato, articulando o que nele existe entre a arqueologia e a política de uso. Há uma incessante busca de compreender a contaminação ideológica. Nesse sentido, a possibilidade de construção de uma crítica, ou de um entendimento, passa necessariamente por um referencial de critérios construídos a partir de um panorama próprio do observador.

Os assuntos por ele abordados tendem a um passeio, a uma trajetória particular que, após certo período de amadurecimento, despe-se até alcançar uma transparência e mostrar sua substância prima. Ao fazer isso, Flusser não se intimida em recapitular as digressões por ele propostas.

Em seus textos, há uma provocação, um desafio inicial na elaboração de seu pensamento. Em geral, constrói suas narrativas com variadas velocidades e, de forma bastante didática, costuma fazer digressões acerca do tema proposto, explorando diversas épocas da história humana.

Essa tensão preliminar evoca a recorrente disputa entre as diversas áreas do conhecimento. De um lado, há a sociedade científica que opta por focar, cada vez mais, a pesquisa experimental enquanto disciplina pura, fazendo perdurar a ideia de que a especialização e a capacidade de produzir conhecimento necessitam de isolamento. De outro lado, há quem opte pela hibridação do conhecimento ou por seu caráter transdisciplinar, abrindo caminho para o sincretismo, resultando em formações que, embora ampliadas, atuam focadas em novas demandas contemporâneas, como a arte e a tecnologia.

Nesse contexto, ainda resistem alguns questionamentos que ofuscam uma relação equilibrada entre determinadas disciplinas, como o pensar de forma estrutural da produção artística. Pensar a arte é também pensar o paradigma arte e ciência; conforme observa Flusser, “quando se percebe que a ciência é um tipo de arte, não se está degradando-a, senão o contrário, e deste modo a converte em um paradigma para todas as demais artes”<sup>2</sup> (Flusser, 2004, p.363).

A proposta de Flusser é nivelar a arte e a ciência em um mesmo patamar, estabelecendo um paradigma de equivalência entre a criação em diversas artes e as demais ciências.

O filósofo considera a arte em seus termos mais abrangentes, pautando-se inclusive na forma como os gregos a entendiam. Isso inclui toda a arte performativa da oratória, da música e do teatro, e também da literatura, da pintura e da matemática, a arte que considera a

---

<sup>2</sup> Tradução livre. “Cuando uno percibe que la ciencia es un tipo de arte, no la está degradando, sino que al contrario, deste modo la convierte en un paradigma para todas las demás artes.”

habilidade, a rapidez e a elegância, sem, no entanto, excluir a arte atual, construída pelo artefato tecnológico.

Flusser enriquece o debate acerca de uma compreensão mais específica da relação entre a arte e a tecnologia. Esclarece a tensão constante entre o conceito de artificial, em oposição ao natural, capaz de auxiliar em um melhor entendimento da relação sobre as questões que envolvem a materialidade, sobretudo nos artefatos.

Fundamentada na oposição entre o que é feito ou modificado pelo homem e aquilo que é dado pela natureza, surge uma tensão que tem referência na filosofia grega, em especial em Platão e em Aristóteles. Ao confrontarmos aquilo que a natureza nos oferece com o que o homem transforma, percebemos que existe uma tendência em desconfiarmos daquilo que foi produzido pela mão do homem. Nessa linha argumentativa, Flusser (2007) separa o que é dado pela natureza e o que é transformado pelos artefatos humanos.

Diferente da natureza que lentamente desenvolveu sabedoria, a cultura necessita de rápidas e eficientes respostas às transformações. Como não existe consenso de qual é a melhor forma de responder a essas questões (as urbanas que são mais complexas que as questões naturais), existe uma disputa de mercado para impor iniciativas padronizadas frente a repetidas necessidades.

A vida urbana se apoia no domínio do conhecimento que, amparado pela tradição da cultura, opera a capacidade de decidir. A esse respeito, Flusser pondera:

a decisão de tomar caminho (ou abrir caminho) depende sempre de um mapa da situação na qual o homem se encontra. Isto significa que toda decisão depende não apenas da posição das coisas, mas também da imagem que fazemos da posição das coisas (provavelmente isto tem muito a ver com o problema da liberdade). Pois essa imagem, seja ela mais ou menos fiel, depende sempre de um ponto de vista, a partir do qual foi projetada.<sup>3</sup>(FLUSSER, 1998)

---

<sup>3</sup> *Fenomenologia do brasileiro*, Rio de Janeiro: UERJ, 1998.

A liberdade é um tema bastante contundente no trabalho de Flusser. Para ele, o sentido de liberdade transpassa a simples noção de perceber as coisas e se estende a um entendimento mais complexo, o da imagem daquilo que é percebido, de onde se percebe, de quais instrumentos são utilizados para auxiliar essa percepção, e mais do que isso, de qual a limitação ou a ideologia embutida nesses instrumentos.

Segundo o teórico, o ato de se tomar uma decisão em liberdade depende das possibilidades dadas e mesmo de seus elementos ocultos. A liberdade se inscreve, assim, na criação de uma nova opção, algo que não existia antes.

A liberdade tende a ser mais clara quando é possível escolher entre opções totalmente novas e outras que já foram projetadas e disponibilizadas. Essa é a questão que circunda o conceito de *caixa preta* que Flusser associa como exemplo à máquina fotográfica, mas que se aplica a todos os produtos que têm uma programação ou função predefinida.

De forma abstrata, Flusser conceitua programa, primeiramente, como “fazer com que coincidências extremamente pouco prováveis ocorram segundo previsões deliberadas”. A seguir, desdobra seu argumento explicando que “automação significa rápida computação de coincidências, junção cega e inerte de átomos (e outros elementos) ao sabor do acaso” e que “programa significa parar a automação no instante preciso no qual a coincidência desejada se forma” (FLUSSER, 2008, p.76). Em seu pensamento, a coincidência desejada permite chegar-se à ideia de funcionalidade. Isso depende unicamente de quem criou a função e não importa quem irá fazê-la funcionar. .

Ao comparar-se, por exemplo, um escritor e um estenotipista pode-se observar uma diferença na utilização do programa escrever, uma vez que ambos trabalham ordenando letras. No entanto, o escritor materializa sua criação pela escrita, escreve o que inventa, algo que se concretiza em um tempo presente ao da própria escrita, uma história que ainda não foi contada, executa o programa segundo os limites de sua imaginação, tendo autonomia para

mudá-la. Já o estenotipista escreve o que o ouvido capta, transcreve o que é dito, uma história recontada, e executa o programa segundo os limites de quem narra a história, sem possibilidade de alterá-la.

É importante observar qual o grau de liberdade dessas funções e qual a possibilidade de sua modificação ou alteração. Executar as funções do programa seria um processo de submissão a quem inventou o programa ou quem detém seus direitos de exploração. O fato de receber algo programado pode ser observado como uma situação passiva da parte daquele que o recebe e o consome, uma posição carente de autonomia.

Os programas são construídos visando solucionar e/ou criar necessidades. É uma ferramenta, com regras e variadas receitas de solução de vontades. Atualmente, os programas são feitos com tantas variáveis que uma vida pode ser insuficiente para testá-las.

O que determina uma situação de submissão é quando o programa define seu limite segundo alguns critérios de quem o programou e barra a possibilidade de viabilizar um desejo ou uma necessidade de quem o utiliza, instaurando certa dependência de soluções ou uma situação passiva frente à programação.

Em contraposição, Flusser considera a possibilidade de subverter o programa como fator de liberdade. Dentro dessa concepção, ele divide a sociedade entre programadores e programados, ou emissores (poucos) e receptores (muitos). Sobre a atividade de programar, o teórico observa de forma pertinente:

Pois o que os programadores fazem quando pressionam teclas para jogar com símbolos e produzir informações é o mesmo movimento de dedos feito pelos programados. Eles também tomam decisões dentro do programa, que poderíamos chamar de “metaprograma”. E os jogadores de metaprograma, por sua vez, pressionam metateclas de um “metametaprograma”. (FLUSSER, 2008, p.64)

Esse mesmo movimento, apertar teclas, tanto pode ser programar ou executar um programa. Isso faz com que não exista diferença entre o ato de programar e de usar um

programa, a não ser pela capacidade de inventar e de construir um programa, de criar e de parar automações.

Por isso talvez a ideia de metaprogramação seja tão próxima da programação. O sujeito pensa programar, mas atua dentro dos limites de programação e não formula outra coisa senão aquilo que já foi previsto pela liberdade programada, uma ilusão de liberdade.

Essa ilusão é corroborada devido ao imenso número de combinações que os programas possibilitam, assim existe uma liberdade de combinar diferentes opções, mas todas já foram programadas segundo a regra de funções e de programas que não podem ser modificados. Esses programas são criados apenas com os propósitos originais, não contemplando alteração de suas funções. Para se libertar disso, é necessário subverter a programação, inventá-la a seu modo.

O caso da programação de televisão, após o advento do videocassete, é bastante emblemático para ilustrar uma forma de resistência a essa situação passiva de recepção e constitui um exemplo, à sua época, do que Flusser chama de situação formal ou pós-histórica. A respeito do papel de um espectador de televisão, em um futuro próximo, ele comenta:

Ele terá a sua disposição um videocassete com fitas de diversos programas. Estará apto a mesclá-los e a compor, assim, seu próprio programa. Mas poderá fazer ainda mais: filmar seu programa e outros na sequência, inclusive filmar a si mesmo, registrar isto numa fita e depois passar o resultado na tela de sua TV. Ele verá, portanto, seu programa. Isto significa que o programa terá o começo, o meio e o fim que o consumidor<sup>4</sup> quiser (dentro das limitações do seu videocassete) e significa também que ele poderá desempenhar o papel que quiser. (FLUSSER, 2007, p.122)

A ideia de composição é o que caracteriza o processo *pós-histórico*. Há aqui a possibilidade de se criar ou decidir o início, meio e fim de um programa de televisão. Nesse processo, escolhe-se a partir de programas feitos por terceiros podendo ainda mesclá-los com outros criados por si. O resultado é algo formal, alterado, customizado e desenvolvido a partir

---

<sup>4</sup> Nesta tradução para o português, a palavra utilizada é “consumidor”, o que não parece adequado tendo em vista a situação proativa do sujeito.

de sua vontade, uma narrativa construída com um material já existente mesclada com algo novo, inserindo novas partes, de acordo com o seu interesse. Essa mudança é radical no sentido de mudança de estatus: deixando de ser apenas o espectador de uma situação para tornar-se o protagonista, alguém irá atuar e fará parte dela.

Embora alterar a ordem de apresentação possa ser identificado por puristas como um funcionamento passivo de construção de programação dentro das regras, para Flusser, a diferença entre a posição histórica e a posição formal reside no processo. Na posição histórica, o processo é temporal e sincrônico, já na posição formalista, o processo é parte de um todo mais amplo, um modo de olhar as coisas. Se analisado sob a perspectiva temporal/histórica, seria uma sucessão de fatos, uma narrativa (FLUSSER, 2008a), mesmo que não linear. Nesse caso, o sujeito tomaria distância da cena de acontecimento e, como espectador, a receberia enquanto consumidor de um produto ou serviço.

Na concepção pós-histórica, os acontecimentos não são mais uma sequência de fatos históricos (e externos a si), mas uma resposta à imagem do próprio acontecimento, uma inversão da história em espetáculo.

O risco dessa situação seria esterilizar a relação entre sujeito e acontecimento, pois sua atuação estaria pautada na imagem do acontecimento, e toda ação não faria referência ao acontecimento em si, mas apenas à sua imagem.

Para evitar essa situação de apenas responder à imagem do acontecimento, seria importante explorar e participar do acontecimento, inserindo-se nele e não apenas em sua imagem, ou seja, o sujeito precisaria vivenciá-lo.

A posição formal considera a participação proativa do sujeito no processo como fundamental, uma emancipação do estado letárgico receptivo, característica clássica dos meios de comunicação de massa em direção ao comportamento compulsivo de reprodução e de consumo. Portanto, é uma ação que ocorre no presente cuja decisão parte do sujeito.

O fato de se estar simultaneamente vivenciando o processo e fazendo parte dele, seria uma diacronia, considerando o protagonismo da própria situação, onde o espectador não seria mais determinado apenas pela história, mas pela possibilidade de atuar nela.

A tendência do espectador é a de perder o interesse pelo processo histórico simples (que desconsidera sua participação ativa), pela possibilidade de combinar várias histórias, deixando de fora o drama e assumindo outro papel. Flusser ainda complementa sobre o vivenciar de um novo homem, o uso da ponta dos dedos:

O que resta das mãos são apenas as dos dedos, que pressionam o teclado para operar com os símbolos. O novo homem não é mais uma pessoa de ações concretas, mas sim um *performer* (Spieler). *Homo Ludens*, e não *Homo Faber*. Para ele a vida deixou de ser um drama e virou um espetáculo. Não se trata mais de ações e sim de sensações, O novo homem não que fazer, ele quer vivenciar. (FLUSSER, 2008, p.58)

O que se espera desse *performer* é a sua capacidade de estar disposto a agir frente a uma determinada situação. Sua atuação é fundamental para que possa vivenciar o momento, respondendo às sensações de sua participação, estar em relação com algo que necessite uma interação, uma espécie de diálogo, de desafio que provoca a vontade de reagir.

A situação formal tem sido facilitada pela difusão de equipamentos de criação, de registro e de difusão em mídias. Se na época em que Flusser observou essa possibilidade, a tecnologia corrente era o videocassete. Hoje, segundo Lúcia Santaella (2008), esses equipamentos estão muito mais disponíveis com a convergência das mídias digitais.

A convergência das tecnologias (JENKINS,2008; SANTAELLA, 2005a) sob a codificação digital possibilitou uma nova situação da imagem digital, ou de sua aparência. Para Flusser (2004), a “aparência digital” é a distribuição mais ou menos densa de elementos pontuais, de *bits*, e uma imagem é tão mais real quanto maior for a densidade presente em uma dispersão (ou amostra), ou mais rala quanto menor for essa densidade pontual.

Essa densidade tende a ficar mais clara e objetiva quando aparelhos são capacitados de alta definição. Para isso, recorre-se a melhores e mais rápidos processadores a fim de proporcionar maior nitidez e qualidade à imagem projetada.

Há um paralelo entre a definição e a beleza da imagem. Flusser (2003) aponta para essa questão ponderando a relação entre belo e verdade. Conforme lembra Santaella (2008), a imagem de síntese perde seu referencial, não está mais baseada em fatos, quase não restando outras formas de considerá-la senão por sua beleza. A imagem pode ser gerada, programada e transmitida em instantes pela rede de trocas.

Da mesma forma, toda a sorte de mídias, imagens fotográficas, vídeos, textos e mesmo áudio podem ser produzidos e tele-transmitidos a distâncias intercontinentais, fazendo com que um determinado acontecimento seja compartilhado pela sua imagem visual e sonora. Não é apenas a tele-presença de pessoas e dos acontecimentos que se instaura como fator relevante, mas a troca de ações dos presentes, não importa onde estejam desde que haja uma conexão de internet.

## **2.2 NICOLAS BOURRIAUD**

A obra do crítico, ensaísta e curador Nicolas Bourriaud entra em cena, no final dos anos 1990, com as publicações *Formas de Vida – A arte moderna e a invenção de si* e *Estética Relacional*, este utilizado, por vezes, de forma abusiva no âmbito da reflexão artística.

Em 2002, publicou *Pós-produção – a cultura como cenário: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*, um breve ensaio sobre a criação artística baseada na produção de bens culturais. Em 2009, lançou *Radicant*, livro no qual propõe uma reflexão

acerca do que seria o novo período da arte, que nomeia de *altermodernidade*, contexto em que a globalização atinge sua maior influência sobre a produção artística contemporânea.

A pós-produção<sup>5</sup> é um conceito que deriva de um termo emprestado da indústria audiovisual (da televisão, do filme e do vídeo) e designa trabalhos que são realizados após todo o material bruto já estar disponível. Isso se refere às atividades de interferência e modificação sobre o material já gravado ou filmado em uma produção. Em geral, tais modificações são feitas durante a montagem, com a inclusão de outros recursos de sons e imagens, de legenda e/ou dublagem, além de efeitos especiais (BOURRIAUD, 2002).

Talvez a pós-produção possa ser pensada através da constatação de que o mundo está repleto de produtos com pouco sentido de existência, ela seria, assim, ecológica, no sentido de seguir uma economia de preservação, pois o que está feito tem de ser aproveitado, e essa é uma peculiaridade associada ao conceito de *pós-produção*.

Ainda que o conceito de *pós-produção* refira ao audiovisual, é oportuno detalhar uma das características do conceito de produção em Marx: “na produção, os membros de uma sociedade apropriam-se (produzem, moldam) dos produtos da natureza para as necessidades humanas” (MARX, 1985, p.107). Para Marx a produção é uma transformação de matéria-prima em manufaturada, acumulando valor pela transformação. O instrumento é o meio de produção, a ferramenta capaz de alterar e de transformar essa matéria-prima. Ocorre que essa matéria transformada pode ser objeto de outras modificações, podendo perder ou ganhar outras características.

A pós-produção é uma forma de trabalhar com algo que já está feito em sua totalidade ou com parte do que foi construído, ou seja, com algo preexistente.

Essa forma de lidar com o material pronto é uma característica da arte século XX, a exemplo dos *ready-mades* de Duchamp. Com a disseminação das ferramentas digitais há um

---

<sup>5</sup> Pós-produção é uma etapa posterior de trabalho realizado sobre um material produzido anteriormente.

crescimento significativo dessa forma de criação, principalmente, a partir dos anos 1990, quando computadores e periféricos ficam mais acessíveis.

Cada vez mais, artistas interpretam, reproduzem, reexibem e usam o trabalho feito por outros dentro da lógica de aproveitamento do que se considera uma produção cultural (um texto, uma imagem, um vídeo, uma música, uma poesia, etc.).

É importante destacar que a pós-produção se torna um método, não apenas para lidar com as obras culturais, mas para lidar com o cotidiano, pois o dia a dia tem sido pautado pelos diferentes usos de bens e serviços digitais.

Assim, a pós-produção pode ser definida como uma cultura de usos, e Bourriaud a divide em três tipos: uso de objetos, de formas e do mundo.

Como uso de objetos entende-se a sua apropriação, algo que borra o limite dos conceitos de produção (tradicionalmente ligado ao artista) e de consumo (próprio do público). O uso das formas é a utilização de modelos ou de padrões de atividades e comportamentos, algo que pode ser utilizado como matriz. O uso do mundo é a ocupação de novos espaços, quando a arte abandona a exclusividade do museu e passa a coabitar em locais públicos e privados, na busca de novas territorialidades, de ambientes capazes de dar suporte ao trabalho do artista.

As ferramentas utilizadas pelos artistas, para um trabalho de *pós-produção* são de toda ordem. Artistas que produzem trabalhos com objetos já prontos estão lidando com o produto do trabalho humano. Segundo Bourriaud (2002), eles incorporam uma mistura de capital, de trabalho acumulado e de meios de produção.

A diferença nas formas de produção e de consumo tende a se dissolver quando o consumo vira uma forma de produção, de acordo com a teoria marxista. Bourriaud (2002) lembra que Marcel Duchamp, quando em 1913 exhibe *Roda de bicicleta (Bicycle Wheel)* em uma sala de exposição de arte, desloca para a esfera da arte o consumo e a produção: os

objetos já produzidos adquirem novas relações, estabelecendo equivalências entre produção e consumo, entre escolher e criar algo.

Assim, o mercado de pulgas e os bricabraques se tornam referencial onipresente para as práticas artísticas contemporâneas. Esse mercado representa uma forma coletiva, desordenada, proliferada e infinitamente renovada que não depende de apenas um autor: não é definida, é uma estrutura unitária composta por múltiplos sentidos, boa parte deles individuais. O brique é o local onde se dá a reorganização do que já foi produzido, incorporando e materializando objetos, onde os produtos, além de terem múltiplas origens, esperam por novos usos em diversas direções. O reaproveitamento/re-uso dos objetos faz da reciclagem um método, e de seus arranjos caóticos, uma nova estética, como afirma Bourriaud (2002).

Isso tem se sobreposto às lojas e aos shoppings, criando novos papéis para esse mercado de objetos que seriam obsoletos. O autor afirma ainda que o uso dos objetos encontra ressonância em sua teoria de *Estética Relacional*, na qual considera as trocas inter-humanas um objeto estético em si.

Ainda a propósito do uso das formas, desde os anos 1980, a cultura está na direção de um coletivismo formal. Bourriaud destaca que isso decorre da democratização de computadores e do aparecimento do *sampler* que favoreceu a emergência de uma nova configuração da cultura, onde se destacam os programadores e os DJs – Disc-Jockeys.

Nesse contexto, a remixagem pode se tornar mais importante do que os instrumentistas, e a *rave*, do que o concerto. Uma supremacia da cultura de apropriação e de reprocessamento que clama por uma ética: o trabalho de arte pertence a qualquer pessoa, todos são donos da obra de arte.

Parafraseando Guy Debord, Bourriaud ressalta: “todos os elementos, independente de sua origem, podem servir para novas combinações, tudo pode ser usado” (BOURRIAUD, 2002, p. 35).

Essa supremacia da apropriação é capaz de fazer do DJ um músico que não sabe cantar ou tocar um instrumento. Durante a sua apresentação, ele toca sons gravados, já produzidos por outros.

O trabalho do DJ consiste em propor uma órbita pessoal no universo da música (*playlist*) e conectar esses elementos em certa ordem, atento à sequência como construção de uma atmosfera (como a plateia que dança e a reação de seus movimentos). O DJ também pode atuar fisicamente, fazendo alterações, como filtros, ajustando a mixagem, sobrepondo sons, entre outros. *Deejaying* implica, em uma cultura de uso de formas, a qual conecta *rap*, *techno* a todos os produtos subsequentes. A cultura das formas também pode ser observada também nos VJs.

A ideia de focar no mundo um potencial de uso pode parecer uma redundância, mas, de fato, ele se constitui em um novo patamar na obra de arte, pois fornece um espaço ampliado não apenas para seu posicionamento, mas para seu processo e para sua constituição (produção ou pós-produção).

A noção de exposição ou exibição se refaz, pois os lugares são transpostos para locais já coabitados por outros elementos, como um palco, com alguma coisa entre decoração, estúdios de filmagem, centros de informação e consumo.

Essa transposição para espaços do mundo faz parte de uma mesma política de apropriação, que já foi dos objetos e das formas também. Isso faz com que a crítica de arte passe a situar o trabalho no vasto sistema de produção e que, necessariamente, deva estabelecer e codificar relações.

De acordo com o teórico, os artistas, nesse contexto, passam a considerar a sociedade como um vasto catálogo de estruturas narrativas, onde a realidade é uma montagem e, sobre um mesmo material, é possível produzir diferentes versões de realidades. Segundo ele, “o artista desprograma em ordem de reprogramar, sugerindo que existem outros possíveis usos para as técnicas e as ferramentas à sua disposição” (BOURRIAUD, 2002, p.72). O uso do mundo é postulado, pois, como um jogar no mundo, reprogramando formas sociais.

Philippe Parreno explica que a pré-produção, a produção e a pós-produção dessas instâncias narrativas são interdependentes, ou seja, é no encadeamento da sequência que a narrativa se desdobra de fato (apud BOURRIAUD, 2009).

O *Manifesto Altermoderno*, de Bourriaud, é uma provocação aos parâmetros das diferentes modernidades, quando um dado momento se solidifica reclamando a morte de um antecessor: o pós-modernismo.

