



FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA
CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO: PUBLICIDADE E PROPAGANDA

**O USO DA IMAGEM NA SOCIEDADE PÓS-MODERNA E A EXPANSÃO PARA
OS AMBIENTES DAS PISTAS DE DANÇA.**

VIVIANE CHEMIN
2041558/3

ORIENTADORA: Úrsula Betina Diesel

Brasília/DF, Outubro de 2007
VIVIANE CHEMIN

**O USO DA IMAGEM NA SOCIEDADE PÓS-MODERNA E A EXPANSÃO PARA
O AMBIENTE DAS PISTAS DE DANÇA.**

Monografia apresentada como um dos requisitos para
conclusão do curso de Comunicação Social do Centro
Universitário de Brasília – UniCEUB

Orientadora: Úrsula Betina Diesel

Brasília/DF, Outubro de 2007

VIVIANE CHEMIN

**O USO DA IMAGEM NA SOCIEDADE PÓS-MODERNA E A EXPANSÃO PARA
O AMBIENTE DAS PISTAS DE DANÇA.**

Monografia apresentada como um dos requisitos para
conclusão do curso de Comunicação Social do Centro
Universitário de Brasília – UniCEUB

Orientadora: Úrsula Betina Diesel

Banca examinadora:

Prof(a). Úrsula Betina Diesel
Orientadora

Prof. Luciano Mendes
Examinador(a)

Prof(a). Cláudia Busatto
Examinador(a)

Brasília/DF, Outubro de 2007

Agradeço Sua presença; presença de luz, presença de vida. Agradeço este trabalho que me clareou, clareou o pensamento e me fez enxergar.

Resumo

Vivemos em um tempo que a imagem e as tecnologias do audiovisual parecem ter invadido todos os ambientes e as novas possibilidades de uso dessas tecnologias, na construção de linguagens visuais, se utilizam das diversas influências culturais, características da pós-modernidade, para assim ser tornarem tão presentes na vida das pessoas que são projetadas para fora da tela tradicional. Ocorre assim a imersão no ambiente modificando a percepção dos receptores em relação aos seus próprios sentidos e da mensagem transmitida. É isso que acontece com as performances dos VJ's na pistas de danças dos eventos das festas trances – que acontecem em muitos países assim como também no Brasil – quando a música eletrônica foi difundida e influenciou a produção das imagens eletrônicas a gerarem experiências que trabalham com a tecnologia a partir do mesmo princípio, que é o de remixar dados digitais. Esta monografia tem como finalidade analisar as imagens dos ambientes das festas e registros de performances que já ocorreram para perceber e apontar mudanças que tem relação direta com o desenvolvimento tecnológico. Os VJ's estão influenciando a percepção desses receptores que freqüentam estas festas e estão expostos à projeção dessas imagens que interferem no ambiente real, não havendo restrições para a simulação do real. E vão mais além, convivendo com elas de maneira a estimular os sentidos, para ter a vivência de uma hiper-realidade. E a partir da descrição desses ambientes e das linguagens dessas imagens, para realizar tais análises, foi preciso levantar estudos sobre a evolução da produção de imagem, na fotografia, no cinema, no vídeo até a imagem digital. É principalmente absorver conceitos referentes a teoria da produção de sentido e a interpretação das imagens a partir dos estudos das principais referências da semiótica da cultura.

Palavras-chave: Imagens eletrônicas, Pista de dança, Acontecimento, Espaço, Êxtase sensorio.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 O USO DAS IMAGENS E AS NOVAS TECNOLOGIAS	10
3 O AMBIENTE DA MÚSICA ELETRONICA E DAS IMAGENS NAS FESTA.....	15
4 ANÁLISE.....	18
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	23
6 REFERÊNCIASBIBLIOGRÁFICAS.....	25
7 ANEXOS.....	26

1. INTRODUÇÃO

A questão do uso das imagens na sociedade atual é tão evidente e importante quanto mais se desenvolvem novas tecnologias. Na sociedade pós-moderna, em que vigora o predomínio dos meios eletrônicos a comunicação instaurada pelo crescente uso das imagens conduz a uma nova percepção do mundo e das pessoas por intermédio do visual.

Ao tomarmos a questão das imagens eletrônicas queremos refletir sobre as perspectivas e articulações no pós-modernismo, as suas características nas pistas de dança, como as condições de produção, e relação com seus contextos socioeconômicos e culturais.

