



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

CINEMA E AUDIOVISUAL

A TELA SEM LIMITES
PROJEÇÕES SOBRE A SUPERFÍCIE URBANA

MIGUEL ANGELO FERREIRA JUNIOR

Foz do Iguaçu

2017

**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

CINEMA E AUDIOVISUAL

A TELA SEM LIMITES

PROJEÇÕES SOBRE A SUPERFÍCIE URBANA

MIGUEL ANGELO FERREIRA JUNIOR

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto Latino-Americano de
Arte, Cultura e História da Universidade
Federal da Integração Latino-Americana,
como requisito parcial à obtenção do título de
Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Fabio Allan Mendes Ramalho

Foz do Iguaçu

2017

MIGUEL ANGELO FERREIRA JUNIOR

A TELA SEM LIMITES

PROJEÇÕES SOBRE A SUPERFÍCIE URBANA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Fabio Allan Mendes Ramalho
UNILA

Prof. Dra. Gabriela Canale Miola
UNILA

Prof. Dr. Pablo Souza de Villavicencio
UNILA

Foz do Iguaçu, _____ de _____ de _____.

Dedico este trabalho a burocracia
acadêmica.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos espalho a todos que de uma forma ou outra contribuíram para chegar a conclusão deste curso e também desta monografia.

Agradeço principalmente a esta mulher, Claudiara Ribeiro, pois sem ela nada disso estaria ocorrendo, foi ela quem me aconselhou, contribuiu, me escutou e deu forças para que pudesse chegar até a esta fase da graduação.

Agradeço aos meus pais, Dona Socorro e Senhor Miguel, que auxiliaram para que este momento ocorresse.

Agradeço a Dona Olivia, pelos conselhos e paciências por todos esses anos de curso, e por acompanhar todo esse trajeto acadêmico.

Agradeço ao meu orientador Fabio Ramalho pela atenção, auxílio, paciência e sabedoria que dispôs a meu trabalho.

*Vou mostrando como sou e vou sendo como
posso, jogando meu corpo no mundo, andando
por todos os cantos e pela lei natural dos
encontros eu deixo e recebo um tanto e passo
aos olhos nus ou vestidos de luneta, passado,
presente, participo sendo o mistério do planeta.*

Moraes Moreira

FERREIRA, Miguel Angelo Jr. **A tela sem limites**: Projeções sobre a superfície urbana. 2017. 38. Trabalho de Conclusão de Curso (Cinema e Audiovisual) – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2017.

RESUMO

Nestas últimas décadas, houve um crescente avanço tecnológico digital em diversas áreas do ramo, gerou-se assim um barateamento considerável em equipamentos eletrônicos, principalmente em relação ao audiovisual. Esse baixo custo bem como as inovações tecnológicas, fizeram com que o audiovisual pudesse alcançar outros modos de exibição, e desta maneira, abrindo um leque de possibilidades para diferentes jeitos de se fazer arte com as imagens, com o vídeo e com o áudio. O VJ é um desses artistas desta nova safra, que se utiliza de diversas linguagens audiovisuais e traz consigo um apanhado de novas representações artísticas tanto visuais quanto sonoras, como é o caso do *VJing* e *projeções mapeadas* por exemplo. Esta pesquisa faz questão de apresentar esse universo do audiovisual, proporcionando assim uma maior visibilidade à algumas performances pouco conhecidas pelo público em geral. Deste modo, foi escolhido dentre tantos artistas audiovisuais contemporâneo, o duo *VJ Suave*, sua performance *Suaveciclo* e seu curta-metragem *Homeless*, para poder contextualizar esses novos meios audiovisuais contemporâneos de se fazer arte.

Palavras-chave: Arte 1. Audiovisual 2. Cinema 3. Dispositivo 4. Performance 5. Transcinemas 6. VJing 7.

FERREIRA, Miguel Angelo Jr. **La pantalla sin límites**: proyecciones sobre la superficie urbana. 2017. 38. Trabajo de Conclusión de Curso (Cine y Audiovisual) – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2017.

RESUMEN

En estas últimas décadas, hubo un creciente avance tecnológico digital en diversas áreas del campo, se generó así un abaratamiento considerable en equipos electrónicos, principalmente con relación al audiovisual. Este bajo costo, así como las innovaciones tecnológicas, hicieron que el audiovisual pudiera alcanzar otros modos de exhibición, y de esta manera, se abrió un abanico de posibilidades para diferentes maneras de hacer arte con las imágenes, con el vídeo y con el audio. El VJ es uno de esos artistas de esta nueva generación, que utiliza diversos lenguajes audiovisuales y trae consigo un repertorio de nuevas representaciones artísticas tanto visuales como sonoras, como es el caso del VJing y proyecciones mapeadas por ejemplo. Esta investigación hace cuestión de presentar ese universo del audiovisual, proporcionando así una mayor visibilidad a algunas performances poco conocidas por el público en general. De este modo, fue elegido entre tantos artistas audiovisuales contemporáneos, el dúo VJ Suave, su performance Suaveciclo y su cortometraje Homeless, para poder contextualizar esos nuevos medios audiovisuales contemporáneos de hacerse arte.

Palabras-clave: Arte 1. Audiovisual 2. Cine 3. Dispositivo 4. Performance 5. Transcinemas 6. VJing 7.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Mar Adentro / Katia Maciel (instalação interativa)	14
Figura 2 – Gender Swap (BeAnotherLab)	17
Figura 3 – Diálogos com Amaú (Miguel Rio Branco).....	18
Figura 4 – Hakanai (Claire Bardainne e Adrien Mondot).....	19
Figura 5 – Cardboard (Google).....	21
Figura 6 – VJ Performance (Peter Greenaway).....	26
Figura 7 – Suaveciclo (Praia de Ipanema / Rio de Janeiro).....	28
Figura 8 – Suaveciclo (Planalto Central / Brasília)	29
Figura 9 – Suaveciclo (Performance)	31
Figura 10 – Homeless (VJ Suave).....	32
Figura 11 – Foto ilustrativa da exposição Floresta Encantada (Realidade Virtual)..	35

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 ARTE, CINEMA E DISPOSITIVO	13
3 VJ E VJING	24
4 ANÁLISE DE SUAVECICLO E HOMELESS	28
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS	37

1 INTRODUÇÃO

No século XXI, as imagens em movimento bem como o áudio estão presentes diariamente no cotidiano de grande parte da população mundial, principalmente quando relaciona-se o audiovisual com os smartphones, tablets e notebooks. Esses pequenos aparelhos propiciam uma infinidade de relações entre o ser humano e a máquina, relações essas que podem se propagar a partir das diversas formas que o audiovisual e os sistemas operacionais destes aparelhos podem gerar em conjunto aos seus aplicativos. Esses aparatos também possuem várias formas de trabalhar e utilizar o audiovisual, fazendo assim com que as imagens e os sons se bifurquem, se transformem e se conectem a outras tecnologias e a outros equipamentos audiovisuais que se fundem com esses pequenos artefatos contemporâneos.

A arte audiovisual pode fixar seus espectadores, como é o caso do tradicional cinema e sua sala escura, por exemplo, com seus espectadores sentados em uma poltrona admirando a tela retangular à sua frente. Todavia, a arte audiovisual pode deslocá-los de maneira que possam interagir, agir, participar, mover-se e, por que não, aguçar outros sentidos além da visão e audição, tudo isso enquanto experimenta o audiovisual, fazendo com que a imersão do espectador seja expandida, e assim ser possível ver além do que os olhos podem enxergar. O espectador de audiovisual já está interagindo diariamente com múltiplas telas, seja em seus aparatos tecnológicos móveis, seja sentando em frente à sua televisão com seu controle remoto, seja em seu computador de mesa, seu gps, com seu relógio inteligente, em museus, galerias de arte ou em performances que promovam a interação do indivíduo com a arte de uma forma passiva/ativa ou de locomoção. No entanto, pouco é difundido e divulgado nas academias, nas escolas, nas pequenas e grandes cidades sobre as diversas possibilidades que vão além da sala escura do cinema convencional e as diversidades do audiovisual enquanto dispositivo artístico. O VJing é um destes meios.