Antes de anunciar a *altermodernidade*, Bourriaud fez a curadoria de *Playlist*, uma exposição realizada no Palais de Tokyo, em Paris (2005). Essa exposição foi marcada pelo que o teórico chamou de coletivismo artístico e de produção de percurso, evocando duas características da *altermodernidade*: a arte, produto da globalização, e o semionauta, ou o nômade coletor de signos.

Nesse manifesto, que emerge junto à curadoria da 4ª Trienal do TATE Britain em Londres, *altermodernidade* se apresenta como uma proposição adequada ao período da globalização política, econômica e cultural. Alter designa outro, *altermodernidade* significa outra cultura moderna, outra modernidade que não é mais a pós-modernidade que, segundo o curador, está morta.

Se a pós-modernidade é um momento de desconforto em relação à modernidade, ela deve ser entendida como um movimento sociocultural e não apenas como crítica da

modernidade. Para se pensar a era da globalização, o individualismo, o consumo e a coexistência de uma complexidade parecem não ser suficientes.

Em resposta a esse impasse, Bourriaud escreveu o *Manifesto Altermoderno* que, além de declarar a morte do pós-modernismo, reivindica aspectos relacionados à produção cultural e artística sem, no entanto, deixar outros elementos, como os políticos e econômicos, isentos de influência.

Para Bourriaud (2009), os artistas de hoje já nascem em uma cultura globalizada, e não mais multiculturalista. Esse novo contexto é influência da globalização em diferentes aspectos da produção artística, como o aumento da comunicação, de viagens e das migrações em um universo que, embora caótico, tem sido bastante prolífico.

Há um novo universalismo baseado em traduções, legendas e dublagem generalizadas. A arte liga situações onde o texto, a imagem, o tempo e o espaço são tecidos entre si, e os artistas têm sua percepção afetada por essa nova globalização, saturada por signos, criando novos caminhos entre múltiplas formas de expressão e de comunicação.

Bourriaud volta-se contra a sua própria origem europeia e reclama para a arte um *status* não centrado na cultura ocidental, mas na experiência globalizada que extravasa as fronteiras nacionais. Estas são apagadas por viagens e/ou exílios durante os quais artistas em residência transformam e reforçam a sua produção artística enquanto global e contaminada pela familiaridade com essa cultura universalizada.

Essa produção artística apresenta obras que, baseadas na escrita, na voz, na narrativa verbal e sonora, são massivamente traduzidas, dubladas ou legendadas aumentando a possibilidade de trânsito sem fronteiras. Embora essa tradução acarrete em uma aparente incompletude ou uma versão da obra, a adaptação da linguagem funciona como uma forma de

habitar não mais multiculturas, mas o próprio sincretismo dessa mistura de culturas em uma criouliização<sup>6</sup>.

A proposta de categorizar um novo período é audaciosa, mas algumas características que foram complementadas em momentos subsequentes ao lançamento da Trienal e desse manifesto esclarecem alguns pontos até então não contemplados.

Uma delas é a heterocronicidade. Segundo Bourriaud,

Aqui o que é contemporâneo é a estrutura da obra, seu método de composição, trazendo elementos heterocrônicos – antigo (algo pré-gravado) coexiste com o imediato (ao vivo) e antecipa como um documentário coexiste com a ficção, mas não como princípio de acumulação (barroco pós-moderno), mas com o objetivo de revelar o presente, em que as temporalidades e níveis de realidades estão interligadas (BOURRIAUD, 2009, p.13).

Essa multiplicidade de tempos coexistindo é constituída, como afirma Bourriaud, de uma visão positiva do caos e da complexidade na exploração de linhas que compõem o presente e também as linhas do tempo e do espaço, no sentido de um nomadismo.

O nomadismo, segundo o autor, é uma forma de conhecer o mundo e dele se alimentar. Para ele, o nomadismo também se instaura na figura do *semionauta*, alguém que inventa um percurso no interior da paisagem cultural e colhedores de signos de uma cultura mundial. Para esse sujeito, que está dentro de um mundo onde a reprodução é ilimitada, sua imagem é capaz de se separar de si e seguir um caminho próprio, condicionando seu destino a viver um exílio perpétuo, conforme argumenta Bourriaud (2009).

Há de se considerar, no entanto, que a globalização se instaura depois de um grande período de domínio da cultura ocidental, onde valores como democracia, capitalismo, corrupção, religião, poluição massiva, terrorismo de estado, trabalho escravo são tolerados. Mesmo assim, é preciso fazer a notícia circular, dar notícias do mundo, documentar as modificações que a indústria cultural de informação massificada não se atreve a fazer.

---

<sup>6</sup> Bourriaud chama a criouliização de estado de cultura globalizada.

O vídeo documental adentra no espaço de arte e compartilha a experiência de si e dos outros, o artista em trânsito mostra contextos de quem e do que está longe para quem não está lá, uma obra não menos antropológica, a exemplo dos filmes de Jean Rouch. O documentário em vídeo, o ensaio fotográfico, as narrativas e discursos sonoros fazem parte do acervo de museus e de galerias, assim como a pintura, escultura e instalação.

### **2.3 INTERMEDIALIDADE**

A *intermedialidade* é uma área de conhecimento que se articula com conteúdos de diversas disciplinas e não multidisciplinar, mas interdisciplinar. De acordo com Marinello (2003), trata-se de um conceito para se pensar a experiência da transição, como a intertextualidade que indica uma ligação de prática midiática textual a outra.

Assim, o objeto da *intermedialidade* são as práticas midiáticas em que as dinâmicas de transformação contemplam uma circulação de sentido, algo que diz respeito a uma significação. Há certa noção de referência, de codependência de uma prática midiática para outra, e isso pode ser observado na contaminação que esta produz em outras mídias.

Como prática entende-se um conhecimento que se passa em um fazer. Os elementos que estão implicados na *intermedialidade*, ainda que em um plano de imanência, estão em uma zona entre-dois, um meio, são indissociáveis e estão sempre numa relação entre o pensar e a experiência (MARINELLO, 2003).

Esse pensar e experimentar é perceber a realidade pela mediação, pelos aparelhos, pela linguagem, pela arte, pelo cinema na situação em que se encontram. Tal situação valoriza os elementos constitutivos de cada prática em suas circunstâncias, com fragilidades e potências, incluindo a manipulação midiática.

Há uma série de conceitos ligados à *intermedialidade* que tem uma estreita ligação com o campo das artes e da comunicação e é particularmente importante para se pensar essas práticas. Bolter & Grusin ajudam a esclarecer essa noção de *remediação*, *opacidade/transparência*, de *presença/ausência*, assim como Deotte conceitua *aparelho*.

Para Bolter & Grusin (2000), a noção de *opacidade (hypermediacy)* é permeada por uma dualidade com o conceito de *transparência (immediacy)* e refere ao potencial de imersão de uma mídia. Eles atribuem que uma mídia tem uma *transparência imediata* quando ela leva o público diretamente a outra realidade sem deixar rastros de que existe uma mediação, um meio como suporte. Já a *opacidade* é inviabilidade de chegar a outra realidade sem perceber, de forma contundente, a presença da mídia como suporte, uma imersão pautada na percepção do meio, na sua aparência, o que não invalida nem diminui a possibilidade de imersão nessa outra realidade, embora a *transparência* possa promover um envolvimento maior do público com a situação que a mídia proporciona.

A *remediação* é também um conceito importante da *intermedialidade*. Uma das formas mais frequentes de abordar esse conceito de *remediação* é a adaptação ou reapropriação de um meio para outro<sup>7</sup> (BOLTER e GRUSIN, 2000, p.45), como as adaptações literárias para cinema ou para o teatro. Uma adaptação tem necessariamente um meio original ou precedente e outro novo, para criar uma obra baseada em outra. Embora exista a possibilidade dessa adaptação ser feita no mesmo suporte que a original, como um filme que leva a *seriação*, ou o *remake*, ou um meio mais recente que serve de referência a um mais antigo, como a pintura, a gravura e a fotografia.

Existe também uma dualidade entre a *transparência* e *opacidade*, a mídia sempre se constitui em um ambiente caracterizado pela ausência de algo que ele próprio é capaz de recuperar, na impossibilidade de sua presença; trata-se de uma maneira de substituir, no

---

<sup>7</sup> Tradução livre. “[...] ‘repurposing’: to take a ‘property’ from one medium and reuse it in another.”

sentido de reparar essa ausência, pela característica que a mídia apresenta de restituir o que não está ali. A mídia deve necessariamente apresentar uma aparência ou um conteúdo aceitável para substituir essa ausência, um senso de presença daquilo que a mídia aflora.

Assim, a fala, a escrita, a imagem, a voz são elementos que permitem uma aproximação com o que está ausente, pelo registro mediático, pela documentação, pela ficção ou por qualquer manifestação capaz de resgatar um pensamento. A *intermedialidade* implica na produção de presença, na reconstituição ou na representação de algo que está ausente, pela capacidade de materializar a aparência através de dispositivos técnicos e sensíveis, desde a pedra, o papel, a tela de televisão, do computador e do cinema - todos os suportes midiáticos.

A presença é também uma das características dos aparelhos, e como aponta Deotte (2004), existe uma temporalidade própria de cada aparelho, ela está vinculado de forma intrínseca a sua época e a seu uso, como a escrita, a fotografia, o cinema, vídeo e a internet. Os aparelhos são, portanto, testemunhas de um determinado momento, trazem em si um conhecimento próprio, fruto de domínios prévios, de experimentações e de inovações.

Há uma perspectiva de se pensar os aparelhos, como apontado por Flusser (2008), em virtude de sua funcionalidade. O aparelho seria uma maneira de materializar funcionalidades, de transformar coisas, executar tarefas. É possível pensar duas situações: uma onde existe uma ausência total de funções e tudo deve ser executado pelos aparelhos, a isso se chama prótese; e outra onde as funções não estão totalmente comprometidas, necessitando de um aparelho para desempenho parcial das funções, o que se denomina de órtese.

Para Duguett, “o vídeo é um dispositivo de instalação, um aparelho que remete a uma coexistência, um recorte, uma hibridação de técnicas e permite a captação/produção/percepção da imagem e do som”, (DUGUETT, 2002, p.21). O vídeo é um dispositivo complexo que permite a transição direta da imagem em movimento, em sincronia

com o som. Para Spielmann (2008), o vídeo tem uma *pictorialidade fluida* e, com a tecnologia digital, oferece uma possibilidade imensa de conexão e de trocas de seus elementos.

Existe ainda uma variação e uma especificidade para cada suporte. Quando uma mídia se veicula, ela pode ser percebida levando em conta a opacidade de seu suporte, distanciando-a de sua totalidade, ou ao contrário, quando a percepção do meio é transparência e seu suporte permite que seu receptor fique inteiramente imerso em seu conteúdo.

A *intermedialidade* enquanto conceito é um fluxo de reflexões sobre as diversas práticas artísticas e constitui um elemento fundamental para a concepção do VJ Edu. Seus conceitos auxiliaram na elaboração de conteúdos e na metodologia de uso de uma nova tecnologia, destinada ao público que visita uma exposição, para museus e galerias de arte.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO EXPERIMENTAL

Eu invento as regras do jogo, então posso jogar.  
Se parece que estou perdendo, eu mudo as regras.<sup>8</sup>  
Michael Snow

Na fundamentação experimental, a parte teórica é complementada a fim de se construir um panorama de referências de aplicações práticas relacionadas ao campo da pesquisa. Essa divisão é estabelecida visando um melhor entendimento do contexto que influencia e dá suporte ao projeto.

A arte e a tecnologia iniciam essa contextualização de experiências na fundamentação da pesquisa e, a seguir, a cultura VJ (Video-Jockey) introduz as plataformas de exibição de mídias. A produção artística de Michael Snow, Andy Warhol, Vito Acconci, Helio Oiticica, Rafael Lozano-Hemmer e Peter Greenaway, assim como os espaços de exibição ajudam a elaborar um primeiro referencial para pensar a aplicação do VJedu.

#### 3.1 ARTE E TECNOLOGIA

O panorama da produção cultural que hoje se instala, com as tecnologias de informação e de comunicação (TIC), ocasiona uma mudança no ambiente artístico e vem sendo explorado pelo uso de equipamentos e dispositivos que não apenas exploram potencialidades subjacentes ao arquitetar possibilidades latentes, mas também subvertem a simples utilização de tecnologia.

Isso pode não parecer novidade se considerarmos que parte da classe artística esteve ligada a transgressões (de toda a sorte), algumas posteriormente foram incorporadas pelos

---

<sup>8</sup> Tradução livre. “I make up the rules of the game, then attempt to play it. If I seem to be losing I change the rules.” Inscrição feita pela artista na parede da Art Gallery of Ontario durante a exposição The Michael Snow Project, em 1994. *Apud* GRANDE John, “The Michael Snow Project”, *Revue d'art contemporain ETC*, n°27, août-novembre 1994, p. 52. Disponível em <http://www.erudit.org/culture/etc1073425/etc1090186/35676ac.html?vue=resume>, último acesso em 20/04/2011.

locais de exibição, dando espaço a criação com dispositivos técnicos e eletrônicos. Esses dispositivos permitem que obras efêmeras, como *performances*, sejam exibidas, por vezes dividindo o espaço com o público em uma participação interativa.

Embora essa mudança seja um processo, isso não deve ser percebido como uma divisão entre a arte que utiliza tecnologia e a que não é construída com interfaces tecnológicas, pois o produto obra de arte tem se constituído a partir de múltiplas referências e não apenas de uma ou outra disciplina ou técnica isolada.

Isso ocorre porque nem sempre apenas o artista é o único responsável pela sua obra, outros profissionais, como colaboradores, assistentes e mesmo consultores, também estão envolvidos no processo de criação, de composição e de execução.

Um exemplo é o colaborador do projeto VJedu, James Patten, que tem em seu estúdio em Nova York uma equipe permanente de colaboradores que inclui arquiteto, designer têxtil, biólogo entre outros que trabalham na perspectiva de resolver questões de seus projetos.

Essa situação de criação através de colaboração também não é uma novidade, pois artistas, já na Renascença, desenvolviam seus projetos com a ajuda de outros artistas, colaboradores e assistentes. Contudo, as formas de colaboração foram facilitadas pelos meios de comunicação e, em especial, pela comunicação digital. Se antigamente, ao necessitar de uma solução para um projeto, os artistas se comunicavam através de carta, dossiê ou missão pessoal, hoje o trânsito de comunicação pela internet facilita a colaboração em projetos, inclusive de projetos artísticos.

Bourriaud (2010)<sup>9</sup> aponta que a internet e a computação acabaram por criar impactos importantes dentro de uma perspectiva heterogênea da produção artística, dentre eles, a conectividade como forma constante na troca de informações. A partir de uma comunicação

---

<sup>9</sup> BOURRIAUD “Art and Technology | Contemporary Art and New Media: Towards a Hybrid Discourse”, Disponível em

em rede, que flui com maior rapidez e em muitos casos instantaneamente, os artistas têm sido influenciados e favorecidos por esta nova situação, uma ligação que interfere no processo artístico, no mercado de arte e na produção artística, seja ela colaborativa ou não.

A conectividade não só influenciou, como favoreceu o desenvolvimento desta pesquisa. Foi através de uma publicação de um fórum de discussões sobre OFW - Open Frame Works – soube-se do desenvolvimento de gravação sincronizada de áudio e vídeo por James Patten. Como exemplo dessa produção em arte e tecnologia, pode-se destacar duas exposições recentes em Porto Alegre, a mostra FILE/POA 2011<sup>10</sup> e a exposição Arte Cibernética - Acervo de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural<sup>11</sup>.

O uso de tecnologia na criação artística habilitou artistas a utilizá-la para outros fins, entre eles a documentação e a difusão de seu próprio trabalho. Hoje, as obras são registradas e a elas somam-se informações que as circundam, seu acervo e suas exposições. Essa nova realidade instiga o desenvolvimento de algum tipo de documentação que possa expandir o conhecimento sobre as obras de arte, no caso do VJEdu, especialmente no ambiente expositivo.

### **3.2 VÍDEO JOCKEY**

O VJ é a abreviatura de Video-Jockey, termo inicialmente cunhado pela MTV – Music Television –, na década de 1980, para designar os apresentadores de clipes musicais. Mais recentemente, VJ passa a ser utilizado também como abreviatura de Video Jamming<sup>12</sup>,

---

<sup>10</sup> FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Evento realizado no Santander Cultural de Porto Alegre, de 26 de janeiro a 27 de fevereiro de 2011. Disponível em <http://www.file.org.br/>, último acesso em 08/02/2011.

<sup>11</sup> A exposição do maior acervo de coleção em arte e tecnologia contém apenas 17 obras. Evento realizado no Espaço Cultural Usina do Gasômetro, em Porto Alegre, de 9 de abril a 25 de maio de 2011.

<sup>12</sup> Nome apontado pela Nucleoart, empresa de programação e síntese para artes performativas em Lisboa.

corrente em Portugal, cuja referência é a *performance* ao vivo de vídeos e de imagens em movimento.

O VJ, desde sua criação até a *performance* de apresentação, é uma atividade ligada às artes visuais. VJing é o verbo utilizado para designar a atividade de VJs que, ainda hoje, são pioneiros em tecnologia e arte e são responsáveis por criar, tocar e mixar ao vivo as artes visuais em vídeo (MIA, 2008).

Na perspectiva de Vello Virkhaus (2006), pode-se perceber que dois pontos são fundamentais para sua concepção de VJ: a televisão que estabelece um vínculo entre o que se ouve (uma música) e o que se vê (o videoclipe dessa música); e um contexto de abordagem em que o apresentador do programa de televisão segue um roteiro no qual deve explorar características e peculiaridades (dependendo da linha editorial do programa) do músico, do diretor do clipe, de seus trabalhos e a inter-relação entre música, vídeo, cultura e mercado.

Para a atividade de VJ, o espaço de *performance* é estruturante para percepção do trabalho, e a reação do público é fundamental para seguir a montagem. O trabalho dos VJs estaria, de certa forma, mais próximo ao de músicos de *jazz* e da improvisação, ou ao de um *suite*<sup>13</sup> na transmissão de televisão ao vivo, conforme aponta Moran (2005), pois o que é feito é imediatamente exposto e, além disso, as imagens podem sangrar<sup>14</sup> a tela, ou seja, a luminosidade produzida pela manipulação transborda o entorno, excedendo as bordas de limite da tela.

Com o advento do sistema de *mapping*, agora é possível redesenhar a superfície de projeção, dividindo este espaço, até então exclusivamente plano, em volumes variados. Ao se redimensionar os limites das imagens no suporte de sua visualização, pudesse compor uma obra com diferentes enquadramentos.

---

<sup>13</sup> Em televisão, *suite* é quem, em uma transmissão ao vivo, escolhe as cenas entre as diversas câmeras que estão gravando, uma forma de edição ao vivo.

<sup>14</sup> No audiovisual e nas artes gráficas, o termo *sangrar* significa exceder o limite de enquadramento.

A projeção em volumes é preparada considerando o espaço onde a projeção é executada. Os limites de imagem tendem a compor com os detalhes da superfície, customizando a obra inicialmente pela característica estética da estrutura que recebe a imagem e o local onde o público pode observar a *performance*.

A projeção em *mapping* utiliza um recorte que não necessariamente ocupa a proporção de imagem, como na televisão em 4:3 ou 16:9, podendo adaptar os limites e a forma da imagem de acordo com a superfície de onde é projetada. Múltiplas imagens podem ser exibidas em superfícies justapostas, de limites variados, não mais um plano bidimensional, mas como em *Wrap 3*, com exploração da superfície 3D na própria projeção de imagem, conforme apresentada na Kinetica de Londres, em 2009. Eventos como o Elektra<sup>15</sup> resgatam o *status* de *performance* mediada pela tecnologia (MC CARTHY, 2004) na obra de arte, em sua maioria, VJs.

O Video-Jockey é, portanto, ontologicamente constituído de um híbrido, o que possibilita não apenas um modelo de VJ, mas múltiplos visuais e sonoros. O universo do Video-Jockey está permeado de diversas referências, em sua maioria, frutos de experiências em criações e projeções com tecnologias visuais e audiovisuais (YOUNGBLOOD, 1970; MACHADO, 2005;).

No campo visual, o enquadramento é a delimitação de espaço no qual o VJ pode mostrar o seu trabalho. Embora já encontre referências no desenho, na gravura, na pintura e em cenários de espetáculos, é na fotografia e no cinema que esse enquadramento se flexibiliza, conferindo um *continuum* à cena.

Já no campo audiovisual, uma primeira referência provavelmente seja a lanterna mágica (BERGMAN, 1988) e o cinema, pela capacidade de projetar, a certa distância, imagens impressas em superfície translúcida. Isso sem deixar de mencionar, no entanto, que

---

<sup>15</sup> Esse festival, realizado anualmente em Montreal, com *performances* ao vivo de imagens em grande formato, borra os limites da caixa negra (o cinema) e do cubo branco (a sala de exposição de arte).

espetáculos de sombras, projetos de iluminação de concertos, de musicais, de teatro e de dança também apresentam simultaneidade visual e sonora, narrativas em um mesmo espaço, mas sem necessariamente estarem em sincronia (RIESLER, 2003; DIXON, 2007).

Existiram diversos modelos audiovisuais, dentre os quais as sessões de projeção de *slides* sincronizados, hoje praticamente em extinção. Elas propunham uma apresentação de fotos organizadas, em dois projetores sincronizados, acompanhados de um áudio com a locução de um texto gravado em fita K-7 e de um bipe sonoro que acionava a mudança das imagens.

Em Montreal, a cinemateca do Quebec resgatou em 2010 um projeto que se chama *Le Film Fixe*<sup>16</sup> (O Filme Fixo), uma forma de contar histórias acompanhadas de imagem projetada em película com avanço manual da imagem.

Dizer que o VJ é um artista unicamente visual seria amputar parte do seu trabalho, pois, além de expressão gráfica e plástica, há o movimento, a transição, o que entra e sai de cena, a escolha de qual efeito é pertinente, qual o momento mais adequado para usá-lo e como fazer sua combinação com o áudio. Quando este entra em cena, o VJ passa a ser associado à cena musical, quando na verdade seu trabalho é de arte audiovisual – acústica, imagética e performática.

A prática do cinema ao vivo é uma forma de apresentação muito semelhante aos trabalhos de VJ. Mikaela (2008) considera que, no cinema tradicional, questões como montagem, composição e efeitos visuais são estruturantes. Já no cinema ao vivo, o conjunto de elementos que tornam possível o trabalho do VJ envolvem o espaço, o espaço digital, as plataformas e os equipamentos de edição e de projeção e os espaços da *performance*, que inclui também o tempo de *performance* e as improvisações (GOLDBERG, 2006; SHAW, 2003).

---

<sup>16</sup> SAOUTER, Catherine (conception et direction du projet). *Conter en images - le filme fixe de la Corriveau* (DVD, ). Université du Québec à Montréal: École des Médias, 2010.

As novas transformações auxiliadas pelas tecnologias têm repercutido tanto na produção de obras audiovisuais como nos meios em que elas são produzidas. No entanto, a reflexão dessas produções ainda é bastante recente, o que aponta para um vasto campo de investigação cujos estudos ainda são escassos.

A produção crítica e acadêmica sobre VJ é restrita, sendo que boa parte dela está atrelada a outras formas de arte, como música eletrônica, atividades de lazer e *marketing*. Como ressalta Menotti (2008), a sala de cinema enquanto estrutura de suporte de exibição de audiovisual, é ainda uma forte referência para VJ. De acordo com Paul (2008), a tensão em torno do local apropriado para a arte audiovisual, entre a sala escura (cinema) e a galeria de arte (cubo branco), tende a desaparecer.