Pretende-se traçar uma trajetória do uso do vídeo e da imagem digital que consiga refletir as mutações pelas quais o campo do áudio visual tem passado nas últimas décadas devido ao avanço tecnológico, a popularização do vídeo digital e a alteração nos formatos e circuitos de exibição.

Mais do que usar a imagem eletrônica para desenvolver experiências estéticas, a produção digital é um suporte novo para gerar estranhamento. Modifica, assim, a relação do público com a produção audiovisual vigente e cria novos paradigmas para os estudos de suas influências na coletividade.

As mudanças na sociedade e os novos circuitos de exibição e produção audiovisual parecem nos mostrar um cenário absolutamente rico para as imagens eletrônicas, que servirão como ferramenta para revelar as subjetividades da sociedade e, principalmente, na construção do sujeito pós-moderno.

O campo do audiovisual é muito abrangente e estabelece conexões com muitas manifestações artísticas, gerando obras das mais distintas: vídeo performance, videoclipe, vídeo dança e vídeo instalação entre outros. Devido a isso não é possível considerar toda a produção de uma única maneira criando um gigantesco bloco homogêneo sem diferenças de articulação entre os diferentes registros da imagem eletrônica.

Além disso, as reconfigurações gerais dos circuitos de exibição permitem que a imagem eletrônica se construa em uma variedade de estratégias que resultam em

obras audiovisuais das mais diversas. Esta concepção do espaço digital permite experimentações da linguagem como um grande laboratório de criação.

Ferramentas e mecanismos de inovações permitiram novas possibilidades de criação que se desenvolveram a partir da geração e do consumo crescente de imagens. Quanto mais elas foram sendo criadas, mais aumentou o consumo, e quanto mais aumentou a afeição por esse consumo, menos seletiva e menos crítica se tornou a sua recepção e a sua oferta.

O computador apresenta-se como uma ferramenta transformadora que tem capacidade de armazenar todo e qualquer tipo de linguagem, seja ela verbal, imagética ou sonora, podendo gerar discursos cada vez mais presentes nas manifestações culturais.

As imagens visuais eletrônicas utilizadas nos bancos de dados dos VJ's são as mesmas imagens que ajudaram a compor o imaginário da criatividade humana, que ajudaram o homem a construir a sua cultura.

Assim o vídeo-performance passa a ser o veículo no qual se propõe, e se sustenta na experiência vivida, onde a realidade é a superfície sobre a qual as imagens produzidas, vão ser projetadas. Isso possibilita abrir mão dos recursos formais da edição e processamento das imagens viabilizando uma experiência, vivida com a exibição da obra.

Ao longo do presente trabalho a abordagem foi voltada às teorias e metodologias decorrentes dos fundamentos da semiótica visual, que trabalha com a leitura da imagem, permitindo decifrar o tema proposto, "o uso da imagem na sociedade pós-moderna e a expansão para os ambientes das pistas de dança", considerando o seu contexto cultural e as suas condições de criação e experimentação.

Os códigos culturais são definidos como sistemas semióticos pois são estruturas que reconhecem, armazenam e processam informações. Os seres humanos não somente se comunicam com signos como são controlados por eles. Desde a infância os homens são instruídos segundo códigos culturais da sociedade.

A compreensão de produção simbólica se dá pela análise de informações referentes ao uso das imagens que ocorrem nesse tipo de eventos performáticos. Além de transmitirem um determinado conteúdo, as interações entre diferentes meios de

produção de mensagens (espaço, música e imagem) possuem uma função bem mais abrangente, pois a junção na produção de informação e sensações se estabelece como a estrutura, que visa manter a interação no ambiente.

O modo de comunicar e gerar estranhamento permite a verificação das várias mensagens proferidas pelas imagens, cores e ambientes de exposição, isto é, analisar como e porque se utiliza a imagem eletrônica em ambientes da dança dessa maneira interativa e impermanente.

O desenvolvimento da monografia estruturou-se por meio de pesquisa bibliográfica, utilizando-se de importantes autores como: Baitello Junior, Arlindo Machado, Maria Beatriz Rahde, Flavio Vinicius Canduro. A análise do objeto foi realizada com base nos escritos destes e de mais autores citados no decorrer do trabalho, nas teorias aprendidas ao longo do Curso de Publicidade e Propaganda e nas pesquisas de material realizadas via *internet*.