O VJing é realizado por um VJ (Video Jockey) que manipula imagens ao vivo e são projetadas em qualquer tipo de superfície ou visualizadas em telas/monitores e também em painéis de Led, e o som pode ser acompanhado por um DJ (Disc Jockey) ou pelo próprio VJ. Essas imagens ao vivo podem ser animações,

vídeos, grafismos, desenhos, gifs, computação gráfica e outros meios visuais. Os VJ's geralmente participam em eventos, shows, festivais, fazem performances artísticas, instalações e outros modos que se possa imaginar para utilização do VJing.

VJ Suave é um exemplo de artista que utiliza do VJing para criar suas performances. Trata-se, na verdade um duo de artistas formado pelo casal Ceci Soloaga (Argentina) e Ygor Marotta (Brasil). Em 2009, Ygor teve a iniciativa de escrever "Mais amor por favor" nas ruas de São Paulo, que foram então tomadas por pichações e lambe-lambes com essa frase e também por desenhos em formato de coração, com a intenção de trazer um pouco mais de gentileza à grande metrópole. E assim, no ano de 2012 iniciou o coletivo "Mais amor por favor" e tomou conta do Brasil e do mundo com mais de 20.000 pôsteres espalhados.

Em 2010, Ygor conheceu Ceci e juntos criaram o VJ Suave. As imagens/animações que o VJ Suave utiliza em suas performances audiovisuais são de autoria própria, diferenciando um pouco dos demais VJ's, que geralmente utilizam imagens de outros autores que são de alguma forma ligadas à cultura *geek* ou de banco de imagens de domínio público na internet, mas que são manipuladas por eles para se tornarem outras imagens em suas apresentações ao vivo. Assim, o VJ Suave demonstra em sua performance não só a manipulação de imagens e softwares, mas também a criação de uma estética narrativa individual, onde vincula sua arte audiovisual nas performances, instalações, curtas-metragens e também recentemente em trabalhos com VR (*virtual reality*).

Para Lévy (1999) o Virtual se constitui a partir de três sentidos: o primeiro é o técnico, o segundo é o corrente e o último filosófico, sendo que no filosófico é aquilo que existe apenas em potência e não em ato, enquanto, no uso corrente, a palavra virtual é empregada para significar a irrealidade, e o técnico é ligado à informática. Em outro sentido, agora relacionado à Realidade Virtual, Lévy (1999, p. 70) afirma que ela é "um tipo particular de simulação interativa, na qual o explorador tem a sensação física de estar imerso na situação definida por um banco de dados".

Em vista disso, propõe-se com este estudo analisar a performance do VJ Suave denominada "Suaveciclo", que consiste em dois triciclos que fazem projeções em grande escala de forma itinerante a partir do VJing, e também comentar sobre seu curta-metragem "Homeless", que foi feito a partir de projeções nas superfícies urbanas em grande escala e projeções em movimento.

No capítulo 2 analisaremos o processo de atuação da arte visual, cinema e seu dispositivo, a partir de performances de artistas como Katia Maciel, VJ Suave, Miguel Rio Branco, Hélio Oiticica, entre outros. Dissertaremos também sobre alguns dos novos meios tecnológicos audiovisuais e sua relação com o cinema e o VJing.

O capítulo 3 abordará em que se constitui o VJing bem como o surgimento da nomenclatura VJ. Trará ainda conteúdos sobre a relação desses dois termos, bem como a atuação e as performances dos VJs no Brasil e no mundo. Já o capítulo 4 será mais específico e se apoiará na análise da performance do duo de artistas VJ Suave e sua performance “*Suaveciclo*”, assim como do seu curta metragem “*Homeless*”.

Por fim, nas considerações finais buscamos encaminhar algumas considerações sobre o trabalho e as intenções sobre os estudos até então vinculados à área do audiovisual, bem como a necessidade da expansão dessas novas linguagens audiovisuais no campo acadêmico.

2 ARTE, CINEMA E DISPOSITIVO

As artes no geral vão notoriamente ao encontro do inovador, podendo se utilizar de uma infinidade de meios. As performances dos VJ's e a interatividade que estes vislumbram entre as projeções e os numerosos ambientes que utilizam também não são diferentes. E deste modo conseguem gerar tendências de diferentes conceitos, assim como as instalações voltadas ao audiovisual, grafite eletrônico, intervenções urbanas que trabalham com o VJing e tantos outros moldes de linguagem contemporânea audiovisual.

Ainda há muito a ser descoberto e almejado acerca das criações projetivas audiovisuais e seu intuito de mostrar algo ao público. A divulgação, os estudos e a dimensão em que são propagadas estas e outras maneiras de explanação desses novos meios audiovisuais ainda são escassos. Desta maneira, o caminho a ser percorrido é longo. Para Fernando Salis, é “preciso, mais do que nunca, que artistas se apropriem dos códigos da indústria audiovisual e ultrapassem os atravessadores que modelam performativamente o ‘gosto’ do senso comum” (SALIS in MACIEL, p. 227).

Em qualquer arte sempre haverá relação entre a obra e o espectador. Porém, quando esses dois elementos estão em movimento, isto causa um novo furor, pois aumenta as possibilidades de compreensão e expande as vicissitudes do espetáculo. É dessa maneira que a identificação desta não fixação do indivíduo se torna necessária para agregar valor ao audiovisual e conscientizar sobre as inúmeras possibilidades que virão com as várias formas de se fazer arte audiovisual.

Maciel (2009) usa o conceito de “transcinema” para definir uma imagem que gera ou cria uma nova construção do espaço-tempo cinematográfico, e na qual a presença do participante ativa a trama desenvolvida. Em seu conceito, o indivíduo tem total interação com a obra, e a articulação entre projeção e tela não se dá por meio da fixação do espectador, mas sim de uma participação ativa do indivíduo. As imagens podem se metamorfosear e serem projetadas em múltiplas telas, em blocos de imagem e de som, e em ambientes interativos e imersivos. Para Katia Maciel, “*Transcineamas* são formas híbridas entre a experiência das artes visuais e do cinema na criação de espaço para o envolvimento sensorial do espectador” (MACIEL, 2009, p. 17). A autora crê que o indivíduo, enquanto passivo a um determinado evento, tende

a limitar a possibilidade de compreensão e fica fadado ao ponto de vista ocular do autor, sem poder se locomover e muitas vezes até criar sua própria condição atuante, como também enriquecedora da obra em questão. A não fixação deste indivíduo e a participação ativa em determinados ambientes acarreta a possibilidade de criação além do que o autor pré-programou, fazendo assim a obra ser itinerante em sua forma.

Figura 1 – Mar Adentro / Katia Maciel (instalação interativa) / Ano 2015



Disponível em: <https://vimeo.com/211327431>

Mar Adentro apresentada em Belo Horizonte/MG (fig. 1) é uma das obras de Katia Maciel que podem ser chamadas de *Transcinema*. Trata-se de uma instalação que utiliza sensores de movimento para dar vida à obra. Os sensores são ativados assim que os visitantes adentram o campo imagético da obra, fazendo com que as ondas simuladas sejam projetadas no local da instalação.

A não fixação do indivíduo enquanto espectador entre a tela e a projeção causa uma nova reação ao andamento da obra audiovisual, tanto para a obra quanto para o espectador. A questão aqui é entender como se dá essa relação? Além disso, quais são os meios que já fazem com que esse movimento do espectador aconteça? E como esse movimento interfere na relação obra/espectador?