A principal característica do VJ é a edição de cenas em tempo real. Elas são preparadas em pequenos fragmentos, como aponta Chatonsky (2009), para serem escolhidas no momento da exibição e mixadas, por vezes, com imagens ao vivo e geradas no próprio local da *performance*, embora costumam apresentar efeitos de movimentação gráfica ao incluir a imagem do *performer* na cena.

Ainda que seja possível fazer um *pre-set*, ou uma lista ordenada de apresentação, o VJ deixa a decisão de quais alterações fazer para o momento da *performance*. Sua criação se constitui a partir das customizações sobre as mídias disponíveis: efeitos, mixagens e ordenações sobre o que será apresentado, o que demanda um excelente domínio sobre seu acervo, a base de dados, e sobre as ferramentas de alteração.

O VJ Edu também considera este princípio, embora as apresentações e performances de músicos e artistas tenham uma tendência a seguir um *playlist*, uma lista sequencial ordenada de apresentação (MILLER, 2008).

### 3.3 A OBRA DE ACCONCI

A obra de Vito Acconci é uma das referências inspiradoras deste projeto. Em *Home Movies*, um vídeo de 1973, Acconci apresenta seus trabalhos anteriores em *slides*, grava comentários em vídeos e emprega uma narrativa verbal para descrever brevemente suas obras e dialogar, com uma forma muito peculiar de monólogo, com o público, indagando-se e questionando-se como se fosse ele próprio a audiência.

Os vídeos de Acconci têm uma característica comum, a autoprodução. Neles o artista desempenha praticamente todas as funções que uma produção audiovisual necessita: diretor de cena, cenógrafo, câmera, trilha sonora e edição.

A estrutura minimalista de criação qualifica a produção da obra de arte como apropriação de todo aparato tecnológico para a utilização de uma forma de autoapresentação (MACHADO, 1996). No caso de Acconci, ele cria um estilo de fazer vídeo em que a proximidade da imagem e o conteúdo do áudio possibilitam entrar em seu universo ficcional-artístico (MARTIN, 2006).

Acconci se desprega da tela e se torna interlocutor de sua própria trajetória profissional, conferindo uma intimidade ao se posicionar ao lado do público que o assiste em seu trabalho, fazendo companhia a esse público, como em *Theme-song* (vídeo, 1973).



Figura 1 - *Theme Song*, 1973, Vito Acconci.  
Vídeo, p&b, sonoro.

### 3.4 A OBRA DE OITICICA

*Quase-Cinema* é um trabalho que Hélio Oiticica inicia em 1973 junto com Neville d'Almeida. Esse projeto que inspira e leva o nome do *software* do VJ Xorume, de Alexandre Rangel, não separa o artístico-conceitual-experimental de sua proposta. *Quase-Cinema* consiste em uma série chamada *Cosmococa*.

*Cosmococa* ou *CC* é uma série de oito instalações (algumas incompletas) para ambientes fechados, com projeção ordenada de *slides* e trilha sonora. Há também uma ambientação de ocupação do espaço. Em *CC5*, por exemplo, compõem o ambiente com redes penduradas nas paredes e uma trilha sonora com improvisações e incidência de música.

Para Ivana Bentes, o *Quase-Cinema* é um projeto que desponta em:

projeções múltiplas (em 4 paredes, no teto), de imagens fixas (*slides*) num ambiente “preparado” a partir de instruções precisas, deixadas por Hélio em seus cadernos de anotações, mas também abertas ao acaso e a performance de quem opera os equipamentos. (BENTES, 2003, p.87)

Os *slides* que fazem parte de *Cosmococa* são imagens das quais o artista se apropria (capas de discos, capas de revista, jornal) que, pela aplicação de poeira de cocaína, aparecem reformuladas, como o rosto de Jimmi Hendrix cuja expressão facial é alterada (Figura 02). Esse processo de apropriação e de intervenção sobre a imagem, junto com a instalação, a projeção e a trilha sonora confere a esse trabalho uma pulsação intermediática à instalação do artista.



Figura 2 - *CC5 Hendrix-War*, 1973, Hélio Oiticica.  
Instalação, New Museum, Nova York, 2002.

A *performance* de quem opera os equipamentos é o elo entre *Quase-Cinema* e a atividade de VJ, pois delega ao operador do equipamento a função de *performer*, de programação da instalação audiovisual.

Isso tudo está atrelado à ambientação que pode ser remontada pelo auxílio de um memorial descritivo, com as peculiaridades da operação que se materializa na montagem da obra, com múltiplos elementos visuais e sonoros, juntamente com a estrutura informal de vivenciar o trabalho, interfaces para a percepção de especificidades que estão disponíveis para acontecer na obra do artista.

### 3.5 A REFERÊNCIA DE PETER GREENAWAY

Peter Greenaway apresenta uma releitura de dez pinturas clássicas: *Ronda Noturna*<sup>17</sup> (1642), de Rembrandt, *A Última Ceia* (1498), de Leonardo Da Vinci, *Bodas em Cana* (1563), de Paolo Veronese, *As Bodas da Virgem* (1504), de Rafael, *Guernica* (1937), de Pablo Picasso, *As Meninas* (1636), de Diego Velázquez, *Lírios d'água* (1920), de Claude Monet, *A Grande Jatte* (1884), de George Seurat, *Um Número* (1950), de Jackson Pollock e *Juízo Final* (1541), de Michelangelo.

<sup>17</sup> Projeto parcialmente apresentado na palestra “O cinema está morto: vida longa ao cinema”, proferida pelo artista no Fronteiras do Pensamento, em 10 de julho de 2007.

Nessas releituras, Greenaway utiliza a referência da pintura e constrói um diálogo entre a imagem e a sua história, mais precisamente, uma ou mais versões e controvérsias que são pertinentes ao ambiente cultural, religioso e, sobretudo, político, envolvendo a composição da pintura. O artista usa a referência do cinema para tratar de arte, de acordo com ele: “usar a pintura para fixar, estabilizar, limitar e reenquadrar a imagem, e usar o cinema para fazer a pintura mover e movimentar-se, tem uma temporalidade e som sincronizado”<sup>18</sup> (GREENAWAY, 2010, p.6).

Esse diálogo se utiliza do registro visual da pintura e, a partir dele, se permite tratar tanto de zonas figurativas como de outras não-figurativas em movimentos de imagem, de luz e sombras, aumentando e diminuindo opacidade e transparência em claros e escuros, criando atmosferas diferentes na construção dessa narrativa audiovisual com música e diálogo.

A pintura, nessa releitura, se constitui de uma experiência visual da imagem e do som em múltiplas projeções, propõe novamente uma experiência intermedial desse diretor que, em filmes anteriores e em outros projetos, já apresentava inter-relações em diferentes suportes e entre obras de arte (PAUL, 2003).

Embora projetos de releitura de obras de arte em suportes variados sejam recorrentes na produção cultural, esse projeto de Greenaway pode ser considerado uma nova referência na adaptação de obras de arte para outros meios. Para desenvolver essas produções audiovisuais contextualizadas (caracterizadas mais como entretenimento do que projeto artístico), propõe uma estrutura de apresentação espetacular, com múltiplas projeções e qualidade de alta definição em imagem e som.

Talvez essas releituras possam ser chamadas de espetáculo, tendo em vista a forma de sua apresentação temporal, sincronizada em múltiplas projeções e sessões com início meio e fim, como um filme de cinema ou um espetáculo ao vivo.

---

<sup>18</sup> Tradução livre. “To use a painting to fix, stabilize and limit and frame the image and to use cinema to make a paint move and change, have a temporal life and have a sound track.”

Ademais, o trabalho de Greenaway é construído por diferentes enquadramentos e animações, através de iluminação parcial e transitória por recortes da imagem, da utilização de efeitos sobre a imagem original criando um clima narrativo que é acompanhado de áudio em multicanais.

Essas pinturas apresentam diversos elementos figurativos, como pessoas, animais, objetos, possibilitando sub-recortes de diversas situações e criando narrativas de toda a sorte. Essa animação é uma forma experimental de dar detalhes a uma situação específica, propondo um contexto para aquele enquadramento ou transição de imagem, uma imaginação de pequenos acontecimentos que compõem a cena.

Os projetos *A Última Ceia* e *Bodas em Cana*, foram exibidos conjuntamente em Nova York em 2011. Nesse programa duplo, Greenaway faz animações de formas distintas. *A Última Ceia* é mais experimental, ele usa sombras e detalha parte da cena onde Jesus Cristo fez sua última refeição, explorando cada um dos doze apóstolos e o ambiente, numa alusão à temporalidade, incluindo a luz do dia e a iluminação por velas à noite, o que possibilita uma maior reflexão e interpretação dessa animação.



Figura 3 - *A Última Ceia*, 2010, Peter Greenaway

Já o *Bodas em Cana*, a animação é mais didática, com gráficos e setas orientando a narrativa audiovisual. Isso se torna possível, e talvez necessário, pois figuram dezenas de

peessoas na pintura. Com um áudio mais descritivo, a narrativa fica mais direta e o espetáculo se torna mais informativo, uma vez que os efeitos visuais e sonoros estão menos presentes.

A obra de Greenaway nos permite constatar que a ideia de uma morte anunciada do cinema ainda não se concretizou, o que houve foi um deslocamento dos lugares de exibição e de suas formas de apresentação. Hoje o projeto cinematográfico excede a sala de cinema, customizando projetos como audiovisuais ao vivo, embora sejam controlados por máquinas, não deixam de ser eventos espetaculares.

De outra maneira, Peter Greenaway também posterga a morte do cinema executando projetos de VJ. O diretor de cinema se transforma em um *performer* e atua como editor ao vivo, de cenas por ele dirigidas e trilha sonora executada também *in loco*, por vezes com uma orquestra, por vezes com DJs.

Seu primeiro trabalho de VJ está inserido em *Histórias de Tulse Luper*, um trabalho multiplataforma composto por três filmes, um série de televisão com dezesseis capítulos, noventa e dois DVDs, um *website*, um jogo, CD-ROMs, e ainda uma exposição com as noventa e duas malas de Tulse Luper que foram encontradas e inspiraram a elaboração deste projeto.



Figura 4 - *Histórias de Tulse Luper*, 2006, Peter Greenaway.  
*Performance de VJ*, Itália, 2007.

Greenaway tem se apresentado em diferentes plateias pelo mundo. Através da interface de uma tela sensível ao toque, ele escolhe as cenas que, a seguir, são projetadas em

múltiplas telas de grandes dimensões. O artista faz isso na frente de sua audiência, tornando-se o *performer* de seu próprio projeto, em novos espaços de exibição.

### 3.7 RAFAEL LOZANO-HAMMER

Rafael Lozano-Hammer costuma considerar o público um aliado na realização de seu trabalho que, de forma anônima ou identificada, se engaja em um projeto de interação, sempre mediada pela tecnologia, como em *Voz-Alta*, de 2006, realizada na Cidade do México.

Nesse projeto artístico, Lozano-Hammer trabalha com a dimensão sonora e visual no espaço público. De proporções quilométricas (a iluminação invade o céu da Cidade do México e é percebida a uma distância de 50km), *Voz-Alta* permite que a alteração da frequência e a modulação da voz sejam transformadas em intensidade e em desenhos de luz. O artista fornece uma plataforma vazia, que sem a interação do público não se concretiza, que por fim toma forma nesse trabalho audiovisual.



Figura 5 - *Voz-Alta*, 2006, Rafael Lozano-Hammer, Cidade do México.

Através de um megafone, o público foi convidado a expressar seus sentimentos em relação ao massacre cometido pelo governo mexicano, em 1968, quando matou pelo menos 300 estudantes durante um protesto político. À medida que o público se expressava oralmente, a voz gerava um piscar de luzes, comparável a uma mensagem em Código Morse

(ao criar temporalidades e intervalos), um canhão de luz se direcionava ao edifício do Ministério das Relações Exteriores do México e outros três se direcionavam ao céu da maior cidade do mundo.

Lozano-Hammer explica que o propósito do projeto era resgatar uma memória potencialmente esquecida e totalmente censurada pelo governo mexicano, na época da tragédia, mas acabou praticamente se tornando um porta-voz dos mexicanos, uma via através da qual mais de 400 mil pessoas se pronunciaram, inclusive com outros propósitos que não o de resgatar essa memória.

Essa voz foi também transmitida por uma rádio local através da qual o público podia dispor da composição verbal em sincronia com a projeção de luz, ambas construídas e permeadas por uma mediação tecnológica. É justamente por essa característica que tal obra como outras que envolvem tecnologia assumem a dimensão de *mídia variável* (GANGON, 2002), pois necessitam de uma adaptação para cada local onde é exibida: equipamentos, espaço físico, etc.

Essa necessidade de adaptabilidade da obra em relação ao espaço lembra, de certa forma, à *cultura imaterial* que é para Flusser (2008) uma categoria que busca uma materialização, com equipamentos, para que as criações que utilizam tecnologia se tornem perceptíveis aos nossos sentidos, principalmente à audição e à visão, ou seja, há uma necessidade de um dispositivo de visualização ou materialização dessas imagens sonoras e visuais, uma mediação tecnológica.

O que difere essas obras mediadas por tecnologia das demais é elas que precisam de aparelhos para se materializar. Ainda sobre a imaterialidade, Flusser aponta que: “é preencher com matéria uma torrente de formas que brotam a partir de uma perspectiva teórica e de nossos equipamentos técnicos com a finalidade de ‘materializar’ estas formas” (FLUSSER, 2008, p.31).

Pode-se considerar que a materialidade não está somente contida em um único objeto de forma permanente, ela se transforma a partir da necessidade e da possibilidade de uma interlocução entre o que é desenvolvido na perspectiva teórica e é disponibilizado para que consumidores possam utilizá-las prioritariamente na forma básica.

Artistas são especialistas em mostrar que suas obras podem ser elaboradas de forma inventiva, combinando ideias, objetos e usos, enquanto inventores se contorcem frente à subversão de seus produtos, e as indústrias aprovam quando percebem que a seriação do mercado credita paulatinamente em suas contas bancárias (estas, menos efêmeras).

A materialização, no caso da arte contemporânea, está na forma de apresentação que é capaz de suscitar uma sensibilidade com seu suporte, é uma possibilidade de inscrição temporária ou permanente como *não-coisas*. Como afirma Flusser: “a memória do computador é uma não-coisa. De forma similar, também as imagens eletrônicas e os hologramas são não-coisas, pois simplesmente não podem ser apalpadas, aprendidas com a mão” (FLUSSER, 2008, p.61). Assim, as obras mediadas pelo computador são viabilizadas também por equipamentos construídos sob uma perspectiva temporal e efêmera e, portanto, imaterial.

### **3.6 ESPAÇOS DE EXIBIÇÃO**

As obras pré-modernas são produtos de artífices (obras de arte),  
obras pós-modernas são produtos da tecnologia.  
FLUSSER

No campo da arte contemporânea, duas instituições foram especialmente importantes e influentes na composição deste projeto: o Carpenter Center, da Universidade de Harvard, e o Museu de Arte Contemporânea, de Montreal.

O Carpenter Center é o centro de artes visuais da Universidade de Harvard e, desde os anos 1990, apresenta projetos de exibição de arte contemporânea mediados por tecnologia, muitos deles em conjunto com o Arquivo de Filmes da Harvard.

Em 1995, em uma sala improvisada no andar de baixo do Carpenter Centre, naquela época, uma espécie de museu/galeria/arquivo, foi apresentado um ciclo de obras de Andy Warhol, cerca de 10 películas, a maioria em 16mm. Os filmes mudos tinham por trilha apenas o ruído do projetor que os exibia, e o espaço ainda sofria com outras interferências, como a falta de isolamento de luz e som, conferindo ao lugar um aspecto rústico, bastante típico de ambientes artísticos que exibem audiovisual.

No programa, estava *Henry Geldzahler*<sup>19</sup> (1964), rodado em um plano frontal, no qual Warhol registra seu amigo fumando um charuto em tempo real.



Figura 6 - *Henry Geldzahler*, 1964.  
Filme, 16mm, p&b, 99', mudo.

Na montagem sequencial da cena (apenas com pequenos cortes para troca do chassi da película), o que se vê é Henry sentado em um sofá, durante o consumo de um charuto; apenas Henry, o sofá e o charuto. Nessa obra, demonstra-se a capacidade de se expor a identidade do personagem pelo simples fato da cena deixar transparecer seu desconforto frente à câmera.

---

<sup>19</sup> Henry Geldzahler era amigo de Andy Warhol e foi o comissário dos Estados Unidos na Bienal de Veneza de 1966.

Esse tipo de experiência, não diferente de outras que ocorrem em museus de arte quando se observa uma obra midiática e sua apresentação causa um estranhamento, uma sensação de desconforto em função da narrativa abstrata e da busca de entendimento, em particular, daquilo que o artista propõe e o que acontece na obra, faz parte dos questionamentos que permeiam os projetos de arte contemporânea.

No Museu de Arte Contemporânea de Montreal (MACM), a exposição de Michael Snow<sup>20</sup>, curada por Pierre Landry, apresentou obras em desenhos, pinturas, esculturas, fotografias e instalações, além de uma retrospectiva de filmes, também em uma sala improvisada para exposições.

Na série *Walking Woman* (1961-1967), Snow explora as diferentes possibilidades das formas figurativas de silhuetas femininas típicas dos anos 1960, combina filme, pintura, desenho e música. Os filmes são instalações onde essa silhueta se mistura em ambientes naturais, como as paisagens rochosas em beiradas litorâneas.

A pintura, o desenho e as intervenções com essa silhueta fazem parte da identidade da produção artística de Snow, que se tornou um precursor de trabalhos em múltiplos suportes, incluindo os midiáticos, uma característica marcante na arte contemporânea. Ele constrói diferentes atributos a cada módulo de imagem, e na exploração de novos parâmetros de criação, modifica essas silhuetas, articulando diferentes identidades ao padrão feminino dos anos 1960.

Ao rerepresentar ou tornar essa imagem recorrente, Snow se reinventa a cada novo trabalho, e desde já cria uma autorreferência, fortificando o plano formal e figurativo da imagem, do contorno, do limite que se torna registro constante do artista. *Walking Woman* é uma mais que série, pois atravessa os anos 1960 tornando a silhueta o padrão de uma

---

<sup>20</sup> Folder da exposição, disponível em <http://media.macm.org/pdf/communiques/C009596F.pdf>, último acesso em 08/01/2011.

invenção própria, como se fosse não apenas uma nova caligrafia, mas com ela uma nova poética.



Figura 7 - Série *Walking Woman*, 1963 e 1994, Michael Snow.

Essa poética tem um fenótipo, trata-se de um exercício de estética que Snow pratica ao preencher o contorno do espaço em combinações inovadoras. A poética se dissemina como algo que perde o controle de reprodução em uma grande variação de suportes<sup>21</sup> – que inclui o estêncil positivo e negativo, grafite, pintura em acrílico, óleo, *spray* em papel, cartão, tela, madeira ou em porta de carro, fotografia, e filmes, colagens, e peças tridimensionais em aço inoxidável, estanho, alumínio madeira, plásticos, borrachas e tecidos –, reforçando a identidade de seu trabalho da época.

Nesse período, não importa qual suporte utilizado, a silhueta feminina permanece, enquanto todo seu entorno e seu interior se transformam. É uma combinação que alimenta o processo de criação, uma obsessão em transformar essa figura que absorve toda a carga artística em uma direção de variações sobre o mesmo tema.

Ambas as exposições de Snow e de Warhol tratam de apresentar obras audiovisuais concebidas durante os anos 1960. Trinta anos depois de suas realizações, ainda se pode perceber que os espaços institucionais destinados à arte contemporânea, no caso o MACM e o

<sup>21</sup> Disponível em <http://cybermuseum.beaux-arts.ca>, último acesso em 23/03/2011.

Carpenter Center, têm dificuldades de adequação do ambiente para exibição de obras audiovisuais.

Schwarz comenta: “ainda não existe um modelo ou uma solução de como exibir de forma apropriada a arte midiática e apresentá-la sem depreciá-la”<sup>22</sup> (SCHWARZ, 1997, p.13). A obra de arte, nesses termos, necessita customizar o ambiente onde é exposta e, diferente da pintura ou do desenho que ficam pendurados em paredes, obras de arte em tecnologia utilizam suportes variados devendo adaptar-se às necessidades do artista e do espaço expositivo.

Nesse sentido, pode-se pensar que as exposições de obras audiovisuais em museus e galerias são permeadas por uma ambientação mais rústica se comparada à de obras cinematográficas comerciais, feitas para serem exibidas em cinema, mesmo que no caso das instituições em questão, ambas possuam uma sala especial para exibição de audiovisual.

Essa ambientação – que por vezes pode se qualificar de precária devido a múltiplas variáveis, como o controle de luz e de som, o uso de diferentes equipamentos de reprodução e também das acomodações para o público – deve ser entendida como típica de um ambiente artístico que parte de um plano experimental para explorar novas potencialidades dos lugares de exibição. De acordo com Rees:

A condição de realizar e projetar filmes incorporaram aspectos internos de uma forma de arte, a ser investigada como tema específico. Novos papéis foram assumidos pelos realizadores, público e espaço de exibição, seja um cinema, uma instalação, performance ao vivo ou projeção de filme.<sup>23</sup> (*apud* VALLEY, 2008, p.192)

Ao contrário das redes de salas de cinema, usualmente equipadas com aparelhos certificados pelo mercado de entretenimento e independe de onde a obra cinematográfica é

---

<sup>22</sup> Tradução livre. “There is still no model, still no useful solution for how media art can be displayed appropriately and presented in a technically flawless way.”

<sup>23</sup> Tradução livre. “The condition of making and projecting film were taken to be internal aspects of the art form, to be investigated as its major content.[...]. New roles were explored for makers, for viewer, and for the space - the viewing space, be it cinema or installation, live performance or film projection - which stands between them.”

exibida, as ambientações são invenções que também exploram os limites físicos e simbólicos dos espaços, apresentando as obras de forma customizada.

Os espaços que exibem arte contemporânea tendem a proporcionar essa ambientação específica da obra de arte, modificando-a e adaptando-a a cada ambiente em que é exibida, seja o posicionamento do local, o tamanho do enquadramento de projeção, a intensidade do som e o lugar onde o público tem contato com a obra.

Quando Rees afirma que novos papéis são assumidos pelos *realizadores*, ele se refere ao artista multimídia que assume o papel de diretor de cinema. Já o papel do *visualizador*, embora seja parecido com aquele do público de cinema, é exercido com muito mais liberdade e independência nos ambientes artísticos, já que esses *espaços* são adaptados e oferecem uma configuração customizada, dando autonomia ao visitante. O artista, o público e o espaço de exibição estão em uma constante mutação de papéis, uma mudança na qual é possível notar inclusive uma inversão de papéis, quando o público é quem cria a partir da concepção do artista.

Para Deloche (2001), o que une o museu e a tecnologia é a virtualização do sensível e a transmissão/comunicação do conhecimento. Nesse sentido, a base material do museu passa por uma transformação na experiência do público que, embora se construa na visita presencial ao museu, se expande na possibilidade de expor novos conteúdos ou abordagens.

Essa expansão se dá pelo uso de equipamentos que permitem uma nova forma de apresentar o que está em exibição, uma característica mais presente em museus de história, de arqueologia e de ciências, mas também em eventos, em geral com projetos educativos associados.