O trabalho foi realizado partindo do embasamento teórico e em seguida verificando a história do uso da imagem e do avanço tecnológico, possibilitando o entendimento do contexto, para assim obter após análise do material visual utilizado, os resultados sobre a força do avanço e dos recursos do audiovisual.

Pretende-se mostrar que o trabalho dos VJ's é uma nova experiência estética, e responde às novas necessidades de representação da contemporaneidade, que tem como objetivo criar um ambiente de imersão, utilizando recursos de interferências no ambiente, sons e música por meio da remontagem de imagens, da simultaneidade e da instantaneidade que a linguagens visuais tradicionais até então não foram capazes de oferecer.

Ao final deste trabalho foi possível verificar a força do uso da imagem eletrônica aliada à música eletrônica, bem como o seu significado na produção e simulação do êxtase sensorio e interatividade, e como isto é compreendido pelo receptor.

2. O USO DAS IMAGENS E AS NOVAS TECNOLOGIAS

O século XX viu toda a sua produção cultural ser alterada devido à entrada de diversas inovações tecnológicas que ajudaram a estruturar o nosso atual entendimento do mundo. Essa produção tem um ponto bastante característico, que é o início da produção de imagens em série e de seu consumo pela grande população, um consumo de maneira massificada de uma arte comercial, que derruba o muro entre a cultura popular e a arte erudita.

A era da reprodutibilidade técnica, contudo, muito mais abriu as portas para uma escalada das imagens visuais que começam a competir pelo espaço e pela atenção das pessoas. E o excessivo, o descontrole, muito mais conduziu a um maior esvaziamento deste valor de exposição, precisamos estar perfeitamente transformados em imagens, portanto palatáveis para o ato de devoração, para a iconofagia em sua etapa mais elaborada, quando são as imagens que devoram os homens. (BAITELLO, 2005, p 24)

Ao se falar em características das imagens pós-modernas convém apontar os traços com origem no modernismo, já que as imagens do pós-modernismo vêm justamente ao encontro das tendências anteriormente vigentes.

O modernismo foi um movimento cultural composto por várias escolas relativas à arte da primeira metade do século XX. Embora se constituísse de várias escolas, pode-se traçar características gerais dos artistas do movimento.

As escolas da modernidade, geralmente, seguiam manifestos seguidos à risca, de maneira quase dogmática. Sobre isso Cauduro e Rahde ressaltam as diferenças entre o modernismo e o pós-modernismo:

Na modernidade, ao contrário, as idéias e as representações visuais privilegiadas eram aquelas que seguiam manifestos de determinada escola, utilizando-se de códigos mestres de construção e leitura imagísticas que excluíam visões divergentes e não-canônicas. (2005, p.196).

No século XIX, o mundo já havia conquistado a fotografia mas esta não era compartilhada por todos e nem de fácil acesso. O cinema expandiu esse registro ao movimento, e logo se massificou chegando a diversas camadas da população.

O cinema, valendo-se de todas as artes e técnicas como música, teatro, fotografia, para criar seu universo, conquistou o público. Assim a produção cinematográfica representa um dos grandes avanços tecnológicos do século XX.

A fotografia e o cinema do início do século XX eram produções que buscavam objetividade, prezaram pelo realismo, pela documentação e estruturas técnicas bastante delimitadas. Porém, o modernismo não conseguiu se sustentar, segundo Cauduro e Rahde:

Mas, após duas guerras mundiais, a destruição maciça de vidas por duas bombas atômicas, acrescidas de várias outras guerras (...) Os problemas causados pela fome, pela miséria e pela violência, esses problemas a modernidade “progressista” não conseguiu resolver. E a concepção de um artista moderno como um heróico Prometeu ou como um genial Leonardo, lutando pelo avanço do conhecimento humano, começou a perder credibilidade e relevância. (2005, p.198).

Chegamos à época da pós-modernidade, onde a cultura cinematográfica se expandiu e acabou virando um reflexo da nova sociedade. Foram difundidas novas temáticas, utilizações técnicas e formas narrativas. O cinema perdeu seu caráter de representação da realidade e passou a ser impregnado pela desconstrução da imagem, hibridismo de linguagens e ritmo acelerado.