No caso da performance do VJ Suave, o *Suaveciclo*, para o primeiro questionamento a relação entre o indivíduo enquanto espectador é exatamente essa projeção que aparece de forma muitas vezes inesperada, pois por se tratar de uma intervenção itinerante, os transeuntes daquele local são tocados de forma cativa por aquelas imagens e frases relacionadas ao ato de amar e generosidade. O audiovisual intervém de forma impactante sobre um ambiente que sempre esteve inativo com suas cores fixas, e que agora esbanja emoções e encadeia uma nova narrativa na caminhada do espectador, ou na sua passagem por aquele local em que está sendo feito a performance.

Já em relação ao segundo questionamento, sobre os meios pelos quais esse movimento do espectador acontece, é exatamente essa passagem, não só física, pois as projeções acontecem em pessoas em movimento, carros, prédios e no que mais estiver à sua frente, mas também há o movimento da bicicleta que possui a função de carregar o projetor e que lança essas imagens em movimento por onde atravessa.

Quanto ao terceiro questionamento sobre como a interferência desta relação obra/espectador acontece, trata-se de uma junção das respostas dos dois primeiros questionamentos. O espectador neste caso também faz parte da obra, pois em seu corpo está sendo projetado a imagem da performance. A participação também ocorre até mesmo quando este espectador é um simples transeunte que, por algum instante, caso aquela performance lhe chame a atenção, irá desviar de sua rotina e irá relacionar-se com o artista e sua obra. E uma vez que esse artista é acessível se estabelece assim uma relação direta entre tal artista e espectador.

Vj Suave possui um curta que também apresenta semelhantes atribuições técnicas e criativas, e que por sua vez desenvolve uma certa ligação com a performance *Suaveciclo*, porém com um toque a mais. Sua performance foi pensada e escolhida com antecedência para se tornar um curta-metragem, com uma narrativa linear a partir das projeções em grande escala.

Os trabalhos de VJing para serem relevantes vão muito além da mera manipulação de programas. É preciso criatividade, entender como os equipamentos e softwares funcionam, ter sensibilidade e interpretação sobre as respostas que o público gera em relação à sua performance, possuir uma identidade própria e dar sentido e significado àquilo que faz.

“A intenção de se fazer arte, o conhecimento e background do artista, seu contexto cultural, olhar e posicionamento crítico, devem corroborar para uma estética peculiar e um viés poético diferenciado entre os procedimentos e resultados apresentados pelos diferentes profissionais desta área.” (TORDINO, 2008, p. 34)

VJing pode ser vinculado a cinema? VJing também é cinema? Não cabe a esse estudo indagar e nem responder essas questões, mas é necessário lembrar que, na própria nomenclatura “cinema”, mesmo nos estudos mais antigos sobre o tema, há discussões sobre os meios que podem ser ou não cinema, e na contemporaneidade ainda há teóricos que debatem sobre o assunto, como é o caso de André Parente:

A “Forma Cinema” é uma idealização: é preciso lembrar que nem sempre há sala, a sala nem sempre é escura, o projetor nem sempre está atrás do espectador ou é silencioso, o filme nem sempre conta uma história (eles podem ser abstratos ou experimentais), e muitos filmes, na verdade a grande maioria, não duram o tempo de um espetáculo cinematográfico. A historiografia do cinema recalca os pequenos e grandes desvios produzidos neste modelo, deixando de lado tudo o que não contribuiu para o seu desenvolvimento e aperfeiçoamento. (PARENTE, 2013, p.20)

A arte cinematográfica tem suas próprias questões sobre até que ponto o cinema é ainda cinema. O cineasta, escritor e fotógrafo Neville de Almeida, em uma entrevista concedida a Katia Maciel, afirma:

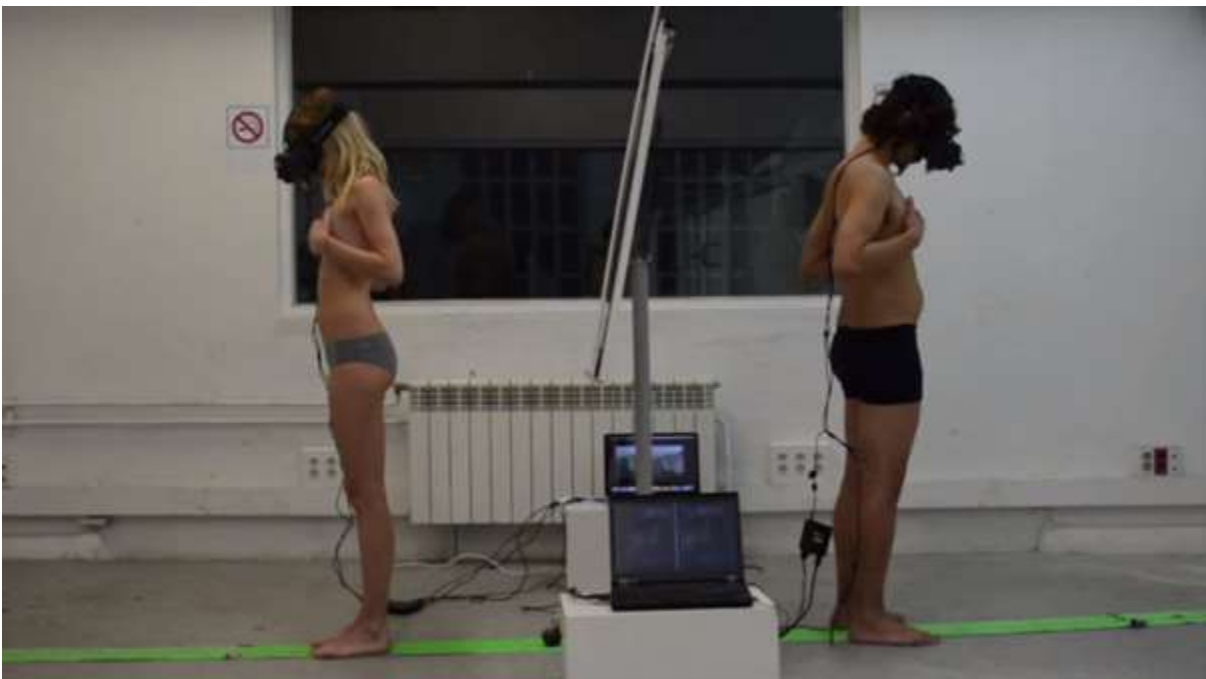
Existem formas de arte que são livres. A literatura, a pintura, a escultura e a música são artes livres, você pode fazer o que quiser. O cinema não é livre, o cinema é arte industrial cativa: isso pode, isso não. O cinema é essa coisa de preconceitos, de censuras, de regras... (MACIEL, 2009, p.296)

A insatisfação de Neville de Almeida com o cinema e seus ideais referentes à opinião sobre o audiovisual fixaram ainda mais o laço de amizade com Hélio Oiticica. A partir desta insatisfação, ambos criaram algo novo na época: o “*Bloco de experiências in Cosmococa – program in progress*”. Elaborados entre os anos de 1973 e 1974, foi algo que transgrediu a percepção sensorial de áudio e vídeo na arte. Esta obra se utilizava de texturas e incluía um *participador*, termo usado por Hélio Oiticica para caracterizar o espectador como parte da obra. Para que a obra acontecesse, elaborava um trajeto para que o *participador* pudesse circundar as obras, podendo sentar, deitar, caminhar e mesmo, em conjunto com outros espectadores, escolher o ângulo ou a forma de apreciar a arte visual.

Artistas como os franceses Claire Bardainne e Adrien Mondot, e o brasileiro Miguel Rio Branco, saem do convencional quando o assunto é audiovisual e conseguem diferenciar trabalhos, pois fazem com que as imagens e o áudio se planifiquem de outras formas diante de seus espectadores, remodelando assim não só a perspectiva visual e sonora de sua arte, mas também o entendimento sobre as conjecturas de se pensar o audiovisual.