O que se permite, cada vez mais, com a tecnologia em museus é uma nova mediação entre a referência material de significação do objeto em voga e um potencial ilimitado de construção de contextos a ele associados.

Essa construção de contextos é também um dos atributos constantes do comissário de arte ou curador de exibição, como observam Graham e Cook (2010), usualmente, bem definida na pesquisa que precede o desenvolvimento da exibição, mas que deve considerar os dispositivos apropriados para essa mediação, em virtude do constante aparecimento de novos suportes que possam ser aproveitados.

Por vezes, esses suportes são desenvolvidos especialmente para um determinado evento, resgatando tecnologias obsoletas e reapropriadas pelo projeto museológico. Aqui, o uso de tecnologia se refere tanto à construção de obras de arte, quanto à criação de material de referência, e tanto à obra que está sendo exibida, quanto à própria exibição ou aos projetos a ela associados. Nesse processo, o que se torna relevante é o potencial de experiência que o público é capaz de aproveitar. Essa experiência pode ser mais ou menos interativa, bem como imersiva, dentro da concepção de que o público tem um papel fundamental no contexto de uma exibição.

Em 1991, Jeffrey Shaw apresentou na Alemanha a instalação interativa *The Virtual Museum*. Esse projeto consiste em uma tela com projeção e uma cadeira que se movimenta de acordo com a interação do público, proporcionando um passeio por um museu virtual, com características do mesmo museu onde ele está sendo exibido, nesse caso, o ZKM.



Figura 8 - *The Virtual Museum*, 1991, Jeffrey Shaw, ZKM, Karlsruhe.  
Instalação

O uso de realidade virtual, em diferentes níveis de complexidade, pode proporcionar um maior envolvimento do público em projetos de exibição de arte, não como mediação, mas como o próprio projeto.

Em museus de arte contemporânea, feiras ou mostras como bienais que são exposições temporárias, os projetos que envolvem tecnologia na mediação entre público e obra de arte tendem a ser mais restritos, visto que o tempo de desenvolvimento de um projeto associado e a impossibilidade de ser utilizado em um futuro próximo pelo caráter seguidamente efêmero da exibição aniquilam sua permanência fora do contexto da exibição.

No entanto, quando uma exibição entra em um projeto de itinerância, os materiais que são criados a partir dela também podem seguir na mesma direção, salvo adaptações pertinentes, como traduções e ajustes espaciais. Cabe mencionar que as exposições em itinerância são também uma estratégia para prolongar a vida de uma mostra a fim de que ela possa ser visitada por um número maior de pessoas em diferentes cidades, oferecendo a elas uma oportunidade de ver algo que foi originalmente concebida para outro espaço.

Ademais, a itinerância tem sido uma forma de facilitar a difusão e o conhecimento composto especialmente para determinada exposição, embora possa incorporar ou mesmo reduzir seu formato de apresentação pela inclusão ou exclusão de outras obras de arte que não fizeram parte do projeto original e que, por determinadas circunstâncias, são exibidas com alguma modificação. Mesmo dessa forma, os materiais produzidos podem ser aproveitados em outra exibição, por vezes, também adaptados.

### 3.8 O PROJETO DE DIGITALIZAÇÃO DO TATE MODERN EM LONDRES

Projetos de digitalização de acervo de museus são estratégias para conservar e, ao mesmo tempo, ampliar as possibilidades de exibir sua coleção. *Insight*<sup>24</sup> é o nome do projeto de digitalização do Museu Tate Modern, em Londres. Prioritariamente voltado à arte contemporânea, o museu contou com o apoio financeiro de fundos da loteria para realizar a digitalização de seu acervo.

A estrutura operacional desse projeto dispunha de duas equipes, uma para captar e tratar as imagens, e outra para indexar e criar o banco de dados, sendo esta uma típica atividade de pós-produção.

O *site* do Tate divulgou, em 2011, ao todo, cerca de 65000 obras de arte, sendo 4600 pinturas, 1500 esculturas e 54000 obras em papel, incluindo obras de outros acervos que não são especificadas no *site* do museu.

O projeto consistiu em capturar imagens e criar arquivos para longa duração, assim, as imagens foram capturadas com uma câmera Leaf Volare Digital Back e lentes Nikon. As imagens *masters*, feitas em alta definição, foram guardadas em um arquivo para imprimir posteriormente, enquanto as imagens para disponibilização *on-line* foram tratadas e comprimidas para sua melhor *performance* nos *sites* e na base de dados.

No *site* do projeto, há uma referência de que as fotografias foram digitalizadas por um escâner de transparência em resoluções muito próximas às câmeras de fotografia, sem, no entanto, mencionar qual seria a definição, apenas comparando cada imagem com o tamanho da folha A0 (0,841 x 1,189 m), que pode ser considerada de grande dimensão.

Após a delicada tarefa de capturar a imagem, existia outra, não menos sofisticada, que era a de processar a imagem. O próprio *site* do museu explica: “quando o material já está

---

<sup>24</sup> Detalhamento do projeto disponível em <http://www.tate.org.uk/collections/insight.htm>, último acesso em 15/04/2011.

na base de dados, ajustes podem ser feitos na cor, tonalidade, orientação e em toda a aparência da imagem”<sup>25</sup>. Uma vez digitalizado o acervo, foi feito um trabalho de correção, com ajustes meticulosos, a fim de conservar maior fidelidade à imagem da obra original. O trabalho de processamento de imagem foi, então, o momento de correção, de diminuição de diferenças entre o trabalho original e seu registro.

A estrutura de um projeto de digitalização de acervo, além de espaço físico adequado para captação, necessita de sofisticados equipamentos (*hardware, software*, de iluminação etc) e de mão de obra qualificada. O que está em jogo nessa documentação é a construção de uma base de dados que irá servir para diversas aplicações, como o *website*, um museu virtual, e outras utilizações, como publicações, licenciamentos, materiais promocionais, educativos, e material para pesquisa.

---

<sup>25</sup> Tradução livre. “Once in the database, adjustments can be made to the colour, tone, orientation and overall look of the images.” Disponível em [http://www.tate.org.uk/collections/in\\_production.htm](http://www.tate.org.uk/collections/in_production.htm), último acesso em 11/06/2011.

#### 4 CONTEXTUALIZAÇÃO, CRIAÇÃO E ADAPTAÇÃO DO VJEDU

O VJedu é um projeto elaborado para o público que visita uma mostra de arte e pode interagir com uma plataforma digital que tem um banco de dados customizado, sendo produzido a partir das peculiaridades de cada exposição. Sua produção varia de acordo com o material que é disponibilizado pelos artistas, curadores e organizadores, e, sobretudo, pela possibilidade de criar material em tempo real em uma pesquisa avançada, principalmente no local de exibição. Esse material deve considerar ainda as especificidades do espaço onde será montada a plataforma de *performance* do VJedu e a exposição.

Para chegar a este estágio, o projeto VJedu levou em conta a visita do público na exposição e a disponibilização de uma produção de mídias com conteúdos criados a partir dos contextos da exposição. Embora o projeto não tenha sido pensado como uma proposta exclusivamente subordinada à curadoria, ele busca uma sintonia com a curadoria da exposição. A base de dados pode ser construída com os conteúdos destacados pela proposta curatorial. Os equipamentos do programa devem ser montados no mesmo espaço da exposição de arte, fazendo com que a visita do público se torne expandida através da interação com a interface do projeto.

Para isso, foi desenvolvida uma plataforma de interação para o visitante, com a adaptação de *software* de Vídeo-Jockey no qual o público pudesse explorar conteúdos em uma base de dados, sendo esta elaborada com arquivos de documentação sobre a exposição de arte. Em seu atual formato, sua exploração se concretiza no momento da escolha de uma documentação da exposição com mídias selecionadas e disponibilizadas no banco de dados, com uma mesclagem e a aplicação de efeitos e, além disso, conta com a possibilidade de combinar com imagem ao vivo, gerada no mesmo momento e ambiente da interação, de acordo com o diálogo estabelecido com a interface de controle.

#### 4.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO

O projeto-piloto foi construído para testar a proposta de VJEdu, esta centrada na utilização de um *software* para expandir a experiência do espectador ao visitar uma exposição de arte. Sua elaboração se deu de forma a aportar condições de explorar aspectos desenvolvidos em arte e tecnologia, aqui explicitados nas obras de alguns artistas e espaços expositivos, bem como de explorar alguns conceitos abordados pelos teóricos mencionados anteriormente.

Nesse sentido, levou-se em consideração o fato de que o público, quando visita uma exposição, tem a possibilidade de ter um contato muito próximo com o objeto de arte. Tal proximidade propicia uma experiência individual ou coletiva que se constrói na presença e no acesso direto à produção artística. Entretanto, por vezes, não há um contato direto do espectador com a materialidade da obra ou do objeto histórico. Essa impossibilidade do contato material evoca a noção de *visualidade* de uma exposição, mencionada por Dubé. Segundo o autor, “não é necessariamente com o objeto em si que o visitante de uma exposição se depara, mas com sua representação”<sup>26</sup>, e isso se deve ao processo de digitalização de objetos e de sua reconstrução através de dispositivos tecnológicos.

O contato do público, que antes era exclusivamente com objeto, agora também pode ser feito por sua representação através de *pixels*, possibilitando que a imagem (visual e/ou sonora) redimensione a sensação de experimentar o material diretamente, a partir de uma interação mediada por sua representação no espaço expositivo.

Paralelamente, na medida em que o suporte das obras de arte migra para as estruturas midiáticas, a experiência com o objeto artístico se torna mediada em si, ou seja, a interação público-obra se dá a partir de algum aparelho eletrônico de imagem ou de som.

---

<sup>26</sup> Philippe Dubé é diretor do LAMIC – Laboratório de Museologia e Engenharia da Cultura – da Universidade Laval, em Quebec. Sua fala de apresentação está disponível em um vídeo chamado *Mesa Redonda* e faz parte do acervo do LAMIC. Material consultado *in loco*.

*A priori*, essa experiência mediada não deve diferir das que ocorrem de forma direta, embora as históricas discussões sobre original e cópia<sup>27</sup> ainda persistam. Os questionamentos que Benjamin (1994)<sup>28</sup> apresenta sobre a autenticidade e a aura da obra de arte, a partir da reprodução técnica, compartilham, ainda hoje, de outras inquietudes do universo artístico, sobretudo no campo exploratório de inventividade da própria obra de arte, como nas abordagens de Bourriaud.

De forma complementar, com frequência, é possível expandir a experiência dos visitantes, proporcionando um contato mais aprofundado do público através de projetos institucionais educativos. Essas ações são chamadas de *mediação* pelo caráter interlocutório que os mediadores<sup>29</sup> da exposição proporcionam entre a exposição e o público. Conhecidas também como *ações educativas* em arte, são elaboradas a partir da concepção curatorial, apoiadas em um material concebido sob uma orientação pedagógica que contextualiza os conceitos desenvolvidos na mostra.

Cada instituição constrói seu projeto educativo utilizando, em geral, imagens, reflexões, proposições e questionamentos, por vezes, explicações, mas, sobretudo, criam contextos específicos para o mediador abordar e aproximar o público (escolar ou grupos) da exposição.

Com uma ocorrência ainda maior em eventos de grande porte, essas ações permitem que o público tenha não apenas a oportunidade de ter um contato direto com a obra de arte, mas, em uma experiência mediada, a ocasião de aprofundar sua percepção, como nas visitas comentadas.

---

<sup>27</sup> Em 2010, por exemplo, o Museu de Arte Moderna de Nova York apresentou a exposição *The original copy - the photography of sculpture, 1939 to today* [A Cópia Original- Fotografias de escultura de 1939 até hoje], onde a curadora Roxana Marcoci aponta que o potencial expressivo, o valor de arquivo e de documento que carrega um traço da história, a capacidade de combinar a imagem, de editá-la, contribui para reforçar o *status* da fotografia enquanto arte e enquanto meio de comunicação. (<http://moma.org/visit/calendar/exhibitions/970>)

<sup>28</sup> *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, de Walter Benjamin, foi publicado em 1955.

<sup>29</sup> Pessoas que recebem formação específica para atuar na intermediação com grupos de visitantes.

A experiência de visitar a exposição pode ser expandida com materiais especialmente produzidos para o evento. Esses materiais podem ser semelhantes ao catálogo da mostra que apresenta e contextualiza o trabalho do artista. Em geral, o material educativo se apropria da base de referência do catálogo – artista, obras e contextos –, mas tende a fragmentá-la em recortes específicos, propondo atividades didático-pedagógicas a partir da visita realizada.

Em 2010, a 29ª Bienal de São Paulo<sup>30</sup> construiu seu material educativo a partir de recortes de contextos. O projeto apresentou um livreto sobre a mostra, formatando um contexto histórico e outros itens específicos, trinta fichas sobre artistas, seis fichas sobre os *terreiros*<sup>31</sup>, um glossário com temas da exposição, e um jogo (um tabuleiro com peças e instruções). Esse material também foi disponibilizado para *download* na página do evento, mas de certa forma acabou ficando um pouco restrito a quem visitava o *site* e buscava informações específicas. Fazendo um uso ainda mais amplo da tecnologia, a mostra disponibilizou um aplicativo para iPhone, com informações sobre a agenda de eventos e de atividades, os artistas e os *terreiros*.

Para sua 8ª edição, em 2011, a Bienal do Mercosul concebeu um projeto educativo com formação presencial e a distância para mediadores. Além disso, inaugurou um programa de sete meses chamado Casa M<sup>32</sup> que se propõe a abrigar várias ações, não apenas de caráter educativo, mas de relação com a comunidade e com os artistas.

Em outra linha de interatividade, pode-se pensar na obra de Oiticica que está pautada em uma relação de proximidade com o público. Já nos anos 1960, os projetos *Bólides* e *Parangolés* apresentavam tal característica, reformulada enquanto estado da arte de

---

<sup>30</sup> O projeto educativo obteve um patrocínio exclusivo e desenvolveu ações com professores da rede pública de ensino tanto em São Paulo como em itinerâncias em dois outros estados do Brasil.

<sup>31</sup> *Terreiro* foi a denominação adotada para designar espaços de convivência, de exploração do conhecimento e de troca de experiências no próprio ambiente expositivo.

<sup>32</sup> “Espaço de encontro, debate, estudo, apresentação artística, troca e experimentação, ela integra o projeto da 8ª Bienal e estende a ação da mostra no tempo: entra em funcionamento antes das clássicas exposições no Cais do Porto, MARGS e Santander – e outras atrações – e segue em atividade até o final de 2011, ampliando os canais de diálogo com a comunidade e contribuindo para fomentar a cena artística local.” Disponível em <http://www.bienalmercosul.art.br/blog/casa-m-de-mercosul/>, último acesso em 25/05/2011.

vanguarda brasileira, em *Esquema Geral da Nova Objetividade*. Dentre outros fatores apontados em tal formulação, o artista menciona “a participação do espectador (corporal, tátil, visual, semântica, etc.)” (OITICICA, 1986, p.84), o que faz referência a uma ampliação da relação do público com a obra de arte no local onde ela se desenvolve e é exibida.

No contexto do trabalho de Oiticica, o espectador participa com o corpo na obra, algo até então impraticável. Anteriormente, a relação do público com a obra se constituía a distância, marcada pela intangibilidade, somente os olhos podiam alcançar a obra de arte. Oiticica desloca o desejo proibido, dessacraliza o objeto artístico e não apenas permite, mas estimula e valida o *status* da sua obra de arte que se constitui na relação com o corpo.

A influência de Oiticica no projeto VJedu repousa, sobretudo, na participação do espectador. Aqui reside um fator importante que deve ser tomado como prioritário em toda obra interativa. Embora sob a etiqueta de espectador, alguém que espera o acontecimento na presença do espetáculo, trata-se de uma situação ativa que se instaura, um fluxo bilateral entre a obra de arte e a pessoa que não apenas observa, mas atua com e sobre ela.

No caso do projeto VJedu, essa interação com o público se dá através de uma tela e de um bando de dados, considerando nos tempos de hoje que a tela passa a ter uma influência cada vez mais importante na vida das pessoas.

O acúmulo do conhecimento esteve, por muito tempo, prioritariamente documentado em registros escritos sobre papel, com escrita manual ou impressa, o que auxiliava na recuperação de dados em repositórios como cadernos, livros, jornais, revistas. O microfilme<sup>33</sup> foi uma tecnologia analógica na preservação de dados e de informações que antecede a atual tendência de pesquisa e de manipulação tendo a tela como padrão de visualização.

Para Manovich (2000), a tela do computador fica mais amigável depois do advento da IGU (Interface Gráfica do Usuário), com o uso de imagens associadas aos comandos do

---

<sup>33</sup> Tecnologia utilizada em bibliotecas para documentação de acervo com fácil recuperação de dados para leitura.

programa. Isso foi possível devido ao mapeamento bidimensional da tela e à automatização de funções de processamento de comando, sem a necessidade de escrevê-lo, situação dominante do campo da computação até meados dos anos 1980.

No VJedu, a tela tem importância fundamental para a visualização tanto do banco de mídias e da estrutura de controle do *software*, quanto das mídias que são projetadas na tela. Aqui é possível reconhecer uma semelhança com a tela de cinema na projeção da imagem em movimento, no caso dos vídeos. A possibilidade de projetar textos tem também uma referência no cinema, embora tenha sido mais explorada pelas cartelas no cinema mudo. Já a projeção de imagem fixa tem uma estreita influência do projetor de *slides* e da lanterna mágica.

Conforme observa Bourriaud (2010), a tela se torna uma interface mais e mais comum, não apenas no processo de criação artística, mas na própria estética da obra de arte.

Certamente não são as únicas, mas até o momento, duas obras parecem ter uma semelhança mais direta com o projeto VJedu, o *Double helix swing*, de Úrsula Damm, e o *Totem Virtual*, de Alexandre Rangel.



Figura 9 - *Double helix swing*, 2006, Úrsula Damm.

A artista Úrsula Damm criou a obra *Double helix swing* (2006), uma instalação onde existe uma estrutura de projeção e uma interface de controle à disposição do público que queira interagir com a obra. A semelhança consiste na estrutura física de apresentação da

obra, onde o público pode interagir com essa interface e ver o resultado na projeção de imagem em tempo real, como no VJEdu.

A exposição *Tékhnē*, realizada na Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP), em São Paulo, em 2010, exibiu um panorama brasileiro de arte e tecnologia. Para a mostra, Alexandre Rangel apresentou uma instalação sensível à presença e ao movimento, *Eixo-X* (2010), e a pedido dos organizadores elaborou um *Totem Virtual*, com a planta da exposição em 3D e informações sobre os artistas e suas obras. Esse *Totem* se assemelha ao projeto VJEdu por ampliar a visita do público com essas informações e por estar localizado na saída da exposição. Após a visitação, o público tem acesso a uma interface de toque sensível para interação através da qual ele pode revistar a exposição e ampliar sua experiência.



Figura 10 - *Totem*, 2010, Alexandre Rangel.

#### 4.2 A ESCOLHA DOS SOFTWARES DE VJ

Existe uma grande variedade de *softwares* de VJ, em que predominam ferramentas específicas apenas para edição de vídeo (imagem em movimento, por vezes sincronizada com o som). No entanto, para exibir textos, imagens estáticas e apenas o áudio (ou seja, sem a imagem do vídeo), esses programas são limitados ou inexistentes. E para a elaboração do

projeto VJEdu, parecem insatisfatórios porque a manipulação e exibição de todas as mídias são importantes.

O processo de escolha dos programas de interação se desenvolveu a partir da experimentação de diversos *softwares* de VJ, exclusivamente no ambiente Windows XP e Vista, entre 2007 e 2009, e no ambiente Mac OSX, a partir de 2010. A experimentação se deu através de uma pesquisa sobre utilitários de VJ, alguns privados e outros gratuitos, incluindo alguns programas com código aberto, testes em versões gratuitas, tocadores de mídias com edição em tempo real.

No decorrer das provas, percebeu-se que, embora a maioria dos *softwares* desse uma atenção especial aos efeitos de vídeo, nenhum deles atendia a demanda de processamento simultâneo das mídias, elemento importante para o VJEdu que propõe a interação conjunta não apenas de vídeo, mas também de imagem, de texto e de som.

Ainda durante a etapa de testes, foi possível observar a frequência com que os programas de VJ podem travar durante o processamento e, de forma compulsória, interromper abruptamente a visualização das mídias escolhidas.

Em conversas informais com outros VJs e DJs, uma forma considerada oportuna para minimizar essa situação era dispor de uma *performance* previamente editada e gravada, o que não se adequava ao conceito do VJEdu que pois considera a edição do material ao vivo fundamental. Outra solução era ter a plataforma em versão dupla, duplicando algumas partes físicas do projeto, incluindo seus equipamentos.

Visando, então, evitar um possível desconforto de ter a *performance* interrompida por algum tipo de erro de processamento, , ocasionando uma frustração para quem interage, optou-se pela utilização de dois *softwares* de VJ para executar o VJEdu, um principal e outro secundário. Enquanto um utilitário processasse as escolhas na base de dados, o outro,

dispondo das mesmas informações, permaneceria preparado para entrar em atividade se necessário.

Em termos estruturais, ambos os programas deveriam processar os mesmos tipos de arquivos e dispor de uma base de dados comum. Dessa forma, a produção de *footage*<sup>34</sup> não precisaria ser recodificada e tudo estaria disponível em igual qualidade de compressão.

A ideia de usar dois *softwares* na *performance* possibilitaria ainda verificar suas peculiaridades, semelhanças e diferenças, de forma que se julgou mais apropriado empregar dois utilitários com similaridades e diferenças.

Depois de uma extensa pesquisa com mais de 20 *softwares* de VJ, optou-se por trabalhar com dois programas, um principal, o Quase-Cinema, e outro auxiliar, o NUVJ. O Quase-Cinema, elaborado e desenvolvido por Alexandre Rangel no Brasil, está disponível pela licença do Creative Commons. O NUVJ é uma parceria da empresa belga Numark com a americana Arkaos, ambas ligadas a produtos para eventos multimídia. A Numark é conhecida por desenvolver *hardware* para DJs, já a Arkaos atua na criação de *softwares* com ênfase em áudio e vídeo.

Os critérios de escolha foram pautados pelo acesso ao *software*, que fosse de forma simples e operasse em mais de uma plataforma, pela possibilidade de modificação ou de alteração do programa, pela usabilidade, com interface gráfica e externa, sem necessidade de programar com linguagem computacional, e pela viabilidade de registro de informações.

Optou-se pelo Quase-cinema por este estar disponível para plataformas Windows, Mac e Linux, além de ser gratuito e com o código fonte aberto. Já o NUJV foi escolhido por funcionar nas plataformas Windows e Mac, por ter um preço acessível e por incluir um dispositivo externo de controle MIDI, que potencialmente podia ser utilizado para controlar outros programas:

---

<sup>34</sup> *Footage* é o termo que designa as imagens brutas, gravadas para posteriormente serem editadas. No caso de VJ, elas são preparadas, pré-editadas para compor o banco de dados de todos os tipos de mídias: vídeo, imagem, texto e som.

No quesito possibilidade de alteração do programa, ambos apresentavam um fluxo de comunicação entre usuário e programador. O criador e programador do Quase-cinema, Alexandre Rangel, inclusive aceitou o desafio de fazer alterações em seu programa, tornando-se um parceiro do projeto (essas modificações tinham como propósito atender aos objetivos do VJedu: rodar vídeo, imagem, texto e som). Já o NUVJ possui duas plataformas de atendimento a usuários (perguntas e assessoria), uma no *site* da Numark, e outra na página *web* do Arkaos. Em ambas, há um histórico de modificações que, por vezes, parece atender às demandas dos VJs.