É interessante notar que até alguns grupos entusiastas das novas tecnologias audiovisuais já se utilizam do aparato para outros fins como o caso de *BeAnotherLab*, que utiliza os recursos audiovisuais que vão para além da arte, e se auto-intitulam como um grupo interdisciplinar multinacional dedicado à compreensão do eu e a sua relação com o outro. Eles se apropriam principalmente das tecnologias digitais de baixo orçamento relacionadas ao audiovisual para elaboração de suas experiências de relações pessoais e enriquecimento de suas pesquisas.

Figura 2 – Gender Swap (BeAnotherLab) / Ano 2014



Disponível em: <https://vimeo.com/84150219>

Deste modo, o trabalho do BeAnotherLab pode ser exemplificado nesta figura (fig. 2) experimento feito em uma Universidade de Barcelona, na qual utilizam os Oculus Rift (equipamento de realidade virtual) em conjunto com uma câmera em primeira pessoa, para cada participante, para assim

promover uma experiência onde ambos os usuários sincronizam seus movimentos para causar uma sensação de imersão e ilusão sobre o seu próprio corpo, como se cada um dos participantes estivesse dentro do corpo do outro.

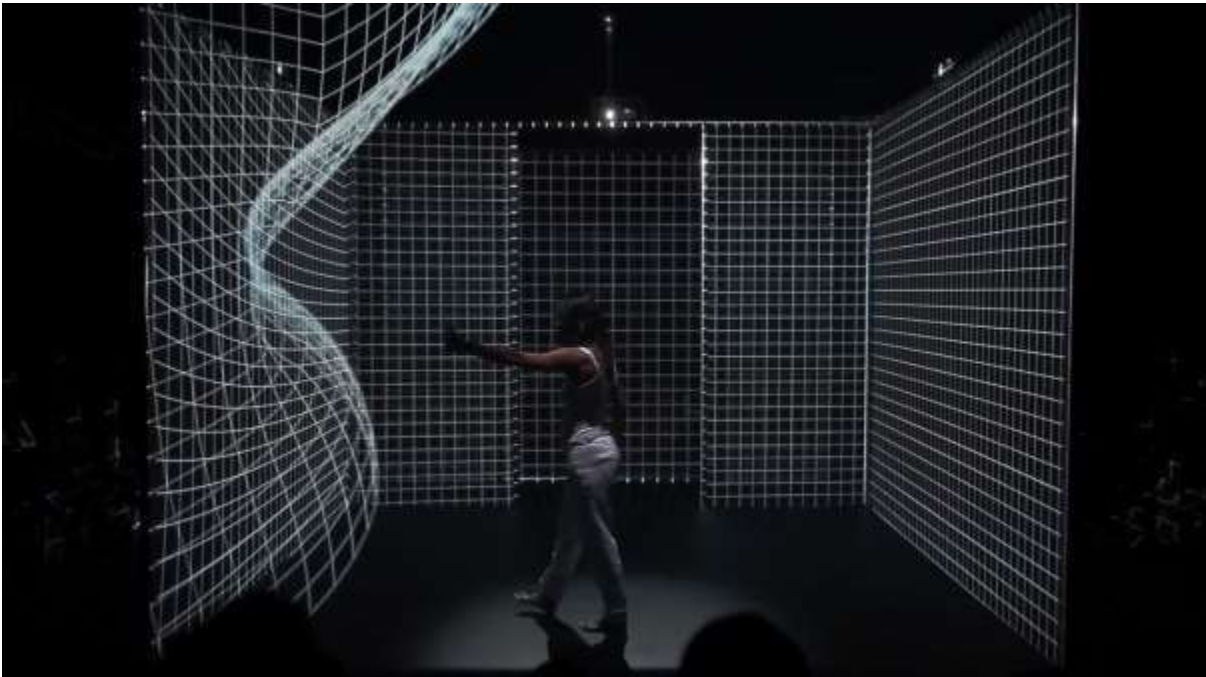
Figura 3 – Diálogos com Amaú (Miguel Rio Branco) / Ano 1983



Disponível em: <http://www.inhotim.org.br/inhotim/arte-contemporanea/obras/galeria-miguel-rio-branco>

Outro artista que remodela a perspectiva visual em suas instalações é Miguel Rio Branco. Sua instalação “Diálogos com Amaú” (fig. 3), exposta no Instituto Inhotim em Belo Horizonte/MG, traz projeções de diversas fotografias, sendo entrepostas de forma acelerada, causando no tecido exposto uma condução imagética no espectador semelhante a uma narrativa de montagem fílmica.

Figura 4 – Hakanai (Claire Bardainne e Adrien Mondot) / Ano 2013



Disponível em: <http://www.am-cb.net/projets/hakanai>

E, por fim, para exemplificar um pouco mais sobre esses artistas audiovisuais de Lyon/França, que saem do convencional e mesclam diferentes tipos de arte e tecnologias, temos a performance de Claire Bardainne e Adrien Mondot, (fig. 4) onde as projeções acontecem nas quatro paredes ao vivo, acompanhadas da dança e do som que também é realizado em tempo real durante a performance.

Nesses últimos anos há uma crescente demanda por óculos de realidade virtual. Tais óculos podem variar em média entre o custo de R\$ 12.000,00 até praticamente zero, quando feitos de forma artesanal com protótipos compartilhados em domínio público pela internet (*open source*), que podem ser vinculados a partir do próprio smartphone através de aplicativos.

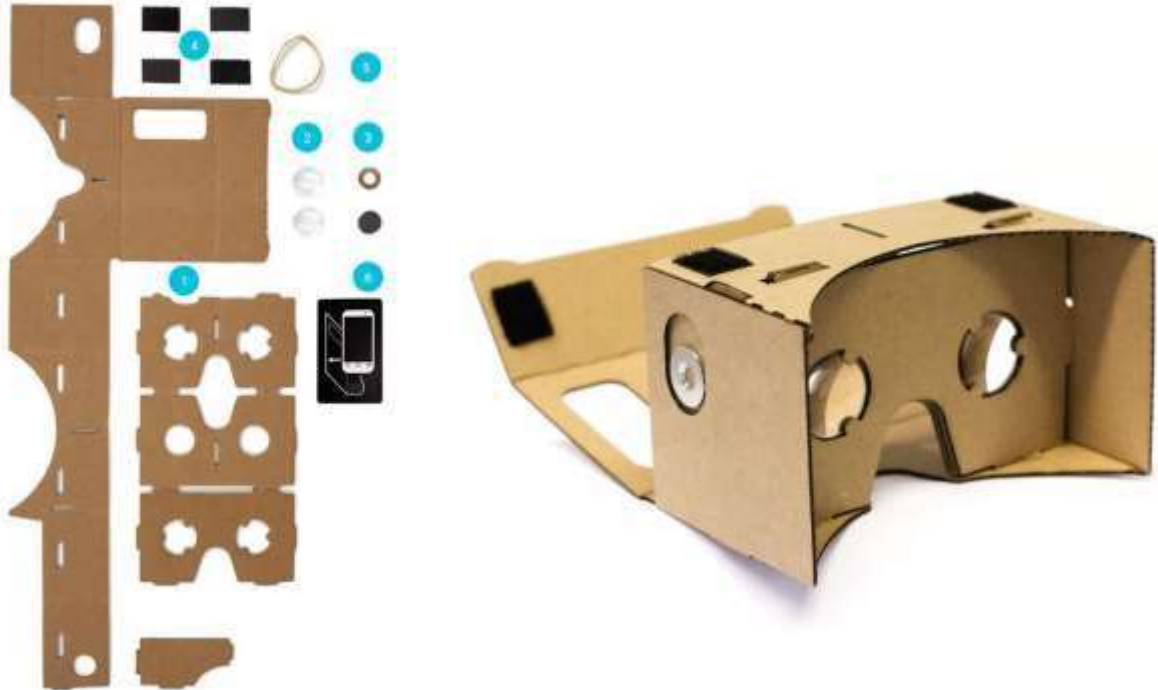
Estas novas tecnologias, principalmente a de realidade virtual, fazem o audiovisual alcançar um novo nível de criação, pois facilitam que o espectador tenha uma imersão visual em um ângulo de 360 graus, onde seus movimentos se direcionam para a imagem que mais lhe convém. Alguns até se utilizam da espacialidade do ambiente do espectador em conjunto à da realidade virtual para criar uma interação entre esses dois mundos. Nestes aparatos tecnológicos, a sensação a partir da imagem em movimento e o som faz o espectador sentir-se instantaneamente em uma

nova dimensão sensorial. Desta forma, seus sentidos visuais criam a ilusão de uma imersão imediata naquela narrativa ou espacialidade audiovisual. Seus movimentos feitos com a cabeça, olhando para cima, para baixo, para frente, para trás e de um lado a outro são precisos. Quando se olha as imagens e seus movimentos criam uma imersão em 360 graus, no caso do meio mais utilizado que é o celular, isso só ocorre graças ao movimento do giroscópio em conjunto com o acelerômetro (tecnologia presente em quase todos os smartphones fabricados nestes últimos anos). Assim sendo, a percepção espacial vai além do convencional. A imagem se expande para além do enquadramento de uma tela fixa, podendo até, em certo momento, quebrar por alguns instantes a barreira entre a realidade e a virtualidade.

Assim como o cinema ou a televisão, a realidade virtual é da ordem da convenção, com seus códigos, seus rituais de entrada e saída. Não podemos confundir a realidade virtual com a realidade cotidiana, da mesma forma como não podemos confundir um filme ou um jogo com a “verdadeira realidade”. (LÉVY, 1999, p. 71).

Com estes novos aparatos de visualização, e com os dispositivos de produção e gravação em 360 graus, cria-se um novo olhar na possibilidade de narração fílmica atual e futura. Porém, a experiência do telespectador em poder decidir para onde quer olhar e ter a autonomia de deliberar os ângulos, diferencia muito da forma tradicional de ver cinema, principalmente quando nota-se a questão econômica, onde tem-se a possibilidade de um “cinema” com custo baixíssimo proveniente de um equipamento com o custo reduzido ou quase zero. Mas e se os espectadores quiserem ver vídeos e filmes de forma tradicional? Também não há problema, visto que é possível utilizar estes aparelhos como telas do tamanho de salas de cinema convencionais. Isso ocorre porque estas tecnologias modernas estão só a alguns centímetros dos olhos. Em razão disto, eles criam a ilusão de imersão, fazendo com que o espectador tenha a impressão de que está olhando uma tela tão grande quanto qualquer sala de cinema que já tenha frequentado.

Figura 5 – Cardboard (Google) / Ano 2014



Disponível em: <https://vr.google.com/cardboard/>

Acima (fig. 5) eis um dos modelos de óculos de realidade virtual que possui um licenciamento livre e é de produção de baixo custo. Com este aparentemente simples “óculos de papelão” as pessoas podem acessar aplicativos de realidade virtual e vídeos em 360º graus a partir de seus próprios smartphones.

O livro *Transcinemas* questiona sobre as novas mídias e de que forma elas transformariam o dispositivo cinema em suas primordiais dimensões, sendo elas: a arquitetônica (condições de projeção das imagens), a tecnológica (produção, edição transmissão e distribuição das imagens) e a discursiva (decupagem, montagem etc.) (PARENTE in MACIEL, 2009). De acordo com Parente, muitas obras cinematográficas reinventam o dispositivo cinematográfico, seja multiplicando telas, seja explorando outras durações e intensidades, ou seja, transformando a arquitetura da sala de projeção e tecendo outras relações com os espectadores.

No caso do VJ Suave, teríamos as projeções em grande escala, que saem da moldura arquitetônica da sala escura, e o movimento que o próprio projetor e seus equipamentos auxiliares se dispõem enquanto condutores das projeções de imagens,

em que o duo utiliza em suas performances e até mesmo na produção de seus curtas-metragens.

A noção de dispositivo pode contribuir, pois, para uma renovação da teoria do cinema, sobretudo no que diz respeito à ideia de um cinema expandido sob todas as novas modalidades, ou seja, de um cinema que alarga as fronteiras do cinema-representação instituído. (PARENTE in MACIEL, 2009, p. 34).

Parente (PARENTE in MACIEL, 2009, p. 23) conceitua a forma cinema a partir de três elementos base: uma sala de cinema, a projeção de uma imagem em movimento e um filme que conta uma história em cerca de duas horas. Ele argumenta que, se formos levar em conta esse entendimento sobre o cinema, os registros dos irmãos Lumière só apresentavam dois desses elementos (dizemos que eles foram os inventores do cinema, mas eles só mostraram duas destas formas). Além disso, somente recentemente Noël Burch, André Gaudreault e Tom Gunning, entre outros, começaram a distinguir “cinema dos primeiros tempos”, “cinema das atrações” e “cinema narrativo clássico”.

Assim ao se afirmar hoje que as novas tecnologias, de um lado, e arte contemporânea, de outro, estão transformando o cinema, é preciso perguntar de que cinema se trata. O cinema convencional, que doravante chamaremos de “forma cinema” é apenas a forma particular de cinema que se tornou hegemônica, vale dizer um modelo estético determinado histórica, econômica e socialmente. Trata-se de um modelo de representação: “forma narrativa-representativa-industrial” (N.R.I, termo cunhado por Claudinei Eizykman), “modelo-representativo-institucional” (M.R.I, empregado por Noël Burch) ou estética da transparência” (utilizada por Ismail Xavier). (MACIEL; PARENTE, 2009, p. 24).

Ustarroz (2015) chama o M.R.I empregado por Noël Burch de *mainstream* cultural. Ele crê que é necessária uma mudança nesse modo de representação, pois ele impede o progresso e restringe a independência de novas formas de expressão artísticas:

No se requiere de la aplicación de una censura sistemática porque basta con readaptar el modelo de representación cinematográfico dominante o *mainstream* cultural (Noël Burch ha definido como *Modelo de Representación Institucional*, conocido como *cine clásico*). Esta reconversión apunta al pastiche como quintaesencia de la fórmula *high concept* en el que aumenta la espectacularidad sin menoscabo de la narratividad: renovación tecnológica, intermedialidad, futilidad de la cita, *remake*, explotación por secuelas, hibridación de géneros, multiplicación de las ventanas de exhibición y mercadotecnia *ad infinitum*. (USTARROZ, 2015, p. 1).

É notório o quanto ainda há para se refletir sobre o audiovisual ou o cinema e suas convenções hegemônicas. Grande parte dos artistas audiovisuais que não se encaixa em um padrão específico e comercial tende a ser esquecida ou engolida pelos comodismos midiáticos ou acadêmicos. Essas estruturas geralmente se fixam no clássico, no costumeiro, no tradicional, e acabam concatenando e perpetuando algo que já está muito mais além, e esquecem que estes tradicionais modos de atuação já estão dando novos frutos.

3 VJ E VJING

Quando se pensa em VJ é comum vir à mente os apresentadores da emissora MTV. Esse fato ocorre principalmente para quem foi adolescente nas décadas de 80 e 90 e acompanharam os programas da emissora. Porém, há outro tipo de VJ, o Visual Jockey, que trabalha em outra atmosfera audiovisual e que, segundo Daniela Mantovani Tordino (2008), surgiu em meados da década de 70 por um grupo de videoartistas que se apresentavam na boate nova-iorquina Peppermint Lounge. O nome derivou das semelhanças que tinham com os Djs (*disc jockeys*).