O terceiro critério foi o de usabilidade da interface de controle. O Quase-Cinema tem uma programação que permite a interação de múltiplas formas, não apenas teclado e *mouse*, como a maioria dos *softwares* de VJ, incluindo a tela *touchscreen*, o controlador *wii*, e mais recentemente iPhone, iPod touch e iPad. O NUVJ pode ser controlado pelo *mouse*, por *touchscreen* e pela interface externa especialmente desenvolvida pela Numark que tem aparência semelhante à de uma mesa de edição de vídeo, com rodas para avançar e retornar a pontos com precisão, e botões com posicionamento correspondente à aparência na tela do computador.

Ainda que os critérios acima elencados tenham grande relevância, o fator determinante na escolha do Quase-Cinema como programa principal foi a viabilidade de registro da interação, situação que o NUVJ não suportava no momento da realização da pesquisa.

O projeto-piloto foi desenhado com uma base de dados comum para ambos os *softwares*, pois, conforme observado anteriormente, é frequente o risco de travar um ou outro durante a apresentação.

Os controladores externos de cada *software* têm uma estrutura física distinta. Como o tempo do visitante na exposição é escasso, a prioridade é apresentar o Quase-Cinema/VJedu

ou QC-VJedu. O NUVJ pode ser apresentado sempre que o público disponha de tempo, e caso demande informações específicas da interface de controle e do programa. Já se ocorre um travamento do QC-VJedu, a mudança de *software* deve ser compulsória para evitar um intervalo maior na interação.

Por ser interativo, o VJedu necessita de um interlocutor, alguém que permita um primeiro contato do público com o conceito e as estruturas do programa. Similar ao que acontece na exibição de obras de arte interativas, uma explicação do que é o projeto e de como funciona é fundamental para seu entendimento.

A presença de interlocutor e a disposição dos equipamentos deve favorecer o entendimento de que o VJedu é uma instalação interativa para o público visitante da exposição. Nesse intuito, uma estrutura convidativa deve pairar no ambiente onde a plataforma está instalada, facilitando o convite para uso. Além do mais, a permanência do interlocutor durante a interação se faz necessária quando algum tipo de questão surge por parte do público, quando uma orientação é pertinente.

Em um primeiro momento de contato com o público, é importante a apresentação do programa e o destaque que a interação com a plataforma VJedu é uma proposta de expandir a experiência da exposição. Mostra-se a base de dados de documentação, composta de VITS – vídeo, imagem, texto e som. E, a seguir, explica-se como funciona cada *software*, interface gráfica e seus dispositivos de controle. O Quase-Cinema pode ser manipulado tanto pelo teclado do computador quanto pelo *mouse* e pelo iPod touch. O NUVJ do Arkaos/Numark NUJV é um console externo maior que se assemelha aos controladores de DJ e deve ser operado próximo ao computador.

A interação do público com uma obra de arte midiática é também um processo de interação homem-máquina. Esse processo está baseado na capacidade da máquina de executar uma ou diversas atividades. Para cada atividade, ela responde a um parâmetro determinado

por uma programação. No caso do VJEdu, o Quase-Cinema responde a parâmetros de escolha de mídias e aplicação de efeitos que resultam em projeção de imagem e de som.

Quando o número de dispositivos de controle em obras interativas é limitado, também se restringe a possibilidade de várias pessoas interagirem ao mesmo tempo, mas não exclui a observação da interação de um visitante por várias pessoas. Através do VJEdu, o público tem a ocasião de ver a exposição, de interagir com uma base de documentação elaborada a partir dela e ainda de observar alguém no momento de sua *performance*. Ao se observar alguém interagindo com o VJEdu, pode-se ater tanto às escolhas que o *performer* faz, quanto à forma de uso dos dispositivos de controle. Ademais, a observação de alguém em atividade com a interface tende a facilitar a compreensão de seu processo de execução enquanto se aguarda uma oportunidade para interagir.

### 4.3 O QUASE-CINEMA E O VJEDU

O Quase-Cinema foi um *software* criado pelo artista e programador Alexandre Rangel, em 2006, para suas necessidades enquanto artista visual, o Quase-Cinema tem evoluído desde então.

Sua primeira versão foi construída em Macromídia Director, estava baseada em uma interface gráfica e em atalhos de teclado e rodava nas plataformas Windows e Mac. Sua segunda versão saiu em 2009, foi desenvolvida com Openframeworks e contou com outros dispositivos de controle, como o Wii, que tem comunicação via *wireless*. A ela foi acrescentado um módulo chamado Live Cinema que permite mixar áudio e vídeo em quatro canais diferentes, dois de vídeo com áudio e dois de apenas áudio. Essa segunda versão é a atual, mas vem sendo aprimorada periodicamente e já possui inclusive um controlador para

interface de iPhone, iPad e iPod touch, através de um protocolo MIDI em OSC (Open Sound Control).

Para o módulo VJedu/Quase-Cinema, foram propostos ajustes do *software* visando adequar a programação aos objetivos do VJedu. Essa adequação foi elaborada para melhor processar a base de dados e facilitar sua visualização, através de miniaturas da mídia, de alterações da interface gráfica, ampliando a área de cada canal e redesenhando os tipos de efeitos e os parâmetros de modificação.

Os ajustes no Quase-Cinema iniciam a consolidação após o contato pessoal com seu programador em Nova York, em novembro de 2010. Antes disso, trocas foram feitas por e-mail, com orientações específicas sobre funcionalidades contra sugestões de alteração.

Uma das características do programa é a capacidade de leitura em múltiplos canais e diferentes mídias. O Quase-Cinema tem oito canais de mídia: quatro canais de vídeo, um canal de câmera ao vivo, um canal de arquivos vetoriais em 3D, um canal de imagem e um gerador de caracteres para pequenos textos. O módulo Live Cinema possui canais independentes de áudio e de vídeo.

Originalmente, o Quase-Cinema já estava preparado para processar quatro tipos de mídias (vídeo, imagem, texto e som), ainda que em módulos separados e em um fluxo insuficiente às necessidades do projeto VJedu.

O canal de texto, por exemplo, suportava somente escrita ao vivo e tinha a capacidade de comportar apenas vinte caracteres, um limite muito baixo quando se deseja apresentar conceitos em exposições de arte. Depois de tentativas com diversos tipos de arquivos de texto, incluindo o \*.doc, o \*.rtf, e o \*.pdf, descobriu-se que o programa de base para vídeo, o Quicktime, era capaz de ler e pagnar arquivos de texto em \*.pdf. Assim, o canal com capacidade de 20 caracteres foi substituído por um canal de texto sem limite de caracteres, solucionando o problema inicial.

A versão do Quase-Cinema/VJ Edu apresenta a configuração de oito canais independentes de mídia, agrupados em canais duplos para vídeo, imagem e som, e canais simples para texto e câmera ao vivo.

Cada mídia apresenta características próprias a sua constituição, e é possível elaborar alterações para cada uma delas, segundo o interesse de quem opera o programa. No Quase-Cinema/VJ Edu, optou-se por conservar quase todos os parâmetros de alteração, embora alguns deles ainda devam ser ajustados, como a intensidade e a temporalidade dos efeitos.

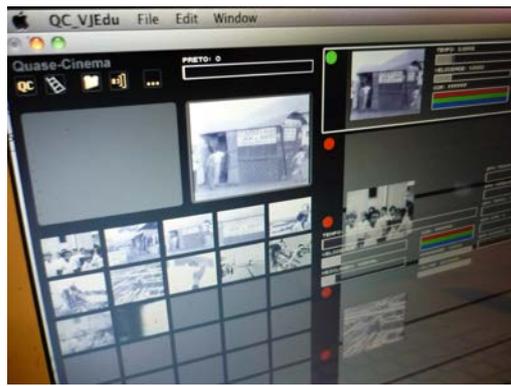


Figura 11 – Adaptação da interface gráfica do Quase-Cinema/VJ Edu

Dentre todas as mídias, o vídeo é o que apresenta maior número de controles, seguido da imagem e do texto, da câmera ao vivo e do som. Cada um dos controles desencadeia alguma modificação que é mais ou menos perceptível, de acordo com a forma bruta dessa mídia, ainda sem nenhuma alteração.

O vídeo é uma mídia audiovisual que, por ter uma sequência de imagens, pode ser acessada em qualquer ponto e, por isso, é temporal. As alterações possíveis nos canais de vídeo são: a posição do tempo, a velocidade, a reversão de sentido, o volume de som, as cores vermelho, verde e azul, a composição com outros canais, a transparência da imagem, as trocas segundo BPM (batidas por minuto) de transparência, de tempo, de cor, e de inversão de cor.

A imagem é uma mídia visual e atemporal, tendo semelhantes alterações que o vídeo, exceto as relativas ao áudio e ao tempo. As alterações possíveis nos canais de imagem são: as

cores vermelho, verde e azul, a composição com outros canais, a transparência da imagem, as trocas segundo BPM de transparência, de cor, e de inversão de cor.

O texto é uma mídia visual e, se tiver com mais de uma página, é considerado temporal por criar uma sequência de textos. As alterações possíveis no canal de texto são: a posição do tempo, a velocidade, a reversão de sentido, as cores vermelho, verde e azul, a composição com outros canais, a transparência da imagem, as trocas segundo BPM de transparência, de tempo, de cor, e de inversão de cor.

O som é também uma mídia temporal. As alterações possíveis nos canais de som são: a posição do tempo, a velocidade, a reversão de sentido, o volume de som, as trocas segundo BPM de volume e de tempo.

A câmera ao vivo é uma mídia audiovisual temporal, mas não pode ser acessada a qualquer ponto porque sua captação se dá exclusivamente no momento da interação. As alterações possíveis no canal de câmera ao vivo são: o volume de som, as cores vermelho, verde e azul, a composição com outros canais, a transparência da imagem, as trocas segundo BPM de transparência, de cor, e de inversão de cor. Há ainda a pintura com luz e efeitos de alimentação, temporalidade, direcionamento do ponto de fuga e espelhamento da imagem.

O resultado do que foi escolhido pela interface de controle é a tela do computador onde todos os elementos do programa estão visíveis. A tela está dividida em dois pequenos monitores, o banco de dados e os canais de mídia; a aparência do programa possibilita à pessoa que interage observar visualmente todos os controles disponíveis, embora alguns de configuração, por serem estruturais e não de modificação constante, ainda sejam executados pelo teclado, com a função de tela cheia ou modo de janela.

O *layout* do programa na tela do computador foi modificado, passando de 800 x 600 para 1024 x 768 de definição, com mais *pixels*, o que permite que a imagem fique mais nítida,

considerando também que os novos monitores de computadores, principalmente os portáteis, possuem essa definição instalada como parâmetro mínimo.

O *layout* da interface de controle do iPhone/iPod touch também foi modificado, pois exige o emprego de ambas as duas mãos para utilizar o programa, enquanto uma mão segura e estabiliza o controle, a outra toca na tela sensível e faz as escolhas desejadas. A fim de facilitar essa manipulação, houve uma rotação de noventa graus no *design* dos controladores, deixando a estrutura do dispositivo na vertical, o que contribui com a função de garra da mão. Já a interface de toque foi desenvolvida na posição horizontal, otimizando o espaço de uso e a leitura dos controladores no dispositivo.

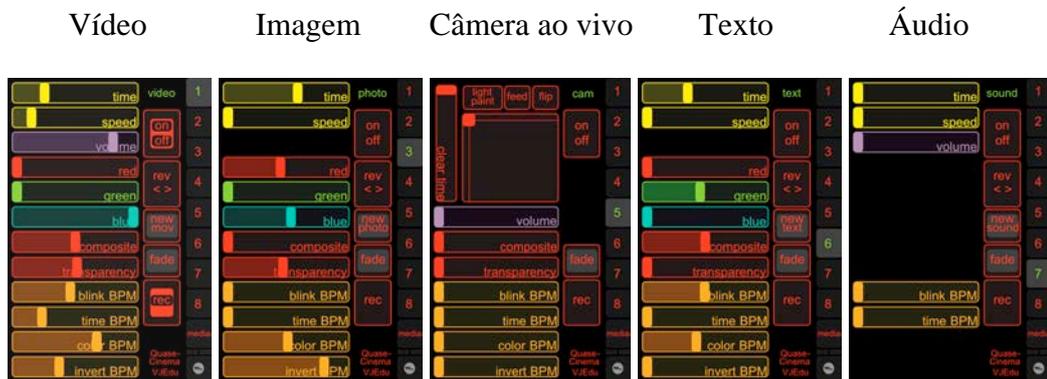


Figura 12 - *Design* das interfaces de controle iPhone do Quase-Cinema/VJEdu

A interface gráfica foi padronizada em seu *design* (posicionamento e cores) para as funções semelhantes em todos os oito canais. Nos canais duplos (vídeo, imagem e som), o *design* se repete, já nos canais individuais (câmera ao vivo e texto) foram conservadas as funções iguais e customizadas as funções específicas a fim de ajudar na memorização de cada uma delas, embora todas estejam nomeadas dentro de seus respectivos espaços.

#### 4.5 DOCUMENTAÇÃO E PRODUÇÃO DE VITS – VÍDEO, IMAGEM, TEXTO, SOM

Por ser o VJEdu um projeto experimental de conteúdo maleável, para utilizá-lo em diversos locais, faz-se necessária a construção de contextos e de documentação para cada exposição. Esse processo se dá através da customização da base de dados, levando em consideração todas as peculiaridades da instituição e do material por ela disponibilizado.

Desde o princípio, havia a proposta de incluir não apenas a documentação da exposição, mas também o material institucional do local que abriga a exposição. Esse material faz parte do contexto histórico da instituição que expõe e, no caso de galerias e museus, havendo projetos e ações anteriores que dialoguem com a mostra em curso, eles podem ser resgatados, enriquecendo a experiência do público.

Por base ou banco de dados, entende-se a organização de materiais (arquivos) referentes a determinado tema, com detalhamento e exemplificação das características que identificam o trabalho em questão (BAIRON, 1995). Para a criação desse banco, é importante a identificação e a catalogação dos arquivos, pois, quanto mais específica, maior é a facilidade de localizá-los.

Quanto à produção desses arquivos, ela exige uma atividade prévia detalhada e extensa, pois consiste na procura de materiais com fonte que tenha credibilidade e esteja atualizada. Além da pesquisa e do recenseamento de materiais já disponíveis sobre a exposição, é possível criar VITS (vídeo, imagem, texto, som) a partir de equipamentos de produção e mixá-los com outros documentos digitais.

O processo de mixagem permite manipular e modificar parcialmente as informações contidas nos arquivos, podendo comportar pequenos cortes, readaptações, acréscimos ou supressão de efeitos, inserção de dados. Essa fase de composição do banco de dados é um bom exemplo do que Bourriaud (2002) entende por *pós-produção*. O mesmo vale para o

momento da *performance* e da interação com o público que faz escolhas de mídias para exibição e nelas imprime alterações de acordo com suas preferências.

No caso de documentação, os materiais são variados, produzidos a partir do ponto de vista de quem os cria, podendo ser escrito, desenhado, pintado, gravado em áudio ou em vídeo, cantado em uma música, entre tantas outras possibilidades. Mas o registro audiovisual, por ser atualmente o mais difundido por entre as massas, tende a ser aceito como o mais fidedigno, isso também por registrar o áudio e a imagem em movimento.

Através da documentação de obras de arte, busca-se também sua preservação, a conservação de elementos importantes para que ela possa ser reexibida posteriormente. Esse tipo de registro não é necessariamente a obra em si, mas uma versão dela que pode ser feita pelo próprio artista, por algum membro de sua equipe ou por um observador externo. Para ser utilizado na plataforma VJedu, ela deve ser organizada pelo responsável pelo banco de dados do projeto em exibição.

As obras audiovisuais e os registros de *performances* acabam se tornando passíveis de preservação e de difusão e perdem o seu caráter efêmero (de projeção e acontecimento), pois circulam enquanto mídia (BIESENBACH, 2010).

De maneira geral, é interessante ressaltar a qualidade dos materiais da base, pois nem sempre os equipamentos de captação são adequados ou configurados para fazer o registro, seja ele visual, sonoro ou verbal.

A documentação em artes tem sido praticada de tal forma que seus processos não são homogêneos. O projeto DOCAM (Documentação e Preservação do Patrimônio das Artes Mediáticas), idealizado pela Fundação Daniel Langlois (Montreal, 2010), sistematizou um modelo de catalogação, preservação e arquivamento promovendo uma forma de organizar a produção artística.

Esse tipo de registro, tanto da obra quanto de seu contexto de produção, embora seja cada vez mais difundido, ainda pode ser considerado escasso, se comparado com o tradicional catálogo ou livro de artista, os principais suportes de desdobramento de uma exposição. Tayler (2010) considera a publicação como um espaço alternativo de visibilidade à produção artística de forma que, por vezes, o material ali reunido assuma *status* de obra de arte.

Para o VJEdu, a base de dados é formada por documentos sobre as obras de arte, os artistas e os contextos de referência. Todos os arquivos que derivam de pesquisa, de produção, ou de pós-produção e que resultem em uma composição em vídeo, imagem, texto ou som podem alimentar essa base.

Para integrar o banco de dados do projeto, esses arquivos devem necessariamente passar por uma conversão. Quando artistas disponibilizam suas obras de arte no formato original, em vídeo, imagem, texto ou som, estas também necessitam de uma conversão para que o programa possa processá-las e para elas possam fazer parte da base também como um documento. Todo o material deve ser analisado e testado no *software*, deve passar por uma prévia de processamento, a fim de verificar se não precisa de alguma alteração ou ajuste.

Ademais, manter o banco de dados na mesma plataforma do *software* facilita sua edição, sempre que necessário, com acréscimos ou eliminação de arquivos.

#### **4.5.1 Documentação em Vídeo**

A documentação em vídeo se baseia em, pelo menos, uma mídia visual, a da imagem em movimento. Trata-se de uma maneira de registrar situações que sejam mais apropriadas a uma temporalidade visual e sonora sincronizadas. Ainda que possa existir sem áudio, o registro em vídeo talvez seja o mais complexo e com maior taxa de informação.

Para Spielmann (2008), o vídeo é um meio *autorreflexivo* que capta o acontecimento no momento em que acontece. Com a convergência digital, ele é criado, modificado e finalizado através do computador, embora tanto a montagem do cinema como a edição linear em vídeo analógico ainda influenciem a produção atual.

O documento audiovisual tem uma liberdade narrativa, pois pode criar sequências e trajetórias para percepção do olhar e da audição, incluindo elementos já destacados da imagem fixa, do som e do texto. Esses arquivos permitem, além do registro de cena, incluir imagens sintetizadas, de outras formas de expressão gráfica, reenquadrando parte da obra para mostrar peculiaridades, o que a olho nu não é possível.

Com o desenvolvimento da tecnologia SAP, tornou-se possível sincronizar também uma mídia textual, formando arquivos áudio-visu-textual. Essa junção de três mídias tem sido explorada com a inserção de legendas nos filmes estrangeiros, unindo imagem, som e texto.

A câmera ao vivo faz parte de uma função especial de produção de mídias em tempo real. Se as VITS do banco de dados são arquivos previamente preparados para os visitantes com conteúdos sobre a exposição, a câmera ao vivo é o único canal que gera conteúdo no momento da interação com público. Isso faz dessa atividade a mais efêmera de todas, pois só acontece no momento em que o visitante aciona seu funcionamento e se posiciona frente à interface de captação. A partir do momento em que a câmera ao vivo é acionada, ela inicia a captação de imagens em movimento e pode exibí-las de acordo com os controladores do VJEdu, alterando seu resultado segundo a configuração escolhida pelo operante, desde uma imagem sem nenhum efeito até os efeitos de pintura luminosa e espelhamento.

Ainda que seja possível captar imagens e gravá-las através do dispositivo de vídeo, essa função de registro não se configura enquanto imagem em tempo real, ela passa a ser um documento de vídeo. Já a câmera ao vivo exhibe o conteúdo reflexivo do que está presente e apenas o que está enquadrado em sua captação pode ser exibido.

Ao longo do desenvolvimento do projeto, considerou-se importante a possibilidade de registrar o resultado da experiência do visitante, gerando um arquivo audiovisual pelo próprio *software*, e posteriormente a percepção do visitante sobre a exposição.

O retorno da experiência do público, em geral, é feito no livro de registro da exposição e não oferece um espaço adequado para o visitante. Ter um registro audiovisual do que o visitante experimenta seria uma forma de avaliar a visita e de abrir um canal de comunicação do público com os elementos que considera importantes nessa visita. Tais possibilidades colocam em evidência não apenas o potencial educativo do projeto, mas também chamam a atenção para o seu caráter de troca no espaço expositivo.

#### **4.5.2 Documentação em Imagem**

A documentação em imagem tem por objetivo formar um banco de dados que, tendo o material visual da exposição como eixo norteador de sua construção, pode incluir referências das obras, estudos, plantas alta e baixa, croquis, esquemas, fluxogramas, gráficos, criações em 2D e em 3D. Rojas (2006) afirma que a imagem, de uma maneira geral, se compreende como uma coisa que adota um aspecto semelhante à outra em sua aparência.

Para o VJEdu, tudo o que é obtido através de equipamentos, de ferramentas como o escâner, a máquina fotográfica, e os demais dispositivos de captação ou produção de imagem, pode se tornar mídia visual fixa para uso.

A construção de contextos específicos para essa mídia também dialoga e incorpora elementos do projeto curatorial, do acervo do artista e do espaço de exposição. Os registros devem trazer, de preferência, algum tipo de experiência e/ou informação que o visitante não costuma ter acesso, como a imagem de um ângulo que o público não tem condições de observar e que traz elementos pertinentes ao que está oculto no que está sendo exibido.

Algumas obras são construídas de uma forma customizada para galerias ou museus, e o registro desse processo pode ser importante para ampliar a experiência do público. Ainda mais porque o momento de montagem / desmontagem de uma exibição costuma ficar restrito aos artistas e aos empregados do local de exibição. A inclusão de registros do processo de execução da obra, das diversas etapas envolvidas em sua composição e de sua instalação também é muito apropriado aos propósitos do VJ Edu.

O conceito de *fotoetnografia* como método de documentação e de exibição vem ao encontro de como pensar esse processo. De acordo com Achutti, o fotoetnógrafo “não apenas faz uma transcrição visual dos dados de campo, mas também elabora a construção de uma narração visual eficaz e que contém informações interpretativas de uma determinada realidade” (ACHUTTI, 2004, p.113). Quanto à narrativa fotoetnográfica, ele comenta que esta “deve se apresentar na forma de uma série de fotos que estejam relacionadas entre si e que ponham uma sequência de informações visuais” (*Idem*, p.109).

Ainda que apresente um recorte feito a partir do olhar de quem documenta as imagens, é importante que o acervo seja constituído de matérias que tenham informações interpretativas e que as imagens tenham relações entre si. E por mais que seja o visitante quem estabelece as associações que lhe convém, essas informações visuais devem estar nas próprias imagens.

#### **4.5.3 Documentação em Texto**

A documentação em texto é baseada principalmente no projeto curatorial e se utiliza de informações pertinentes ao artista, a sua obra e à exposição para compor os arquivos do banco de dados. Na construção do banco textual, é possível criar arquivos com palavras chaves, títulos e conceitos sem, necessariamente, apresentar uma explicação encadeada, mas

apenas uma demarcação teórica sobre o trabalho em questão. Isso pode ser auxiliado por uma pesquisa ao portfólio do artista na busca de palavras ou de frases que possam trazer elementos a serem destacados.

A forma de produzir essa escrita ou sua imagem, de forma digital, é digitando o texto pelo teclado do computador, pelo uso de tecnologia com OCR, que reconhece as letras de uma imagem que contenha texto, pelo reconhecimento de voz e conversão de áudio em texto.

Dentre as modalidades discursivas, conforme salienta Laplantine (2009), a estrutura textual pode ser descritiva, narrativa, explicativa ou interpretativa. Mas no contexto do projeto VJEdu, independente da forma do discurso, ele não deve ultrapassar mais de dez palavras, devendo ser coeso e objetivo. Caso se necessite de um número maior de palavras na elaboração do conceito a ser apresentado, utilizam-se mais páginas, mas sempre seguindo o limite de palavras por página.

Quando existe mais de uma página, o texto deve ser configurado para que a pessoa consiga ler em menos de 10 segundos cada página. A unidade básica de texto é a letra, que compõe palavras e preenche com texto a página. Esta deve ser configurada na proporção da tela onde é projetada, por vezes 16:9 ou 4:3. Caso a imagem não tenha sido configurada na mesma proporção da tela, ela poderá aparecer com distorções bilaterais ou nas partes superiores e inferiores da imagem.

A diagramação do texto confere ao arquivo uma dimensão não apenas textual, mas também visual. São as imagens dessas palavras que ficam elencadas e são disponibilizadas ao público. Quando em contato com a plataforma, o visitante pode escolher uma frase que lhe chame a atenção ou que lhe apresente uma questão importante que não aparece de forma explícita na exposição.

A *pós-produção* do texto tem por objetivo torná-lo mais condensado, filtrado pela temporalidade e pelo espaço de exposição. É também a ambientação dessas letras e o seu

suporte de fundo que contrastam a imagem das palavras, com texturas, formas, cores e proporções.

Devido à mixagem com outras mídias, inclusive com outros textos, recomenda-se explorar diferentes espaços do plano bidimensional de cada página (janela de projeção), alternando locais onde os textos são fixados, como nas bordas e nas partes centrais, nas laterais, em posições verticais, circulares, em sequência de texto, ou então em figuras geométricas em 3D.

#### **4.5.4 Documentação de Som**

A documentação sonora se propõe a registrar todo o material acústico (CHION, 1997) que possa estar relacionado com a exposição. Influenciado pelo *podcast*, registro de locução em forma de comentário e análise sobre determinado assunto, o banco de dados de som pode, assim como o vídeo, registrar entrevistas, depoimentos, debates.

O registro sonoro tem a peculiaridade de poder registrar o ambiente sem o referente visual, tornando essa documentação algo mais interpretativo. As pesquisas antropológicas, através de métodos de captação e estratégias de gravação, oferecem um bom referencial para auxiliar na criação da base de dados sonora (BAIRON, 2005).

Nesse processo, é necessário o uso de equipamentos adequados, como microfones direcionais, omnidirecionais, de lapela e o domínio de suas operações. É preciso isolar igualmente o conteúdo que se deseja registrar, evitando a interferência de ruídos e de outras emissões sonoras que não fazem parte da obra e de seu contexto (LABELLE, 2006).

Cada mídia aqui relacionada deve apresentar uma dupla característica: ter informação suficiente para ser exibida sem adicionar outras mídias em uma veiculação pura, dispor de espaços para poder ser mixada com outras.

Os arquivos de áudio podem instigar questionamentos, propondo um diálogo com o público, mas as questões devem ser pausadas, deixando um tempo suficiente para a assimilação da questão e para a elaboração de respostas ou de ideias a respeito do que foi mencionado (HOOLBOOM, 2009).

Outra ideia para a elaboração desse banco de dados é gerar áudio a partir de um *software* de síntese de voz que executa a leitura de um texto segundo configurações de timbre de voz, de velocidade, e de outras configurações disponíveis no programa de registro.

A áudio-descrição é uma nova forma de acessibilidade para pessoas com limitações da visão. Ela pode ser feita sobre todas as outras mídias, visuais, textuais e de vídeo e seu objetivo é elaborar uma narrativa sonora daquilo que é visto, mas não pode ser contemplado por deficientes visuais. Em vídeos/filmes, por exemplo, as descrições acontecem nos espaços entre os diálogos e nas pausas de suas informações sonoras.

## 5 A APLICAÇÃO DO PROJETO

A aplicação do projeto em galerias de arte instaurou o momento da prática experimental do VJ Edu. Se toda a preparação anterior, de negociação e de investidura para poder testar o projeto tinha como base aspectos mais conceituais e teóricos, embora já houvesse uma pesquisa sobre acervos, artistas e curadores, assim como um tratamento dos dados disponíveis (contemplando pré-produção, produção e pós-produção), chegou o momento de fazer a introdução de um *software* no espaço expositivo.

Essa introdução apresentou uma série de questões que foram negociadas e posteriormente solucionadas e/ou ajustadas. As impressões do público e de sua utilização foram registradas em entrevistas dialogadas realizadas ao mesmo tempo em que o projeto era explicado. Os dados também foram anotados durante ou após a demonstração de funcionalidades do *software* e das possibilidades de interação do público com as diferentes interfaces e sua própria experimentação. Em alguns momentos, foi utilizada uma câmera de vídeo externa, e por vezes, o registro foi feito pelo próprio *software* Quase-Cinema.

Para os experimentos, foi montada uma estrutura mínima com computador, projetor de imagem, caixas de som e interface de controle. Cada local tinha suas especificidades que se mostraram importante nos testes e auxiliaram a elaborar soluções para as necessidades que iam surgindo. Alguns fatores tiveram maior influência nos resultados obtidos, como a organização institucional, a documentação prévia disponível e o tempo para construir a base de dados, as características do local de instalação da plataforma e a possibilidade de participar pessoalmente na execução do projeto.

## 5.1 ESCOLHA DAS GALERIAS

A partir da definição de que o VJedu seria testado em um local de exibição artística, lançou-se uma busca por espaços que se interessassem em colaborar com o projeto, principalmente com a disponibilidade de sua realização. Sendo a estrutura de apresentação da plataforma do VJedu audiovisual, também era importante experimentar o projeto, compartilhando o ambiente com múltiplos suportes de artes, incluindo os já tradicionais como fotografia, desenho, escultura, serigrafia, impressão digital, com obras performáticas e em mídias variáveis, como vídeo e instalação.

O primeiro experimento foi realizado em Nova York, na Galeria Fortress to Solitude, durante a exposição coletiva *Download/Destroy*. O segundo foi em Montreal, durante a exposição *Sprawl*, uma mostra de intercâmbio entre artistas no Centre des Arts Actuels Skol. E o terceiro ocorreu em Porto Alegre, na Galeria La Photo, com a exposição individual *Corpos Associados*, de Andréia Oliveira.

Os critérios de escolha de cada galeria foram: a disponibilização de um local adequado, de preferência com isolamento de luz e de som, a anuência para utilização de material referente à exposição e aos artistas e a agenda da instituição.

Tendo em vista que a língua oficial em Nova York é o inglês, a mais falada em Montreal, no estado do Quebec, é o francês, e em Porto Alegre é o português, toda a base de dados escrita foi feita na língua do local onde o projeto foi apresentado, com exceção das entrevistas dos artistas da exposição em Montreal que foram realizadas em inglês.

Em Nova York e em Montreal, as apresentações do VJedu fizeram parte de um evento de *performances* com outros artistas durante exposições coletivas, o que lhe conferiu um caráter mais performativo e explicativo, antes de oportunizar ao público a experiência de se

interar com a plataforma e o dispositivo de controle de mídias. Já em Porto Alegre, o projeto foi apresentado durante uma exposição individual.

Nos três espaços onde foi exibido, tentou-se seguir sempre os mesmos procedimentos de abordagem: apresentar a interface gráfica do Quase-Cinema/VJedu na tela do computador, localizar os canais de vídeo, de imagem, da câmera e dos textos (disponíveis na mesma pasta dos vídeo) e explicar o funcionamento do controle sem fio do iPod touch. Caso a plataforma principal apresentasse alguma falha de processamento, ou o público solicitasse informações específicas sobre a outra interface presente na sala de *performance*, entraria em execução imediatamente o NUVJ, seguindo o mesmo padrão de abordagem.

Esses procedimentos de iniciação foram pensados no intuito de permitir o público compreender o projeto, sua interface gráfica e seus controles interativos para entender a sintaxe de ação do *software* e assim aproveitar a proposta do projeto, ampliando a experiência da exposição na qual está inserido o projeto.

## 5.2 FORTRESS TO SOLITUDE

A Galeria Fortress to Solitude, instalada em Bushwick, um bairro em revitalização que ainda mantém um perfil industrial, está sediada em três prédios geminados de três andares, totalizando um pouco mais de 900 metros quadrados. Ela é um projeto temporário para artistas emergentes do cenário internacional de artes visuais, focada em arte e tecnologia, apresentando constantemente *pop-up shows*, eventos de curtíssima duração – durante dois finais de semana.

A escolha desse espaço expositivo se deu por ele dispor de uma ampla área e pelo interesse de seu gestor, Guillermo Creus, em ter um projeto educativo instalado em suas dependências. Além de dialogar diretamente com novas mídias na elaboração de suas

exposições, a galeria se propunha a receber o programador brasileiro em uma residência de artista para trabalhar especificamente na adaptação de seu *software* para o projeto VJedu.

Após um período de pré-produção, sincronia de datas e contando com o financiamento da própria galeria, o programador do Quase-Cinema pôde fazer a residência e dar início à adaptação de seu programa aos conceitos do VJedu. Essas mudanças começaram então a ser executadas a partir das demandas do projeto: ter exclusivamente canais de vídeo, imagem, texto e som, além da câmera ao vivo. Nesse processo, foi necessário redesenhar a interface e a programação do *software*.

Na Galeria Fortress to Solitude, o projeto VJedu foi apresentado na noite de encerramento da exposição e utilizou o banco de dados elaborado a partir de imagens, vídeos, textos sobre os artistas e uma apresentação dos conceitos do projeto VJedu em inglês, língua local. A estrutura do projeto foi montada junto parte externa da exposição ocupando espaço ao lado de uma obra interativa em vídeo que estava na exposição.

A apresentação do projeto VJedu foi realizada em novembro de 2010, no encerramento da exposição coletiva *Download/Destroy*<sup>35</sup> (*Baixar/Destruir*), com curadoria de Guillermo Creus, e da *Things Spending*<sup>36</sup> (*Coisas Jogadas*), curada pelo coletivo de arte Regina Rex, ambos de Nova York. As exposições tomaram os espaços internos e externos dos três prédios, explorando inclusive a fachada de vidro dos edifícios. Para a apresentação de VJs, foi usada a parede lateral externa com menor incidência de luz.

A *performance* do VJedu, ocupou o espaço externo da galeria e utilizou dois projetores espelhados, em um período noturno. Quando anunciada ao público presente, criou-se a expectativa de que seria uma intervenção semelhante às desenvolvidas por VJs de casas

---

<sup>35</sup> Com os artistas Jeff Degolier, Kate Gilmore, Ash Sechler, Siebren Versteeg, Naomi Miller, Guillermo Creus, Alexa Hoyer, Jessica Kiel-Wornson, Egill Kalevi Karlsson, Thomas Schuma, Brendan Carney, Christophe Ruckhaberle, Jonathan Allen, Andre Butzer, Amanda Long, Alexandre Rangel e Julio Costa.

<sup>36</sup> Com os artistas Jeff Frederick, Corey Escoto, Brian Kapernekas, SKOTE e Maximilian Schubert.

noturnas, quando apresentam seus trabalhos visuais acompanhados de música eletrônica: ritmada e com trechos repetitivos.

Aproveitando o sistema de som do local da *performance* que precedeu a apresentação do projeto, optou-se por conservar, nos primeiros momentos, a música eletrônica uma vez que a documentação sonora do banco de dados era limitada. No entanto, em uma segunda parte da *performance*, a música foi suprimida, permanecendo o áudio do banco de dados da exposição.

Quanto à elaboração da documentação, ainda que o material disponibilizado pelos artistas tenha sido escasso, ele foi prioritariamente visual, com predomínio de fotografias e de vídeos feitos na própria galeria. A inexistência de textos sobre o projeto curatorial fez com que a parte textual do banco de dados para o projeto fosse construída a partir dos *websites* dos participantes e, posteriormente, da transcrição de entrevistas concedidas pelos artistas e curadores durante a exposição.

### **5.3 CENTRE DES ARTS ACTUELS SKOL**

O Centre des Arts Actuels Skol é um centro de artes, com mais de 25 anos de atividades ininterruptas em Montreal, trabalha prioritariamente com artistas do cenário emergente e experimental de Quebec, mas também apresenta artistas e coletivos de outras partes do Canadá e internacionais.

O foco de atuação do Skol está centrado no caráter exploratório e inovador desses artistas em favor da pesquisa e da experimentação que possam gerar um método e uma reflexão crítica. Por ser um lugar potencialmente voltado às novas mídias, esse centro se preocupa em contribuir com uma reflexão sobre as novas práticas em artes e constitui-se como um ambiente favorável a trocas e ao aprendizado, valorizando a confiança, a autonomia, a experimentação e a tomada de riscos das propostas artísticas.

A escolha do Centro Skol para testar o VJEdu se deu em decorrência de uma aproximação com os propósitos da galeria através das exposições realizadas no período de estágio deste pesquisador em Montreal. Durante essa época, estreitou-se um diálogo com a responsável pelas ações educativas do centro, a educadora Adriana Oliveira, primeiramente com a divulgação do projeto ApreDi, organizado pelo NESTA, e depois com o projeto VJEdu, que mudara de foco de atuação, desde o estágio no LAMIC, na cidade de Quebec.

No Canadá, os centros artísticos costumam trabalhar com uma programação de exposições com planejamento antecipado. No caso do Skol, a agenda é fechada com mais de um ano de antecedência<sup>37</sup>, mas isso não impede que ele receba e absorva propostas que chegam ao longo do ano, como foi o caso da inclusão do projeto VJEdu em sua grade de eventos.

Interessante notar que os centros artísticos canadenses são coletivos de artistas que formam instituições autogeridas por seus próprios membros, em uma forma bastante elegante e original de constituir um espaço apropriado para criação e apresentação da produção artística atual. Esses centros são locais que elaboram projetos culturais e os submetem aos conselhos de artes (existe um conselho de arte municipal, um estadual e um nacional) que abrem editais de fomento à produção, difusão e conservação artística, ou mesmo a atividades educativas, e por isso há uma atenção especial em se documentar a execução das atividades. Além de servir de registro para prestação de contas, essa documentação alimenta os bancos de dados institucionais.

O centro Skol tem uma estrutura institucional que se destaca pela organização de sua documentação e isso foi um fator importante na escolha da instituição para acolher o projeto VJEdu. A prática de documentação tem vários aspectos no Skol e é pautada como elemento de aproximação não apenas em seus projetos educativos, mas no âmbito informativo, seja

---

<sup>37</sup> Alguns centros de artistas trabalham com uma agenda de dois ou três anos.

pelas publicações impressas ou pelos meios eletrônicos, como o *site* da instituição. Cada projeto artístico no Skol apresenta no mínimo uma documentação fotográfica, uma entrevista em vídeo e três pontos formais em texto: uma introdução, textos sobre o artista ou a exposição e três palavras-chaves de definições capazes de descrever a exposição em curso.

Os textos de introdução contêm uma apresentação do artista expositor. Como o Skol atua no limite de invenções, é sempre oportuno ter, junto com a apresentação, uma contextualização do perfil de atuação ou uma demarcação artística acompanhada de uma pequena biografia. Já os textos sobre os artistas são reflexões de terceiros, críticos, curadores, especialistas que permitem aprofundar a percepção ou análise das obras ali expostas, enquanto as três palavras-chave são uma forma de registrar referências que os artistas pontuam como elementares para o entendimento de suas criações.

Os registros em vídeo são entrevistas ou depoimentos de cerca de cinco minutos, onde o artista ou o curador conduz uma abordagem específica da exposição. As fotografias costumam apresentar obras e ou documentações relacionadas. As imagens das obras usualmente são fornecidas pelos artistas ou curadores, enquanto as documentais são produzidas pelo centro e registram as obras no espaço expositivo.

Toda essa documentação pronta e disponibilizada pelo Centro Skol foi identificada como um grande facilitador na produção de *footage* para o banco de dados do projeto VJedu. Frente à riqueza do material, pensou-se em disponibilizar a documentação de duas exposições que foram planejadas para serem exibidas simultaneamente, em dois lugares diferentes, e posteriormente invertidas. Assim, o material elaborado para alimentar o VJedu apresentou, além dos VITS da exposição corrente na época, *Sprawl (Alastro)*, com membros do Centro PAVED de Saskatoon (no estado de Saskatchewan, na região central do Canadá), os VITS da

exposição coletiva anterior, com membros da Skol (Montreal, no estado de Quebec, costa leste do Canadá): *Une étendue apparemment infinie et tentaculaire*<sup>38</sup>.

*Sprawl* foi uma exposição coletiva com curadoria de David LaRiviere no PAVED<sup>39</sup> Arts (fotografia, áudio, vídeo, eletrônicos e digital), um centro de artistas em Saskatoon. Apresentou quatro artistas-membros desse centro: Terry Billings, Scott Rogers, Jordan Schwab, e Biliانا Velkova, com obras em vídeo, maquete, fotografia e serigrafia, com uma temática que resgata as características diversas do crescimento urbano no oeste canadense.

O espaço físico destinado à experimentação, acabou se tornando um ponto crucial para sua implementação: uma sala a ser explorada após a visitação da exposição. Assim, a dependência que acolheu a instalação do VJEdu dispunha de um excelente isolamento de luz e de som e estava posicionada na parte final da mostra, facilitando que o público chegasse somente após a visitação. Ademais, o ambiente pôde proporcionar uma experiência prática de interação de forma mais reservada, restringindo apenas para os que se encontravam presentes junto ao VJEdu.

Em Montreal, a estrutura montada foi uma mesa com três níveis, um superior, com um computador Apple Macbook Pro, um iPod touch e um console externo NUVJ, um intermediário com um projetor data-show HD e outro inferior, com caixas de som estéreo amplificadas, além de cabos de som, de vídeo, de alimentação de energia e uma *webcam* externa para direcionar a captação de imagens ao vivo.

A *performance* de apresentação foi marcada para o dia 11 de dezembro de 2010, em um evento beneficente, *Winter Chill*, para angariar fundos para centro Skol e encerrar as atividades do ano. Foi elaborada uma apresentação específica do projeto VJEdu e de suas funcionalidades, com especial atenção ao potencial de alteração sobre os arquivos que o programa é capaz de processar, com os respectivos atalhos no teclado. De forma

---

<sup>38</sup> *Uma gama aparentemente infinita e tentacular*, de 10 de setembro a 23 de outubro de 2010.

<sup>39</sup> <http://www.pavedarts.ca/>

complementar, foi feito um tutorial de uso da interface de toque do iPod touch, iPhone e iPad que controla as alterações de edição ao vivo.

O projeto foi apresentado, e cerca de mais de vinte pessoas assistiram a apresentação dialogada do projeto VJedu. Após a demonstração, seguiu-se um debate que girou em torno do uso da documentação de trabalhos de arte e do uso de mídias no espaço de exposição. Foi a partir da semana seguinte ao evento beneficente que o público pôde, ao visitar a exposição *Spralw*, experimentar o projeto, ficando disponível de 11 a 18 de dezembro de 2010.

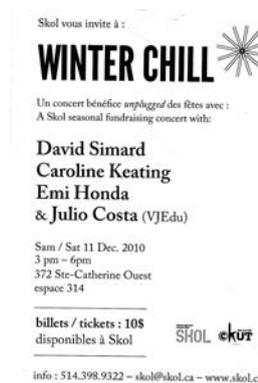


Figura 13 - Convite da performance de abertura no centro Skol

No Centro de Artes Atuais Skol, o VJedu permaneceu por oito dias. O público da exposição chegava à sala do projeto após visitar a exposição. Depois de uma breve contextualização do projeto, em geral, acaba por se interessar em conhecê-lo. Essa abordagem não é uma atividade formal, mas uma sucessão de trocas verbais e gestuais, complementando uma comunicação em baixo volume, comum em ambientes expositivos.

No centro Skol, sobre os comentários e a percepções do público, foi possível fazer um registro em áudio e em vídeo por uma câmera externa posicionada no canto anterior direito da sala (enquadrando parcialmente o público próximo ao computador e parte da tela de projeção), o registro em vídeo (sem áudio) de partes de algumas *performances* através do Quase-Cinema, e anotações escritas.

## 5.4 LA PHOTO

Em Porto Alegre, o projeto VJedu foi apresentado na galeria La Photo, durante a exposição *Corpos Associados*, de Andréia Oliveira, e ocorreu em dois momentos: na abertura da exposição, em 16 de dezembro de 2010, e no dia de seu encerramento, em 28 de fevereiro de 2011.

A exposição fazia parte do projeto de doutoramento da artista que abriu espaço para o projeto VJedu, unindo a comunidade artística, seu público e a universidade. Desse modo, dois projetos desenvolvidos no âmbito universitário foram apresentados na galeria: os trabalhos de doutorado de Andréia Oliveira e o projeto VJedu, em andamento na época, do pesquisador e autor desta tese, ambos do PGIE/UFRGS.



Figura 14 - Convite da exposição na La Photo

Nessa exposição, cuja temática central era o corpo feminino, foram expostos seis trabalhos de xilogravuras, uma videoinstalação interativa realizada a partir das imagens das xilogravuras expostas e dez fotomontagens. A videoinstalação interativa e as fotomontagens foram realizadas durante o estágio de doutoramento da artista em centros de arte e tecnologia de Montreal/Canadá e, posteriormente, na residência artística junto ao SenseLab group no Hexagram/Concordia University/Canadá, ambos com bolsa do CNPq/Brasil.

A galeria tem um histórico de dedicação à fotografia, seu espaço é amplo, possui o pé-direito alto e dispõe de muita iluminação natural, o que fez com que o projeto VJEdu ficasse disponível apenas no horário noturno quando há uma luz mais adequada à projeção. Embora o espaço não contasse com isolamento de luz e de som, a projeção de imagem e o sistema de som da obra de Oliveira e do projeto VJEdu não se contaminaram.

O banco de dados elaborado para essa *performance* do VJEdu foi composto pelos trabalhos expostos na galeria, pelas fotografias e vídeos do *making of* das xilogravuras, por fragmentos da tese de doutorado e pelo texto feito para a exposição pela artista Helena Kannan, pelos sons de corpos humanos produzidos para a videoinstalação interativa, uma entrevista em vídeo com a artista sobre a mostra e cenas captadas no local, durante a exibição. Esse apanhado de dados permitiu que o público interagisse com a documentação das obras e com o percurso da artista.

A experiência de posicionar o VJEdu na área de circulação de entrada e saída da galeria acabou por deslocar o trajeto do público, fazendo com que, por vezes, interagisse primeiro com a plataforma antes de realizar a visita à exposição. O local de sua disposição, fez com que o projeto fosse eventualmente confundido com a própria exposição da artista, quando então se aconselhava visitar a exposição e depois interagir com a plataforma.

No dia da abertura, estava presente o técnico que montou a plataforma e permaneceu no local em momentos alternados. Suas ausências momentâneas foram parcialmente supridas pelas orientações impressas em forma de texto, disponíveis ao lado da interface em uma cartela com instruções de uso da plataforma elaborada para os visitantes.