No Brasil, o marco da consolidação da atividade de VJing foi a primeira e única edição do Red Bull Live Images realizada em setembro de 2002, em São Paulo e que contou com as performances ao vivo dos principais VJs brasileiros em um galpão onde o público ficava rodeado pelas projeções. O evento trouxe visibilidade para o VJing, que estava restrito ao circuito underground da música eletrônica de pista, como raves, casas noturnas e festas. (TORDINO, 2008, p. 9)

Para Patrícia Moran (2005), a nomenclatura VJ também tem suas variações e pode ser definida de diferentes maneiras como: Vídeo-Jockey que se relaciona com o Disk Jockey; Visual Jammer também, por sua vez, diz a respeito à junção entre música, imagem e improvisação ao vivo; já o Visual-Jockey é entendido como uma qualidade específica da projeção, onde predominam imagens abstratas e um ritmo acelerado que geralmente é utilizado pela maioria dos autores que relatam sobre o VJing. De acordo com Moran (2005), essas alternâncias só dependerão do VJ e do lugar de sua performance, mas sempre será *jamming*:

A interpretação sonoro-visual quando se pensa em jam, jamming ou jammer qualifica a poética do VJ. As jam-sessions, como muito bem sabem os admiradores deste gênero musical, são shows de jazz em que prevalece o improviso, eo jamming é o momento de improvisação nos shows. Jamming diz respeito a esta característica dos eventos com VJs. (Moran, 2005, p. 157)

Assim como sua nomenclatura, o processo criativo de cada VJ varia muito. Alguns, por exemplo, usam sempre durante a performance uma frase ou uma imagem que acaba se tornando uma marca registrada daquele performer. No caso do VJ Suave é a icônica frase “mais amor por favor”, por ter seu histórico e reconhecimento vindo dos lambe-lambes que espalhou pelo mundo afora. Além de toda uma escolha técnica e artística, o VJing também se constrói e se apresenta narrativamente ao vivo,

em meio à interatividade com o público e a improvisação, criando assim um diálogo entre o criador/autor, espectador e a imagem projetada, e em conjunto com o áudio que aumenta a percepção dos transeuntes que ali estão.

Podemos describir al VJing como aquellas acciones performísticas que construyen y representan un discurso visual o audiovisual a tempo real en el que la improvisación y la interactividad permite una interacción o diálogo entre banda sonora e imágenes, persiguiéndose la construcción de un objeto audiovisual completo. (USTARROZ, 2013, p.54).

Em caminhadas cotidianas, transitando geralmente pelos mesmos lugares, é normal que não atentemos para o que existe ao redor, pois, por possuir um contato diário com aquele universo, deixa-se muitas vezes de pensar sobre como determinadas ações poderiam trazer algum tipo de novidade, afeto ou sentimento nas cercanias do dia a dia. A vivência urbana faz com que as pessoas normalmente desenvolvam uma necessidade incessante de seguir em frente, sem sequer olhar o que está à sua volta, ainda mais pelo fato de o tempo ser algo tão precioso. Dentro desta perspectiva, as intervenções urbanas têm como objetivo a quebra desta rotina, e as projeções fazem com que essa quebra chegue em qualquer transeunte que possa enxergar aquele ato performático. Assim, cria-se uma nova atmosfera de imersão com o entorno e com quem assiste, transformando, pelo menos momentaneamente, aquele espaço citadino em um universo de imagens que o transporta para além da realidade que se tem todos os dias.

La interacción de la audiencia con la imagen condiciona el cuerpo de significates que canaliza el objeto audiovisual. El paisaje urbano y su estética se transforma adoptando una arquitectura interactiva, abierta a la manifestación de mensajes de toda índole (publicitarios, artísticos, políticos...), integrándose con la representación de la expresión artística. La posición del espectador salta de la pasividad a la adquisición de un punto de confrontación, a una participación de la exposición, una cohesión que cierra el ciclo enunciativo. (USTARROZ, 2013, p.167)

Para Ustarroz, a prática de VJing exige do VJ uma grande quantidade de conteúdos metafóricos e alegóricos na maioria de suas propostas, pois, deste modo, justificam o uso que fazem de uma linguagem não-verbal (ausência de diálogos) para criação de suas performances.

Peter Greenaway é cineasta desde a década de 60, mas também consegue transitar em outros meios do audiovisual, entre eles o VJing. Em um projeto audacioso

chamado *Tulse Luper Suitcases*, Greenaway mistura filmes, jogos, séries e livros, mas também há outro protagonista além destes já citados: o VJing que faz parte da performance do artista, que utiliza uma tela sensível ao toque para criar uma narrativa não-linear ao vivo em suas projeções. Essas projeções são divididas em múltiplas telas e acompanhadas pelo som de um DJ em cada apresentação.

Foto 6 – VJ Performance (Peter Greenaway) / Ano 2006



Disponível em: <http://www.luperpediafoundation.com/petergreenawaylivecinema/>

O VJing e o VJ tendem a ser interpretados de diferentes modos dependendo do teórico e suas conclusões acerca do assunto. Porém, todos concordam de certa maneira em sua relação com o ato performático do audiovisual e sua atuação ao vivo. Alguns artistas se descrevem também em duplicidade como VJ e artista visual, VJ e artista digital, pois às vezes o entendimento sobre a palavra VJing não abarca todas as suas especialidades, ou pode ser até que o entendimento sobre VJing ainda esteja muito novo e na maioria das vezes ligado somente a clubes, raves e danceterias:

VJing está-se constantemente a ultrapassar limites e a redefinir-se o que é um VJ e qual a sua função. O VJ é visto como uma artista arquétipo emergente. Como um poeta performativo, o VJ actua num tempo em detrimento de uma audiência. Com uma poética do vídeo artístico, o VJ trabalha no domínio cinematográfico numa sintonia híbrida com outras artes. VJing é ainda frequentemente orquestrado com a prática da mistura, na busca da fusão equilibrada entre música, imagem e momento. (CAMPOS, 2009, p. 26)

O conceito destas duas linguagens está ainda a se estabelecer nos meios académicos e profissional de artistas e teóricos que tratam do assunto, e deste modo não se pode dar uma afirmação concreta sobre a verdadeira forma destas duas vertentes. A única coisa que se pode afirmar é que estão se redefinindo continuamente.

4 ANÁLISE DE SUAVECICLO E HOMELESS

Suaveciclo é um projeto que já participou de festivais em diferentes países: Festival Rotondes, Luxemburgo, em junho de 2015; Festival Concreto, Fortaleza, em novembro de 2015; *Moscow Polytech Science Festival*, Rússia, em maio de 2016, dentre outros. O duo de artistas formado por Ygor Marotta e Ceci Soloaga (VJ Suave) utiliza dois triciclos, dois projetores, caixas de som, dois tripés, baterias, um notebook ou um tablet, para cada uma de suas performances. Os triciclos foram readaptados ao longo das performances, de acordo com as necessidades que surgiam após as apresentações. Com esses dois projetores acoplados em seus triciclos (fig. 7), os artistas dão vida aos personagens que eles mesmo criaram, ou projetam frases que tragam um pouco mais de afeto e gentileza aos espaços públicos por onde passam.

Foto 7 – Suaveciclo (Praia de Ipanema / Rio de Janeiro) / Ano 2012



Disponível em: <http://vjsuave.com/suaveciclo/>

Para Wolf (2013), essas projeções em ambientes urbanos fazem com que o imaginário dos transeuntes se construa de um modo afável ao cenário que é tão comum, mas que geralmente nos passa despercebido, e desta forma nos leva a uma experiência visual que nos tira do estresse e nos transporta a uma imersão que nos cause deslumbramento e uma experimentação visual prazerosa, esquecendo até da superfície onde está sendo projetada.

Por se tratar de projeções em ambientes e espaços urbanos esse material acaba por destinar-se a todo e qualquer transeunte. Apresenta-se como uma quebra na rotina, um meio de tirar o espectador da sua realidade cotidiana e transportá-lo para um novo universo de imagens e tecnologia. Munido também de uma sonoplastia específica para cada vídeo, todo esse aparato visual e tecnológico acabam por imergir ou criar uma atmosfera de imersão e interação com o espaço e de algum modo afeta quem assiste. Esse imaginário que nos leva a esquecer, não somente a superfície, quadro, mas que além dele existe todo um cenário urbano, tão comum que nos passa despercebido. (WOLF, 2013, p. 6)

A performance do VJ Suave toma conta dos espaços públicos e dos transeuntes, trazendo à tona uma ressignificação do local e também do cotidiano dos espectadores, e assim gera um novo significado para esses ambientes, pelo menos durante o ato da performance.

Foto 8 – Suaveciclo (Planalto Central / Brasília) / Ano 2013



Disponível em: <http://vjsuave.com/suaveciclo/>

O VJing do VJ Suave se mescla entre as cores da cidade e pelos corpos que ali transitam. Por ter um tripé com uma cabeça giratória, faz com que qualquer superfície seja a tela de seus personagens ou frases marcantes que são projetadas em suas performances, sem contar também os LEDs que complementam a estrutura dos triciclos dos artistas.

Ustarroz (2013) faz referência a um movimento artístico chamado Fluxus que, no fim da década de 60, utiliza-se de um carro para transformar a paisagem urbana e sua estética a partir de um ato performático. Assim sendo, tanto a apropriação do espaço urbano pelo audiovisual quanto o uso destas projeções de imagens em um veículo em movimento já vêm sendo produzidas há algum tempo.

De la apropiación del espacio urbano como espacio performístico, de la usabilidad de la fachada arquitectónica como marco de exposición, deviene la idea que conecta directamente con el sentido performístico de las primeras propuestas presentadas por los integrantes del movimiento Fluxus (en 1969 Wolf Vostell invadió Munich con Notstandbordstei, proyectando imagen en movimiento en las fachadas de los edificios desde un coche). La actuación sobre el espacio público bajo la forma de happenings o improvisadas performances, recoge los significantes retóricos alojados en los elementos que integra un escenario real. (USTARROZ, 2013, pag. 167)

A integração entre os artistas e os espectadores é muito constante em suas apresentações, chegando ao ponto de muitas vezes esses espectadores interagirem com a imagem projetada ou até mesmo manusear o equipamento dos artistas, para entender um pouco mais suas funções e traquejos. Isso também ressalta a singularidade de cada performance, bem como a humanização e o respeito que os artistas têm com seus espectadores.

Figura 9 – Suaveciclo (Performance) / Ano 2013



Disponível em: <http://vjsuave.com/suaveciclo/>

O Vjing, é um produto audiovisual inacabado e único, sendo produzido somente para o momento em que está sendo executado; é fruto de improvisação, já que as imagens são manipuladas/editadas em tempo real durante a execução da música, possuindo assim um caráter performático e de constante renovação, que se ajusta conforme a situação exposta. (CAPELLETO, 2013, p. 30)

VJ Suave diferencia-se em seu trabalho pelo conteúdo que produz. Grande parte dos VJs que circulam no Brasil e no mundo tem em seu trabalho uma quantidade de arquivos que são baixados da internet e mixados, remodelados, reinventados e tratados digitalmente das mais diversas formas. O VJ Suave segue na contramão desse estilo: todas as imagens e animações projetadas pelo VJ são de sua própria autoria, e assim trazem um feitiço a mais nas projeções e no seu estilo de fazer VJing.

As performances visuais inseridas no seu contexto social e cultural, demandam a existência de um propósito na sua configuração e experimentação. Existe um vasto número de estéticas e ideologias performativas e isso está intimamente ligado com a principal questão: qual é a função do VJ? A definição desta função performativa nem sempre é linear, é uma área em contínuo aperfeiçoamento, patenteada particularmente pelas

políticas de autor, daí a divergência de um conglutinado performativo dos artistas. (CAMPOS, 2009, p. 75).

De acordo com uma entrevista de Ygor Marotta concedida à TV Cultura, as inspirações de todos os desenhos que são vistos em suas animações vêm do seu caderno de rascunho. Depois ele digitaliza esses desenhos e faz as animações a 12 quadros por segundo, demorando até um dia todo para fazer um segundo. Assim veio a ideia de produzir curtas a partir das animações que logo depois foram projetadas em movimento para construção dos curtas-metragens feitos pelo VJ Suave.

En el contexto de los nuevos medios audiovisuales, se promueve una continua experimentación con los espacios de proyección con la apropiación de espacios urbanos concebidos como “fachadas mediáticas”. Se inicia así una exploración de los espacios de enunciación, desencadenándose relaciones dinámicas dentro del espacio de representación; entre objeto representado, su entorno relacional y el público que accede a la exposición del objeto proyectado. (USTARROZ, 2013, pag. 166)

Figura 10 – Homeless (VJ Suave) / Ano 2011



Disponível em: <https://www.vjsuave.com/projects/homeless/>

Além das projeções em movimento, VJing e animações, o curta-metragem Homeless (fig. 10), que foi feito pela dupla de artistas denominada como VJ Suave

também se utiliza da técnica de vídeo mapeamento para poder concretizar seu trabalho cinematográfico.

O vídeo mapeamento ou *video mapping* é uma técnica de mapeamento audiovisual, geralmente usada em grande escala, mas também pode ser usada em escalas menores. Essa técnica é desenvolvida com softwares que auxiliam a projeção para ser exposta em lugares com relevos, ondulações, curvas e todos os tipos de superfícies irregulares, utilizando assim de elementos arquitetônicos para dar formas audiovisuais aos espaços em que estão sendo feitas as projeções.

O mapping, por ser considerado uma “novidade” que se utiliza de elementos tecnológicos em razão de suas características que estimulam o lado sensorial, principalmente o sentido da visão, por si, já carrega a possibilidade de propiciar o deslumbramento no espectador, e este compartilha da mesma cultura que outros membros de seus grupos, e que para encantar podemos explorar essa cultura para além de um discurso fechado, individualizado. (MORAES, 2014, p. 103)

Homeless é um curta-metragem que se utiliza de projeções mapeadas, VJing e projeção em movimento, feita pelo VJ Suave pelas vielas e ruas de São Paulo. Este filme e sua criação vão além da produção audiovisual, pois o ato de gravação do curta também é uma performance, que transcorre para os espectadores do curta-metragem visto na tela de um celular, computador, televisor, projeção na tela plana ou qualquer outro meio audiovisual de tela quadrada ou retangular, de uma maneira e para os espectadores/transeuntes de forma diferente, pois eles obtêm a visualização do curta-metragem em formato diferente e antes de sua final realização, dado que, para realização da produção e gravação do curta se projetam performaticamente elementos narrativos em espaços públicos. Para o VJ Suave essa intervenção performática é um “cinema real”, fundindo uma história com o cenário onde é projetado. Vale ressaltar que o intuito da palavra *cinema real* é de autoria do VJ Suave, não cabendo aqui nesta pesquisa indagar sobre o significado do sentido em que o autor deu para essa afirmação, mas sim contextualizar em como ele considera sua obra cinematográfica e sua produção criativa.

Como estratégia sociocultural as projeções mapeadas são ferramentas pertinentes para divulgar a arte visual além de ocupar e resgatar espaços esquecidos ou "invisíveis" do cotidiano. Edificações abandonadas ou patrimônios culturais tornam-se suporte para a arte e potencializam a importância em resgatar essa história e mostram que é possível ocupar estes

espaços de um modo criativo sem causar danos ao patrimônio e a história e ainda proporcionar uma experiência visual enriquecedora. (WOLF, 2013 p. 8)

Tanto a performance *Suaveciclo* quanto o curta-metragem *Homeless* trazem vida para as paredes das cidades e aguçam o imaginário e a sensibilidade audiovisual dos que apreciam a sua arte. A atuação do VJ Suave em relação ao audiovisual vem se remodelando continuamente, sempre interessado em como pode transcender seus próprios trabalhos artísticos com base nas novas tecnologias que estão surgindo.