A *performance* ocorreu de maneira diferenciada na abertura e no encerramento da exposição. Na inauguração, a plataforma contou com um computador com sistema operacional Windows e tela sensível ao toque, permitindo o visitante interagir diretamente com a interface gráfica do programa Quase-Cinema. No encerramento da exposição, o projeto

foi montado na plataforma Mac, com os *softwares* Quase-Cinema com as interfaces iPhone, e NUVJ, como interface externa.

## 5.5 ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA COM O PROJETO VJEDU

Uma exposição é sempre concebida a partir de um recorte sobre determinada temática. Para tanto, leva em conta o contexto no qual está inserida e as possíveis correlações que podem ser feitas. Além disso, considera e zela por preservar uma sintonia entre ideias e obras.

O objetivo principal deste projeto foi introduzir uma prática em exposições de arte onde o público tivesse a oportunidade de aprofundar sua experiência através da plataforma VJedu. O projeto foi pensado e desenvolvido para que o espectador, após uma visita presencial à exposição, pudesse ter um contato mais substancial com o contexto no qual a exposição está inserida, sua curadoria, os artistas participantes (em mostras coletivas) e as obras exibidas.

Para a análise das notas e dos registros realizados durante a experimentação da plataforma Quase-Cinema/VJedu em galerias, foram criadas três categorias de observação a partir dos objetivos do projeto e dos principais conceitos teóricos abordados por esta tese.

A primeira categoria pauta-se no reconhecimento das obras de arte da exposição e/ou sua associação com outras obras do artista. Ela fundamenta-se nos conceitos da *intermedialidade*, como *remediação*, *ausência* e *presença*, transparência e opacidade, e de *pós-história*.

A segunda, volta-se mais especificamente para a ampliação da experiência do visitante por meio dos recursos interativos da plataforma VJedu e trabalha sobretudo com os conceitos de *pós-produção* e de *pós-história*.

Já o reconhecimento de si como forma de atuar com a imagem do acontecimento, terceira e última categoria, tem como fundamentação teórica os conceitos de *pós-história* e de *pós-produção* e de *heterocronicidade*.

De todas as experiências com a aplicação do projeto VJEdu, a de Montreal foi a que teve maior dados, pois houve além da performance de apresentação, uma permanência por uma semana na galeria. Em Nova York o projeto foi apresentado em apenas uma noite e em Porto Alegre, foram dois os momentos que o projeto ficou a disposição do público que visitou a exposição, a primeira no dia da abertura e a outra no encerramento da exposição.

### **Distância diminuída e familiaridade com o aparelho**

O visitante relata que, depois de ter percebido que o que a interface de controle era um iPhone, sentiu-se a vontade com o projeto VJEdu. Para ele o VJEdu diminui a distância entre o público e a obra, pois considera que por se tratar de uma documentação, essa interação evita um possível medo ou receio de interagir diretamente com a obra, ao operar com a interface interagindo na imagem. Ele considerou interessante, disse estar familiarizado com o iPhone e sua interface de toque, o que o encorajou a baixar o programa e instalá-lo em seu computador. Ele ainda ressaltou que a interface é fácil de aprender e que ficou surpreendido ao usar.

O controlador iPhone foi concebido com uma interface gráfica para o usuário e tem uma estrutura de tele-comando, (MANOVICH, 2000). Essa interface exige um controle óculo-manual constante de forma que em um primeiro momento é possível se perceber a *opacidade* do meio (BOLTER e GRUSIN, 2000). Essa *opacidade* fica mais perceptível logo no início da interação, quando se busca conhecer e controlar a interface a partir do uso do controlador.

Segundo Deotte (2000), os *aparelhos* têm uma temporalidade própria de sua época, trazem a inovação da pesquisa, o investimento da indústria e mais recentemente uma obsolescência programada. A facilidade com que é possível interagir com uma interface como o iPhone decorre da crescente popularização desse tipo de tecnologia em aparelhos ou telefones celulares inteligentes. A sua inovação foi introduzir uma interface sensível ao toque e uma interface gráfica para operação em aparelhos, como telefones com jogos.

A estrutura criada para o iPhone foi desenvolvida para comandar as escolhas e alterações do *software* sobre as mídias à distância, numa ação unidirecional interface-iPhone-*software*-computador. Não há retorno do *software* para a interface, portanto toda a observação do *status* do controle (principalmente, quando há mais de uma pessoa manipulando) está na tela do computador e o resultado na projeção audiovisual. Como a conexão é sem fio, o iPhone pode controlar a uma distância de cerca de 100 metros, se não houver sombra ou ruído na transmissão. Já no NUVJ a conexão é por cabo USB e para ser usado em distâncias maiores que 5 metros necessita de alimentação.

Depois de algum tempo utilizando a interface do iPhone, pode-se perceber que a atenção dos visitantes não fica mais tão voltada para a interface, mas sim para o resultado de suas escolhas, tipo de situação que Boelter & Grusin (2000) relacionam à *transparência*, um dos conceitos implicados na *intermedialidade*. Isso demonstra que a interface gráfica pode ser facilmente internalizada, proporcionando um relativo domínio sobre os controles. Ademais, parece ocorrer de forma intuitiva, possibilitando que o visitante se dedique a uma observação mais atenta às mídias apresentadas. Isso se evidencia quando, ao escolher uma fotografia que mostra a sala de exibição, o visitante faz algum tipo de comentário ao reconhecê-la.

Reconhecer parte da exposição através de uma mídia é uma forma de associá-la a um acontecimento recente, sua visita à exposição. Através do *software*, é possível visualizar essa mídia, no caso da imagem, como se estivesse na sala de exposição. É possível visualizá-la tal

qual está no banco de imagens, sem efeitos gráficos nem visuais, ou então atuar sobre ela, fazendo alguma modificação, aplicando alguma transformação.

Quando o visitante escolhe uma mídia, ele já está atuando sobre a imagem de um acontecimento (FLUSSER, 2008a). No momento em que se inicia algum tipo de alteração, pode-se considerar que entra-se no campo de uma *pós-produção*. Conforme visto anteriormente, a *pós-produção* é um processo de modificação em algo que já foi produzido (BOURRIAUD, 2002), no caso VJEdu, trata-se de uma forma de adicionar ou retirar características originais podendo transformar essa imagem em outra completamente diferente.

A escolha e o encadeamento de mídias é uma narrativa que o visitante cria no momento de sua interação. Essa narrativa é uma edição das diferentes mídias, o que a indústria audiovisual denomina como montagem, um dos processos da *pós-produção*. Como observa Parreno (2009), entre preparar, fazer e finalizar (*pré-produção*, *produção* e *pós-produção*), as três instâncias de realização de uma obra são interdependentes.

### **Permanência expandida no museu**

No centro Skol, após interagir, uma visitante afirmou que era capaz de passar o resto do seu dia explorando o projeto. De fato, ela permaneceu mais tempo na galeria, primeiro interagindo com o VJEdu e posteriormente em conversa com outros visitantes. Isso fez com que ela comentasse a exposição e o experimento, criando um diálogo estendido a partir do VJEdu.

A ampliação da experiência, nesse caso, ocorreu inicialmente em função da possibilidade de interagir com o projeto, pois sem essa oportunidade de explorar a interface e a documentação em um espaço específico, sua visita seria mais curta, apenas à exposição.

O público quando visita uma exposição, sua permanência no espaço é algo transitório. O tempo que um visitante despende em uma exibição é aquele necessário para apreciar o que está exposto e então partir. Cabe notar que o permanecer mais tempo na galeria ou em um museu é uma ampliação do tempo de visita e de observação das obras de arte, um tempo extra. No contexto do projeto VJEdu, esse tempo extra na galeria não é uma permanência formal, em frente à obra de arte, mas uma presença frente a elementos que a ela se refere.

Assim, através do projeto, a visita é dilatada se há um desejo de se permanecer no ambiente expositivo, e isso decorre de uma satisfação do visitante frente ao projeto. Essa satisfação pode ser percebida como uma vontade de prolongamento da experiência expositiva, e pela interação com o VJEdu isso acontece de uma forma diferente, em contato com o algo mais específico sobre o que está sendo exibido e através de uma plataforma interativa.

Os ambientes de exposição hoje não são mais tão silenciosos como eram no passado, um espaço dedicado essencialmente à percepção visual. Os novos suportes das obras de arte e das novas atividades em espaços expositivos acabam por incluir a prática da comunicação oral, da fala e do diálogo. Essas atividades, como a *performance* do VJEdu, as ações educativas e as visitas guiadas têm legitimado o mediador a fazer sua abordagem sobre as obras com uma entonação de voz mais alta.

O objetivo de provocar questionamentos pode ser entendido de diversas formas, mas são sempre fluxos de uma troca, não necessariamente perguntas e respostas. Essas formulações são próprias de cada pessoa e se desenvolve potencialmente na presença da obra ou a partir do VJEdu, por documentar conteúdos relacionados à exibição. Assim, um visitante pode elaborar seu diálogo consigo na interação com o projeto, em uma conversa com outras pessoas na galeria ou com o mediador encarregado de apresentar o VJEdu e de facilitar seu uso.

## Recapitulação da visita à exposição

Outra visitante, ao perceber a documentação da exposição, comentou que o VJ Edu era uma espécie de recapitulação da visita. Seu comentário surgiu durante a exploração de uma sequência de imagens das obras expostas. A recapitulação seria uma forma de reconhecer as obras de arte recém-vistas através de outro suporte, a plataforma do QC/VJ Edu, trazendo à lembrança do visitante o que lhe sensibilizou na mostra.

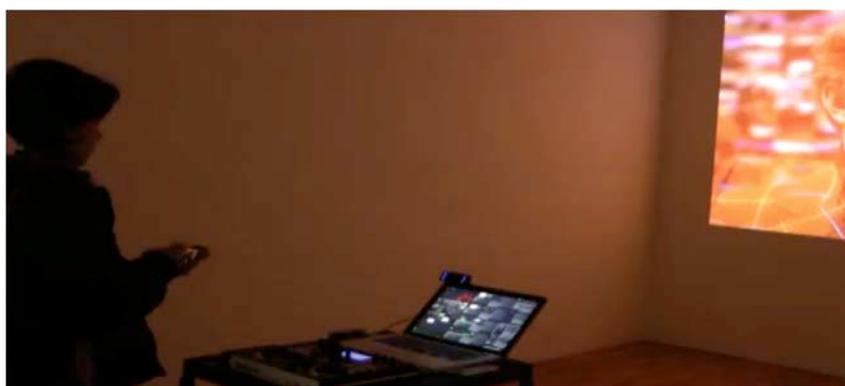


Figura 15 – Visitante interage com VJ Edu

Esse outro suporte configura o conceito de *remediação*, a substituição da presença de um objeto (em sua ausência) por sua representação mediada pela tecnologia. A recapitulação, para retomar as palavras da visitante, ajuda a fixar o que foi visto, permitindo que se volte à mesma cena, no caso através do vídeo.

O efeito usado por ela foi o de reversão de vídeo, recurso que possibilita essa revisão da trajetória da cena. Quando a velocidade da cena é diminuída é possível ainda não apenas recapitular, mas observar os detalhes que apenas os movimentos lentos propiciam, visualizando com mais tempo e precisão.

## Indagações acerca de obras ausentes

Um dos visitantes iniciou a interação com o iPhone, observou a interface e as mudanças que ocorriam ao manipular o dispositivo, questionou o que acontecia, perguntou sobre uma imagem específica de um vídeo, testou as modificações e suas funcionalidades. Ao interagir e questionar, o visitante estabeleceu uma relação entre ele, o VJEdu e a exposição, observando uma imagem que não estava na exposição e indagando de onde que era a obra.

Esse é um dos objetivos do projeto, suscitar questionamentos no público. No referido caso, quando o visitante perguntou sobre o conteúdo visualizado, resultado de sua interação, ele estava atuando de forma crítica sobre a imagem do acontecimento. O fato de a obra ser do mesmo projeto, mas não estar em exibição naquele momento, lhe causou um estranhamento, evitando o que para Flusser (2008) seria uma fragilidade no seu conceito de *pós-história*, atuar apenas na imagem do acontecimento. O conceito de *pós-história* se constrói nessa relação entre o acontecimento em si e sua imagem. A fragilidade da *pós-história* é o risco de atuar com critérios apenas sob a imagem, desconsiderando seu regime de legitimidade ou sua fundamentação.

O visitante, de certa forma, identificou esse hiato entre imagem e acontecimento e solicitou informações sobre ela. E essa é uma das formas de ampliar a experiência do público em uma mostra, de explorar não apenas a imagem em si, mas seu contexto, sua origem e sua pertinência na exposição a fim de provocar uma indagação sobre o que é percebido, uma situação que se evidencia quando se exhibe ou se altera a mídia de imagem através do VJEdu.

A imagem questionada pelo visitante era o audiovisual de uma documentação de *Migration numérique (Migração digital)*, de Jean-Ambroise Vesac, composta por uma entrevista com o artista, uma sequência em animação, com um busto gerado em 3D a partir da

imagem facial do artista e de imagens em fotografias. Instigado por sua curiosidade, o visitante seguiu a observação da mídia e pareceu ter ficado satisfeito com seu conteúdo.

O questionamento provocado pela imagem ressalta que a interação proposta pelo projeto VJEdu não é apenas um jogo de combinação de mídias, mas uma possibilidade de apresentar conteúdos para ampliar o contexto da exposição, um potencial educativo mediado pela tecnologia.

### **O reconhecimento de si**

Passado esse questionamento, adentrou na sala sua companhia que ainda estava em visita à exposição. Uma primeira exaltação foi manifestada ao perceber que, ao interagir com o iPhone, uma modificação ocorria na imagem projetada. Essa manifestação se deu exatamente no momento em que ela percebeu uma mudança visual em resposta a ação na interface. Essa manifestação foi uma interjeição curta, uma mistura de surpresa e satisfação, que pareceu estimular seu interesse pela interface.

Primeiro foi a companhia do visitante quem se exaltou, a seguir, foi ele ao ver sua própria imagem onde antes havia a documentação de uma obra de arte da exposição anterior. A câmera de vídeo ao vivo capta a imagem do visitante e simultaneamente projeta a imagem de seu rosto no meio da tela. Ao perceberem que a imagem da documentação da obra de arte se mesclou com a de seu companheiro, ambos se exaltaram.

Esse é um momento interessante para quem interage na interface, a de colocar a sua própria imagem junto com a imagem da obra de arte. A menina se exaltou ao reconhecer na imagem projetada o rosto de seu companheiro, que em um momento cotidiano, se apresentaria de forma próxima e em tamanho natural.

A possibilidade de usar câmera ao vivo e projetar a própria imagem ampliada em simultaneidade com outras relacionadas à exibição confere certa equivalência simbólica a ambas as projeções enquanto obra de arte. Coabitar o espaço de uma galeria e perceber a si no mesmo patamar onde as obras de arte são experiências que em muito se aproximam da participação/integração em algo com valor artístico.

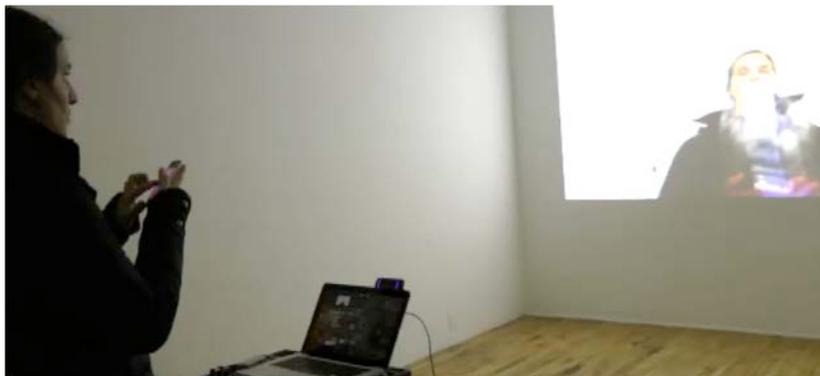


Figura 16 – Visitante interage com VJEdu

Olhar para si desde a perspectiva de uma galeria, concede ao visitante a possibilidade de associar a imagem das obras de arte com sua própria imagem. A experiência de narrativa audiovisual, construída até então com trabalhos artísticos e sua documentação, compartilha com a imagem de quem as escolhe, captando esse olhar imediato de quem está explorando a base de dados de uma exposição. A pessoa que interage sai da experiência do passado (imagens captadas anteriormente) para vivenciar uma composição no presente.

Esse olhar a si próprio se desloca do que Flusser (2008b) chama de *histórico*, onde a narrativa pode ser analisada de forma sincrônica, com uma ordenação formal, para o que conceitua como *pós-histórico*, onde os fatos não são mais fruto de uma sequência temporal de acontecimentos, mas de uma composição do e no presente, percebida como ações próprias que podem ser auto-observadas.

A experiência não se constrói apenas na participação do visitante cumprindo a regra de escolher uma narrativa entre as diversas mídias que documentam a exposição. A

experiência de compor no presente significa atuar no presente. Essa noção transpassa a experimentação do visitante em escolher ou explorar o banco de dados e se torna mais efêmera quando não só participa, como é coautor do que está sendo escolhido, e que para Bourriaud (2009) compõe a *heterocronicidade* de um acontecimento: o passado (banco de dados VITS) junto com o presente (câmera ao vivo) em uma conjugação de múltiplos tempos.

Essa coautoria é a própria interação do visitante, considerando que ele é potencialmente seu próprio banco de dados quando utiliza a câmera ao vivo, ao chegar à galeria e se propor a interagir com suas escolhas. Sua participação desloca a documentação da exposição de seu potencial de passado para inventar um presente, a sua versão narrativa como vivência dessa interação.

A exploração de mídias é uma experiência de criação, de composição com a base de dados que só ocorre no momento da interação do visitante com os recursos disponibilizados. O *software* não executa uma programação randômica de visualização das mídias e necessita de um coautor presente que seja capaz de fazer as escolhas com temporalidades e efeitos.

### **Ausência/presença/vídeo/fotografia**

Ao manipular o canal 7 da interface, o visitante identificou a primeira imagem da exposição corrente na galeria. Deduziu que a imagem era uma mídia que estava sendo gerada em tempo real na própria galeria. Para sua surpresa, logo descobriu que o canal 7 era o canal da fotografia, e que a imagem não era ao vivo, mas uma documentação prévia da exposição.

Na observação do visitante, pelo menos dois aspectos parecem ser relevantes. O primeiro, e talvez o mais óbvia, é que a imagem do lugar é passível de ser reconhecida facilmente. Isso também porque a experiência da exposição se torna um referente para o

visitante e quando este tem um contato posterior com mídias de documentação que retomam o local visitado, ele o reconhece prontamente.

O segundo aspecto é o da fotografia ser entendida com vídeo. Essa situação pode ser observada pela aproximação e pela semelhança que o vídeo tem com a fotografia. Em termos estruturais em informática, o vídeo é tratado como sequência de imagens ou fotografias; o Quase-Cinema inclusive utiliza *Photo-jpeg*, um *codec* de compressão de imagem em alta qualidade.

Essa é uma maneira do público perceber o que está presente e/ou ausente na exposição. Primeiramente, a visita garante um contato direto do público com a obra de arte. A seguir, esse contato pode ser desdobrado através da mediação oportunizada pela interação com a documentação do VJedu. Lembrando que é na *ausência* de uma obra de arte que reside a possibilidade de tê-la materializada, mesmo que transitoriamente, em uma mídia, reproduzindo um processo de *remediação* (BOLTER e GRUSIN, 2000). Em *intermedialidade*, a remediação é a possibilidade de substituir uma mídia por outra, restituir a ausência e retomar seu *status* a partir da apresentação.

A *remediação* se torna possível pelo processamento computacional da geração da tecno-imagem (COUCHOT, 2003), armazenada no computador, gerenciada pelo visitante que pode reconhecê-la através da projeção de sua imagem fotográfica ou vídeo, por um texto escrito ou uma narrativa verbal.

### **Interação simultânea**

Um casal chegou à sala do VJedu, e cada um deles recebeu um controlador. Essa foi uma experiência que ainda não havia sido testada com o banco de dados. Ambos iniciaram a manipulação ao mesmo tempo. Manipular dois controladores simultaneamente pode ser

confuso, pois o *software* responde a múltiplos comandos e a identificação da origem das escolhas e das modificações não fica tão clara quando o visitante está recém se familiarizando com a interface.

Aqui há uma comanipulação que dá origem não mais a uma autoria individual de interação, mas a uma experiência conjunta de exploração, criando um diálogo entre os próprios visitantes e a documentação. Mas nesse caso especificamente o diálogo foi breve, pois a intensidade com que os efeitos e as trocas foram acionadas acabou por interromper o funcionamento do *software* Quase-Cinema, sendo necessário passar para a interface NUVJ.

Ao parar o programa, ambos questionaram-afirmaram que fora por causa do processamento múltiplo de imagens. Ao iniciar a interação com o NUVJ, disponibilizou-se outra interface, esta única e com uma estrutura material semelhante aos controladores de DJs e editores de vídeo. O visitante iniciou a exploração enquanto sua companhia observava a manipulação. Sem se deter aos detalhes da interface, seu olhar era predominantemente direcionado ao que estava sendo projetado, explorando basicamente os efeitos dessa outra plataforma que são em maior quantidade e com diferentes aplicações visuais.

Pode-se dizer que uma sensação de confiança se constrói a partir do momento em que se inicia a exploração da interface e o resultado é projetado na parede da galeria. Para que um projeto interativo tenha êxito, é fundamental que suas regras fiquem claras e sejam verificáveis de maneira relativamente fácil através da interface de controle. Uma das regras do projeto VJEdu é a troca de canais de mídia. Apresentada de forma prioritária, ela permite que o visitante explore a escolha de visualização de um ou mais canais. Dessa forma, ele começa a conhecer a interface com troca de canais: do 1 ao 3 são vídeos, o canal 4 contém textos e o canal 5 é o da câmera ao vivo. A exploração dos canais se dá através de uma escolha dentre as mídias que estão no banco de dados. A escolha e a troca são de responsabilidade do visitante.

## Remediação de vídeo e fotografia

Outra visitante reparou em duas características de um mesmo efeito. Sua questão inicial foi sobre as mídias de áudio, de onde vinham e se podiam ser modificadas. O Quase-Cinema tem em sua interface o controle de som em vídeo. No entanto, o áudio é a mídia mais abstrata para manipular, pois necessita de uma temporalidade para ser percebida, ao contrário de uma imagem de texto ou de vídeo que pode ser percebida no espaço.

Rapidamente, a visitante trocou de mídia e experimentou algumas alterações, até chegar a um vídeo em que as imagens não se movimentaram mais, embora ela continuasse a manipular o iPhone. Primeiro afirmou que se tratava uma fotografia e, depois de algum tempo sem perceber alterações na tela, disse que o programa não estava respondendo. Logo descobriu que a imagem estava parada porque ela diminuía para zero a velocidade do vídeo, ficando com a imagem estática, como se fosse uma pausa.

Embora tenha feito uma observação sobre a origem da mídia com a qual manipulava, reafirmando a proximidade das estruturas visuais do vídeo e da fotografia, uma *remediação*, foi a oportunidade de travar, não o *software*, mas a imagem do vídeo, que favoreceu a visitante perceber o conteúdo da mídia, no caso a *aparência digital* (Flusser, 2004) da documentação sobre um escultura. O que se tornou relevante foi que a partir dessa imagem é que a visitante reconheceu a obra *Stairway to nowhere* (*Escada para lugar nenhum*), de Jordan Schwab.