A ação do VJ não é um produto pronto, acabado, para ser apreciado pelo público, como acontece com o cinema em geral, ou um quadro ou uma escultura tradicional, ele, por sua vez, possui este carácter performativo e está sempre a renovar-se, a ajustar-se de acordo com as contingências do momento. É um trabalho acima de tudo volátil, que nunca está terminado, mas constrói momentos, e nesses momentos aglomeram-se um conjunto de capacidades que com outras disciplinas artísticas não se consegue. (CAMPOS, 2009, p.101)

Seu último trabalho demonstra essa transição do VJing para a realidade virtual, e em como seus traços que surgiram com as pichações hoje se transformam na criação de um mundo virtual, cheio de cores. O VJ Suave utiliza, para realização de sua arte, um óculos em que as pessoas imergem em um espaço virtual e em conjunto com mais dois controles que podem interagir dentro desta realidade virtual. Seu último projeto, “Floresta encantada” (fig. 11), é uma exposição que adentra a realidade virtual (VR) a partir da floresta amazônica criada pelos traços do artista:

A produção visual contemporânea é marcada pela utilização de dispositivos que ativam novas respostas imprevistas, difíceis de serem nomeadas e classificadas, cujo resultado é algo que se aproxima de uma experiência sem garantias ou especificidades. (PARENTE, p. 28)

Tanto o curta-metragem quanto a performance remetem a um processo de estilo artístico próprio, que foi se adaptando a várias formas de realização. Ygor e Ceci trazem em seus trabalhos uma linguagem artística múltipla, pois abarcam diferentes modos de utilizar o audiovisual e continuam se readaptando de acordo com as novas tecnologias que estão surgindo.

Figura 11 – Foto ilustrativa da exposição Floresta Encantada (Realidade Virtual) / Ano 2017



Disponível em: <http://vjsuave.com/vr/floresta-encantada-en/>

Sendo assim, baseando-se nas artes audiovisuais desenvolvidas pelo duo VJ Suave, pode-se concluir que estão em constantes mutações, transitando entre uma e outra, porém, sua essência, principalmente quando ligada ao desenho, continua sendo destacada em todas elas. Entende-se também a expressividade criativa e a necessidade dos artistas em deixarem seu público confortável, e em situações sinestésicas que causem alegria, afetividade e compaixão.

Os artistas provavelmente têm um longo caminho pela frente, não só por serem jovens, mas por sempre ingressarem em meios tecnológicos e artísticos que ainda estão em desenvolvimento. Resta assim aguardar os próximos passos do duo VJ Suave.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Coletivos como BeAnotherLab, pessoas como as que compõem o duo VJ Suave, Peter Greenaway, Katia Maciel, Miguel Rio Branco e tantos outros estão trabalhando com o audiovisual de formas não tão conhecidas pela grande massa. Ainda assim, é notório que esses artistas não convencionais estão contribuindo significativamente para a expansão dessa linguagem.

Considerando os avanços tecnológicos já existentes e os que ainda estão por vir, é possível afirmar que a relação entre arte e tecnologia ganhará novos moldes. Aquilo que é conhecido hoje como arte audiovisual dará vida a futuros trabalhos, artes inovadoras e, nestas revoluções audiovisuais, poderão esses artistas de hoje serem identificados como percussores de novos modelos de arte audiovisual contemporânea, e de outros meios artísticos nas décadas que ainda estão pósteras.

A intenção deste trabalho tampouco foi instituir uma afirmação sobre o que é VJing e tão pouco classificar o sentido em que fundamenta ser um VJ, mas sim discutir algumas produções audiovisuais que vão além dos limites da tela, e dar visão a obras que ressignificam o audiovisual e estão em constante busca do novo. As projeções sobre a superfície urbana ganham cada vez mais destaque e visibilidade. Os experimentos com a projeção também ganham várias formas narrativas, tanto em lugares urbanos quanto em instalações ou performances em locais fechados. Há uma crescente demanda de trabalhos audiovisuais a serem pesquisados nesta área, e sobretudo contemplados e expandidos para as mais variadas instituições de ensino, galerias, festivais, e também, por que não, na mescla de outras artes. No entanto, por não ser algo tão divulgado ou popular, muitas vezes essa produção é deixada de lado, o que faz com que o acadêmico, mesmo aquele que pesquisa audiovisual, fique à margem destes novos conteúdos performáticos, experimentais e informativos sobre a arte de manipular a imagem em grande escala e utilizar o projetor não só de maneira fixa, mas também móvel ou da forma que melhor lhe convier.

Este estudo não vem apenas ressaltar a beleza, importância, estética ou dúvidas de um determinado VJ, mas suscitar, a partir do VJ Suave e outros artistas citados, a vontade de futuros artistas audiovisuais a sair da comodidade e do convencional e prestigiar, estudar e desenvolver trabalhos que possam se empoderar sobre essas recentes vertentes de criações artísticas que buscam a originalidade e o não-usual.

REFERÊNCIAS

- BASTOS, M. Toledo de Assis. **O Espectador da imagem digital em Death 24x a Second de Laura Mulvey**. Rio Grande do Sul: Revista Fronteira. Estudos midiáticos (Unisinos), 2007.
- CAMPOS, P. Isabel Machado. **Video Jockeying: Estudo sobre a cultura visual**. Porto, Portugal. FEUP, 2009.
- CAPELETO, Felipe Iop. **Vjing: arte e comunicação**. Santa Maria. RS. 2013.
- DELEUZE, Gilles. **A Imagem-movimento**. 2ª Ed. Lisboa, Portugal: Editora Assírio & Alvim, 2009.
- DELEUZE, Gilles. **A Imagem-tempo**. 1ª Ed. São Paulo, Brasil: Editora Brasiliense, 2013.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 1ª Ed. São Paulo, Editora: 34 Ltda, 1999.
- MACIEL, Katia. **Transcineamas**. 1ª Ed. Rio de Janeiro, Brasil: Contra Capa Livraria, 2009.
- MAROTTA, Ygor. Entrevista à TV Cultura. Disponível em: <http://tvcultura.com.br/videos/2810_vj-suave-materias-do-minhocao.html> Acesso em 9 de novembro de 2017.
- MONTEIRO, Ana Maria Viera. **Oculus Rift como dispositivo cinematográfico: reflexões sobre as potencialidades das máquinas de realidade virtual**. Juiz de Fora, MG. 2016.
- MORAES, Wilson Leite. **Video Mapping: Inquietações para uma poética**. Goiás. GO. 2014.
- MORAM, Patrícia. **Vj em cena: espaços como partitura audiovisual**. Niterói. RJ. Revista Contracampo. 2005.
- MOTA, Márcio Hofmann. **Video Mapping / Projeções mapeada: espaço e imaginários deslocáveis**. Brasília, Distrito Federal. Universidade de Brasília, 2014.
- PARENTE, André. **Cinemáticos: Tendências do Cinema de Artista no Brasil**. 1ª Ed. Rio de Janeiro, Brasil: + 2 Editora, 2013.
- PENAFRIA, Manuela. **Estética do digital: Cinema e Tecnologia**. 1ª Ed. Covilhã, Portugal: LabCom, 2007.
- TORDINO, Daniela Mantovani. **Vjing: relações híbridas das imagens ao vivo na cultura contemporânea**. São Paulo, SP. 2008.
- USTARROZ, César. **Vjing & cine visionario: La excitación de los sentidos**. Revistade estudios cinematográficos cineteca Mexicana #11. 2015. México.

Disponível em: http://vjspain.com/wp-content/uploads/2015/08/VJing_Cine_Visionario_La_excitacion_de_los_sentidos_Cesar_Ustarroz_Iconica_11.pdf

USTARROZ, César. **Teoría del VJing: realización y representación audiovisual a tempo real**. 2ª Ed. Madri, Espanha: Ediciones Libertarias, 2013.

WOLF, Paulo Henrique. **Do cinema ao mapping: A imagem em movimento na paisagem urbana**. UFSC. Santa Catarina, 2013.