A imagem quando projetada é constituída por essa dispersão mais ou menos densa de pontos, *pixels*, que imprime sua forma de maneira efêmera na sala da galeria. A observação da visitante surgiu a partir da manipulação, ainda que talvez involuntária, de um efeito do *software*, que materializou a informação contida em um meio imagético. No momento em que a imagem parou, o som que fora o primeiro ponto de interrogação da visitante também parou.

Ela respondeu a sua própria questão através da manipulação da interface, mudando o som e respondendo a seu questionamento inicial.

Ao perceber que a imagem estava parada e que podia retornar o movimento, a visitante o fez de forma abrupta, indo do ponto mínimo (parado) a uma velocidade cinco vezes maior que a regular. Nesse momento, houve outra surpresa da visitante que pôde explorar o efeito em seu potencial máximo, experienciando um estranhamento não apenas pela rapidez da imagem, mas pela impossibilidade de perceber o áudio.

No final de sua interação, ela interrogou a existência de efeitos muito rápidos, sugerindo que deviam ser mais lentos. Isso aponta para o fato de que talvez seja necessário ter um domínio da interface de controle para que se tenha precisão ao se aplicar um determinado efeito visual em uma velocidade adequada, já que a decisão de aplicar efeitos é uma escolha do visitante, a seu critério, uma *decisão em liberdade*, para retomar Flusser (1999).

### **Reapropriação de si**

Na Galeria Fortress, a interação de uma das artistas da exposição com o VJEdu teve um aspecto singular. A plataforma VJEdu foi instalada na parte externa da galeria e as imagens foram projetadas em uma parede perpendicular às imagens de suas obras, criando um efeito de projeção em L. A interação com o VJEdu explorou a base de dados referente à exposição, incluindo a documentação em VITS de suas obras e de obras de outros artistas.

Essa *performance*, o resultado da projeção também foi diferenciado, pois havia dois projetores de imagem, lado a lado, exibindo conteúdos espelhados, criando um efeito de duplo de imagem e dobrando a superfície projetada. Ao manipular imagens de suas obras, acabou por criar um contexto com três zonas de projeção, duas espelhadas (produzidas pelo VJEdu) e uma independente (sua própria obra).

O diálogo que se construiu a partir do VJedu e a obra da artista foi inicialmente marcado pelo comportamento de seu trabalho em exibição e as alterações do banco de dados. Seu trabalho consistia na geração de uma mesma imagem em três cores (amarelo, azul e vermelho), cada uma originada por um projetor, montados em uma plataforma que executava pequenos movimentos horizontais, sobrepondo-as uma às outras. Elas também eram sensíveis à sombra das pessoas que ficavam entre o projetor e a superfície semi-translúcida, onde a imagem estava sendo projetada, para ser percebida na parte externa da galeria

Suas escolhas com o VJedu foram pautadas pelo uso de documentação de suas obras, incluindo vídeos, textos e imagens. Ao usar esse material, ela estava atuando sobre uma produção própria, em um processo de *pós-produção*. As suas escolhas, a partir do momento em que já conhecia relativamente o conteúdo do banco de dados (os VITS de suas obras), fizeram com que ela atuasse na sua própria história, modificando-a e reconhecendo-se duplamente como autora, dentro do contexto da exposição (obra em exibição na mostra) e de expansão da sua experiência no ambiente expositivo (*performance* com o VJedu a partir de suas obras disponíveis no banco de dados).

Essa interação com o VJedu possibilitou que, um pouco diferente do que ocorreu com outros visitantes, sua experiência fosse uma nova narrativa, um novo olhar sobre suas próprias obras, uma nova forma de exibi-las. Como a plataforma do VJedu estava ao lado de sua obra, nesse momento, sua interação ampliou a mostra de seus trabalhos, da exposição como um todo e da experiência do público que a observava.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa VJEdu foi elaborada a partir da perspectiva de introduzir um *software*, que pudesse mediar o acesso do público em ambiente de exibição de arte, problematizando a produção artística contemporânea, buscando o desenvolvimento de uma forma mais ampla de acesso aos bens culturais para quem visita uma exposição de arte, e contribuindo, desse modo, para ações de educação não formal nesses espaços.

A elaboração do VJEdu foi fundamentada sob a influência do pensamento de Flusser e de Bourriaud, e do que orbita no campo da *intermedialidade*. A escolha dessa referência teórica possibilitou um olhar crítico sobre as artes, as mídias e a tecnologia e os contextos que os abrigam.

Flusser depura a relação contemporânea mediada pela imagem. O mundo se constrói de forma compulsiva a essa aparência que exige não apenas interpretar, mas criar com e a partir dela, engendrando maneiras diferentes de encarar problemas diferentes. Estas ações demandam um ser humano diferente. Expandir a experiência do visitante, tratá-lo como *performer*, e deixá-lo *decidir em liberdade* é o caminho buscado pelo VJEdu. A *Transmediale*<sup>40</sup> anualmente agracia o Prêmio Vilém Flusser a projetos teóricos de arte e tecnologia.

Bourriaud é o idealizador do Palais de Tokyo, um modelo de instituição independente baseado nas *Kunsthallen*, museus temporários sem acervo próprio, e em sua carreira no campo das artes que ele sempre trata e apresenta, essencialmente, como formas de vida. Seu pensamento sobre a condição atual da produção artística globalizada – o papel de *inventor de percurso*, de *semionauta* e de *pós-produção* – tem também ressignificado a figura do curador como problematizador de sua exposição de arte. O VJEdu se apropria desses conceitos e realoca-os nesse mesmo ambiente artístico da exibição. Faz isso para que o

---

<sup>40</sup> Festival anual realizado em Berlin, Alemanha, cujo o foco principal é o papel das tecnologias digitais na sociedade contemporânea.

público possa investir em sua visita com maior propriedade ao criar uma exploração das mídias, ao alterá-las e transformá-las sem prejuízo de sua referência inicial que é a obra de arte.

A *intermedialidade* é um conceito em trânsito que ajuda a fazer reflexões sobre a vanguarda da cultura em suas mais variadas formas de contaminação. Essencialmente interdisciplinar, apresenta uma obsessão positiva em não abandonar a arte como elemento dessa contaminação. O VJedu se vale da elegância dispensada em conceitos como *aparelho* e *remediação* para fundamentar essa prática em que a mídia é crucial: a cultura e vida no seu sentido prático.

O museu, a galeria, a *kunsthallen* os *pop-up shows* e todos esses novos locais de exibição são o espaço receptivo para um melhor entender e atuar no mundo. O VJedu é uma das inúmeras formas de ampliar a experiência e com ela o conhecimento de algo em especial.

O projeto iniciou com uma pesquisa sobre *softwares* de VJ para fundamentar a adaptação necessária de um programa que pudesse ser utilizado por galerias de arte, museus, centros culturais e outras instituições que trabalham com ações voltadas à cultura e à educação. A opção de utilizar um *software* livre e com código aberto contribui para a horizontalização de acessibilidade à tecnologia. Considerou-se que, como um *software* nunca está em sua versão definitiva, ele sempre pode e deve ser alterado para alcançar as soluções desejadas, e a cada momento tem-se a oportunidade de melhorá-lo e sofisticá-lo, sem distanciá-lo de sua utilidade. Esse foi o primeiro objetivo do projeto, a adaptação do *software* para ser utilizado em espaços de arte.

Ao adaptar esse *software* também foi necessário criar uma metodologia de documentação de conteúdos sobre obras de arte, artistas, curadores, instituições – o segundo objetivo dessa pesquisa. Essa foi uma etapa elementar para pensar a prática não apenas de documentação e preservação, mas da pesquisa sobre o universo artístico e museal. Hoje, as

instituições culturais se debruçam sobre projetos educativos como forma de fortalecer a adesão do público em seus eventos de forma que a documentação sobre o patrimônio artístico e cultural são fundamentais para essa nova prática.

O terceiro objetivo foi implementar o projeto em espaços de arte, o que possibilitou a instalação de um modelo de plataforma áudio-visual-textual e, durante a sua utilização, a verificação das formas de ampliar a experiência do público em sua visita a uma exposição de arte.

A implementação da plataforma Quase-Cinema/VJEdu possibilitou avaliar questões pertinentes a ampliação da experiência do público em espaços de exibição de arte. A execução do projeto experimental em três espaços de exibição de arte permitiu observar que o projeto VJEdu é uma aplicação oportuna em exposições de arte. Isso ocorre porque, de acordo com o que de certo modo foi antecipado na elaboração do projeto, existe um não esgotamento da relação do público com as obras de arte, e pode ser verificado pela observação das categorias de análise da pesquisa.

Ao usar o VJEdu, o público reconheceu as obras de arte da exposição e relacionou-as com outras obras. Isso aconteceu quando o público, ao interagir com a plataforma, percebeu que as mídias se relacionavam com o que estava em exibição na galeria e que a documentação em VITS tinha semelhança ou remetiam ao que fora observado durante a visita à exibição. Essa categoria foi fundamentada nos conceitos da *intermedialidade*, de *remediação*, de *ausência* e *presença*, de *transparência* e *opacidade*, de *pós-história*, como descrito anteriormente.

A ampliação da experiência do visitante por meio dos recursos interativos da plataforma VJEdu foi verificada quando o visitante, ao utilizar o VJEdu, pode reelaborar sua visita, ao explorar a plataforma, recapitular sua visita, permanecer mais tempo na galeria em contato com material referente à exposição ou mesmo dialogar consigo ou com outros

visitantes. Os conceitos que fundamentaram essa categoria foram a *pós-produção* e *pós-história*.

O público também teve a oportunidade de operar o VJedu, reconhecer a si como forma de atuar com a imagem do acontecimento, no caso a exposição e sua documentação. Isso foi observado quando, ao utilizar o VJedu, ocorreu uma interlocução do visitante com as mídias e das ferramentas de escolha e alteração, incluindo o uso de câmera ao vivo, para compor uma narrativa que somente o visitante pode executar. Essa categoria também se baseia nos conceitos de *pós-produção* e de *pós-história*

É importante ressaltar que o espaço é fundamental para instalação do projeto, e que toda instalação deve ser customizada considerando o local, a exposição, o público, a instituição e, sobretudo, a plataforma. A preparação do material e do espaço adequado deve ser negociada em cada exibição, levando em conta a necessidade da presença de um facilitador para que introduzir e orientar na interação com o VJedu.

O acesso ao acervo e à documentação do centro de arte, da galeria ou do museu por vezes pode possibilitar uma pesquisa sobre o material de exposição corrente e mesmo das próximas exposições, o que possibilita ter um banco de dados potencialmente mais rico para o VJedu.

A documentação é uma forma de evitar os transtornos de invasão aos materiais protegidos por direito autoral, sendo assim, apenas uma forma de conservar a informação sobre a produção artística e não cópia ou apropriação com uso indevido. Embora o uso de documentação ainda possa ser permeada de frágeis situações, quando é feita de forma direta com os organizadores da exposição e com os artistas, configura uma fonte segura e menos trabalhosa que a pesquisa em fontes diversas.

O público que visita uma exposição pode ser considerado como alguém que busca a experiência com o lúdico, Darley (2002) fala de um buscador diletante<sup>41</sup> que não se interessa por outra coisa senão pelo conhecimento e pelo prazer de saber. Interessante, também, pensar no visitante que busca ampliar seus conhecimentos de outras maneiras, em visitas guiadas, tanto a acervos em museus, como nos setores de mediação educativa em mostras como as bienais de arte.

O *software* Quase-Cinema/VJedu busca superar as limitações e, por ser baseado em um processo colaborativo, as futuras adaptações podem ser feitas por alguém que tenha interesse em modificá-lo, pois é um programa livre, gratuito e de código aberto.

De todas as experiências comentadas, uma tem aqui um destaque especial, pois evidencia uma visão de uma visitante idosa: *então é uma recapitulação da visita!* Ao observar o registro da fala dessa senhora com mais de 70 anos, acreditou-se estar em um caminho correto ao iniciar este projeto, ou seja, colaborar na preparação desse novo ser, que Flusser descreve. Ele deve estar apto a enfrentar essa multiplicidade de interações, um pós-produtor e inventor de percursos, como refere Bourriaud, ampliando os caminhos para o conhecimento inventivo construído na ressignificação dos projetos de arte.

Assim, acredita-se que a contribuição dessa tese situa-se no âmbito da ampliação de possibilidades nas intersecções de imagem, som, texto e tecnologia situados nos espaços em que se estabelecem essas relações, abrindo caminhos para um novo pensar na área da cultura e da educação.

---

<sup>41</sup> Em espanhol a tradução é buscador juguetones de estilo, na publicação original em inglês é playfull seekers. (DARLEY 2002, p.270).

**ANEXO**

Software Quase-Cinema/VJedu

Mac abrir pasta "bin" e clicar em QuaseCinema1024.app

Windows é necessário instalar o programa clicando em QC.exe

## FONTES DE IMAGENS

Figura 1 - *Theme Song*, 1973, Vito Aconcci. Vídeo, p&b, sonoro.

Fonte: <http://www.eai.org/title.htm?id=1957> Acessado em 29/06/2001

Figura 2 - *CC5 Hendrix-War*, 1973, Hélio Oiticica. Instalação, New Museum, Nova York, 2002

Fonte: <http://archive.newmuseum.org/> Acessado em 29/06/2001

Figura 3 - *A Última Ceia*, 2010, Peter Greenaway.

Fonte:

[http://www.armoryonpark.org/index.php/programs\\_events/detail/last\\_supper\\_peter\\_greenaway/](http://www.armoryonpark.org/index.php/programs_events/detail/last_supper_peter_greenaway/) Acessado em 29/06/2001

Figura 4 - *Histórias de Tulse Luper*, 2006, Peter Greenaway. *Performance* de VJ, Itália, 2007.

Fonte: [http://www.notv.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=34&Itemid=58](http://www.notv.com/index.php?option=com_content&task=view&id=34&Itemid=58) Acessado em 29/06/2001

Figura 5 - *Voz-Alta*, 2006, Rafael Lozano-Hemmer, Cidade do México.

Fonte: [http://www.lozano-hemmer.com/voz\\_alta.php](http://www.lozano-hemmer.com/voz_alta.php) Acessado em 29/06/2001

Figura 6 - *Henry Geldzahler*, 1964. Filme, 16mm, p&b, 99', mudo.

Fonte: [http://www.thevillager.com/villager\\_145/hecalleditart.html](http://www.thevillager.com/villager_145/hecalleditart.html) Acessado em 29/06/2001

Figura 7 – Série *Walking Woman*, Michael Snow, 1963 e 1994.

Fonte: <http://www.walrusmagazine.com/articles/2011.03-art-riffing/2/> Acessado em 29/06/2001

Figura 8 - *The Virtual Museum*, 1991, Jeffrey Shaw, ZKM, Karlsruhe. Instalação

Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/works/the-virtuel-museum/> Acessado em 29/06/2001

Figura 9 - *Double helix swing*, 2006, Úrsula Damm.

Fonte: [http://www.ursuladamm.de/projects/inter\\_double.html](http://www.ursuladamm.de/projects/inter_double.html) Acessado em 29/06/2001

Figura 10 - *Totem*, 2010, Alexandre Rangel. Fonte: Catálogo Tekhne (2010)

Figura 11 - Adaptação da interface gráfica do Quase-Cinema/VJ Edu. Fonte: do autor

Figura 12 *Design* das interfaces de controle iPhone do Quase-Cinema/VJ Edu. Fonte: do autor

Figura 13 Convite da performance de abertura no centro Skol. Fonte: Skol Centre

Figura 14 Convite da exposição na La Photo. Fonte: La Photo

Figuras 15 e 16 Visitante interage com VJ Edu: Fonte do Autor

## REFERÊNCIAS

- ACCONCI, Vito. *Language works: video, audio and poetry*. Argos Centre for Art & Media. Brussels, 2009.
- ACHUTTI, Luis Eduardo Robinson. *Fotoetnografia da biblioteca jardim*. Porto Alegre: Editora da UFRGS/Tomo Editorial, 2004.
- CHATONSKY, Gregory. *Tra(sn)duction- la perceptions des information's*. In: BACHAND, Nathalie. *Angles arts numériques: Elektra 10 essays*. Montreal: Elektra, 2009.
- BAIRON, Sérgio. *Multimídia*. São Paulo: Global, 1995.
- BAIRON, Sérgio. *Texturas sonoras: áudio na hipermídia*. São Paulo: Hacker, 2005.
- Benjamin, Walter. “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”. In: \_\_\_\_\_. *Obras Escolhidas – Magia e Técnica, Arte e Política*. vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BENTES, Ivana. “Efeito Cinema e as hibridações dos meios na cena brasileira”. In: DUBOIS, Phillipe. *Movimentos Improváveis: efeito cinema na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: CCBB, 2003.
- BERGMAN, Ingmar. *Lanterna mágica*. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1988.
- BIESENBACH, Klaus. *Marina Abramovic: the artist is present*. New York: The Museum of Modern Art. 2010.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Altermodern: Tate trienal 2009*. London: Tate Publishing, 2009
- \_\_\_\_\_. *Playlist*. Paris: Éditions Cercle des Arts, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Radicant: pour une esthétique de la globalization*. Paris: Denöel, 2009
- \_\_\_\_\_. *Postproduction: culture as screenplay :how art reprograms the world*. New York: Lucas & Stenberg, 2002.
- BOLTER, Jay David & GRUSIN. *Remediation: understand new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- CHION, Michel. *Música, media e tecnologias*. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- DARLEY, Andrew. *Cultura visual digital: espetáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2002.

- DELOCHE, Bernard. *Le musée virtuel: vers un éthique des nouvelles images*. Paris: Presses Universitaires de France, 2001
- DIXON, Steve. *Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- DUGUET, Anne-Marie. *Déjurer l'image - création électronique et numérique*. Nîmes: CNAP, 2002.
- FLUSSER, Vilém. *Fenomenologia do brasileiro*, Rio de Janeiro: UERJ, 1998. Disponível em <http://textosdevilemflusser.blogspot.com/2008/10/fenomenologia-do-brasileiro-i.html>, último acesso em 04/01/2011.
- \_\_\_\_\_. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Relume-Dumara, 2005.
- \_\_\_\_\_. *La apariencia digita*". In: YOEL, Gerardo (org). *Pensar el cine 2: cuerpo(s), temporalidad y nuevas tecnologías*. Buenos Aires: Manantial, 2004, p. 351-364.
- \_\_\_\_\_. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Anablube, 2008.
- \_\_\_\_\_. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2008a.
- GOLDBERG, Rosalee. *A arte da performance: do futurismo ao presente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- GRAHAM, Beryl, COOK, Sarah. *Rethinking Curating - Art after New Media*. MIT Press: Cambridge, 2010.
- HOOLBOOM, Michael. *Projecting questions: Mike Hoolboom's "Invisible Man" between the art gallery and the movie theatre*. Toronto: Art Gallery of York University, 2009.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
- LABELLE, Brandon. *Background noise: perspectives on sound art*. New York: Continuum, 2006.
- LAPLANTINE, François. *Sons, Images, Langage*. Paris: Beauchesne, 2009.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Ed. Universidade de São Paulo, 1996.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 2005.
- MAKELA, MIA. "The practice of live cinema". *ARTECH 2008, 4th International Conference on Digital Arts*, 7- 8 November. Porto: Portuguese Catholic University, ANO, p. 93-102.

- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- MARINELLO, Silvestra. “Commencements”. *Naitre - Revue Intermédialités – Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*.. Montreal N1, Centre de Recherche sur l’Intermédialité. Université de Montréal, 2002, p. 47-62.
- MARTIN, Sylvia. *Video art*. Köln: Taschen, 2006.
- MARX, Karl. *Manuscritos econômicos-filosóficos e outros textos escolhidos*. São Paulo: Abril Cultural, 1985.
- Mc CARTHY, John; WRIGHT, Peter. *Thecnology as experience*. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- MÉCHOULAN, Eric. “Intemédialités: les temps des illusions perdues”. *Naitre - Revue Intermédialités – Histoire et théorie des arts, des lettres er des techniques*. Montreal N1, Centre de Recherche sur l’Intermédialité, Université de Montréal, 2002, p.09-27.
- MENOTTI, Gabriel. “Através da Sala Escura: uma Aproximação entre a Sala de Cinema e o Lugar do Vjing”. *ARTECH 2008, 4th International Conference on Digital Arts*, 7- 8 November. Porto: Portuguese Catholic University, ANO p. 261-264.
- MILLER, Paul D. *Sound unbound: sampling digital music and culture*. Cambridge: The MIT Press, 2008.
- MORAN, Patrícia. “A montagem dos JVs: entre a estimulação ótica e física”. In: DOMINGUES, Diana ; VENTURELLI, Suzete. *Criação e poéticas digitais*. Caxias do Sul: EDUCS, 2005.
- OITICICA, Hélio. *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1986.
- PAUL, Christiane. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003.
- PAUL, Christiane. *New Media in the White Cube and beyond*. University of Califórnia Press: Los Angeles, 2008.
- RIESER, Martin; ZAPP, Andrea. *New screen media: cinema, art, narrative*. London British Film Institute; Karlsruhe: ZKM, 2003.
- SANTAELLA, Lúcia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTAELLA, Lúcia. “Panorama da arte tecnológica”. In: Leão, Lucia. *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC, 2005b (p. 247-280).
- SANTAELLA, Lúcia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo*. São Paulo: Paulus, 2005a.
- SCHWARZ, Hans-Peter. *Media art history*. Karlsruhe: ZKM Center for Art and Media/ Prestel, 1997.

SHAW, Jeffrey. “O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme”. In: LEÃO, Lucia. *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC, 2003 (p. 353-364).

SPIELMANN, Yvonne. *Video: the reflexive medium*. Cambridge/London: The MIT Press, 2008.

TAYLER, Felicity. “Publishing as Alternative Space”. In: BONIN, Vincent. *Documentary Protocols (1967-1975)*. Montreal: Leonard & Bina Ellen Art Gallery, 2010

VIRKHAUS, Vello. “An overview iof technology + creative process”. In: FAULKNER/D-Fuse. *Audio-visual art: + VJ culture*. London, D-Fuse, 2006.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: P. Dutton Co., Inc., 1970.

### **Catálogos**

*International Festival for art, science and new technologies enter*, 3. Praga: Ciant, 2007.

*Kinetica art fair*. Londres: 2009.

*Tekhne*. São Paulo: 2010

### **Sites consultados**

[http://www.aec.at/futurelab\\_about\\_en.php](http://www.aec.at/futurelab_about_en.php) (acessado em 12/05/2009).

<http://www.laboralcentrodearte.org/> (acessado em 12/05/2009).

<http://ciant.cz/index.php> (acessado em 12/05/2009).

<http://www.lesiteducube.com> (acessado em 12/05/2009).

<http://www.ircam.fr/> (acessado em 12/05/2009).

<http://www.argosarts.org/> (acessado em 12/05/2009).

<http://www.redibis.com.ar/filmfestival2007/spanish/index.htm> (acessado em 12/05/2009).

[www.dlp.com](http://www.dlp.com) (acessado em 15/05/2009).

<http://moma.org/visit/calendar/exhibitions/970> (acessado em 22/09/2011)

<http://www.rizoma.net/interna.php?id=112&secao=camera> (acessado em 26/04/2009).

[www.wrap3.co.uk](http://www.wrap3.co.uk) (acessado em 12/05/2009).

<http://www.kinetica-artfair.com/> (acessado em 12/05/2009).

<http://ursuladamm.de/double-helix-swing-2006>