Ao mesmo tempo, constatamos que essas características não podem ser identificadas apenas com a Pós-Modernidade. Algumas delas remetem a movimentos e tendências da modernidade no início do século 20 (como o surrealismo e o expressionismo); outras a épocas ainda mais remotas. Mas como é sabido a condição pós-moderna não é fundadora de uma estética vanguardista, que advogue para si um novo padrão e elimine os padrões anteriores. As idéias de vanguarda e de progresso são dos tempos modernos. Na Pós-Modernidade impera a convivência do novo e do velho. Assim é natural que movimentos da modernidade sobrevivam e em alguns casos, sejam até fundamentais para certas obras. (GERBASE, 2003, p.142).

Tanto produções independentes como animações computadorizadas foram incorporadas ao cinema, que se torna um espelho de toda a pluralidade de informações e emprego de novas tecnologias recorrentes da produção cultural da sociedade pós-moderna e do olhar contemporâneo sobre a representação das imagens.

A característica mais básica do pós-modernismo foi o seu caráter inclusivista, no sentido de que todas as regras fechadas do modernismo fossem transgredidas, já que elas haviam falhado em sua busca pelo progresso e por uma verdade estética.

A busca da liberdade na construção e na criação de imagens não obedece cegamente aos cânones propostos por escolas e movimentos, como aconteceu na modernidade, mas caminha noutras direções, numa união entre conhecimento (racional) e imaginário (onírico) que traduz, reinterpreta e, por isso mesmo, transforma conceitos estéticos em novas formulações imagísticas complexas. (CAUDURO e RAHDE, 2005, p.196)

O ideal de liberdade, não apenas artística, ganha espaço e o artista se torna produto do meio. A partir das informações cada vez mais diversificadas que recebe ele se torna um leitor de fragmentos. Não existe mais a idéia de descobrimento, como no modernismo, e sim a reinvenção e reutilização apoiada no passado.

Para essas novas imagens a realidade é vista como uma construção social, mas ao mesmo tempo individualizada por estar sempre aberta a diversas interpretações. A produção de imagens cresce e a sociedade se torna, agora, uma voraz consumidora de signos.

Porém o reposicionamento da imagem só vai ser plenamente aceito após a década de 1950 quando, com a chegada da televisão nos lares, o novo espectador entra em contato com a produção audiovisual cotidianamente e várias horas por dia. Só nesse momento é que as imagens criam significados variados de acordo com as novas possibilidades de criação e experimentação.

Com o contínuo avanço das tecnologias do audiovisual, a proposta de experimentação ganhou força, assim como a acentuação dos defeitos desse meio, tudo para romper com a representação pictórica das imagens plasticamente limpas do cinema. Distorções da imagem, defeitos de transmissão, uso despreocupado de ruídos e interferências, tudo isso aliado ao som, eram os recursos utilizados pelos artistas da vídeo-arte. Buscando a experimentação e a transgressão até as últimas conseqüências.

Em pouco mais de dez anos, o vídeo se impôs e rapidamente ganhou espaço dentro e fora da televisão, conquistando amplo continente de adeptos e provocando uma pequena revolução no interior da indústria do vídeo. Concordemos ou não, a verdade é que se torna cada mais difícil fingir ou supor que se trata de um fenômeno da moda. O sistema digital dá o modelo estrutural para o vídeo, liberando-o dos modelos narrativos ou jornalísticos que

constituem a substância da programação habitual da tevê, de modo a situá-lo como espaço de experimentação e descoberta.(MACHADO,1988, p169).

A indústria cultural não demorou a apropriar as idéias do movimento e mercantilizá-las. E assim surgiram os primeiros videoclipes, muitas vezes produzidos pelos próprios artistas da vídeo-arte. Mesmo com seu caráter comercial, o videoclipe foi por um determinado período o meio mais aberto à experimentação, já que não tem tanta preocupação em transmitir uma mensagem que deva ser entendida, como no caso da publicidade.

Nesse terreno de experimentação e inconformismo, o vídeo permite recolocar em seu verdadeiro lugar essa imagem eletrônica que a tevê nos tornou familiar e cuja a abundância redundante conduz à apatia do olhar e ao tédio do espírito. Além disso, o vídeo já se impôs como experiência estética autônoma e, nos seus anos de história, acumulou um repertório capaz de resistir ao confronto qualitativo com qualquer outra modalidade artística.(MACHADO,1988, p 10)

O videoclipe tem como missão a promoção de um artista ou banda, mas os espectadores se mostram mais receptivos à relativa liberdade de produção é o que atraiu muitos diretores de videoclipe, pois, segundo Soares “como gênero televisual pós-moderno que é, o videoclipe agrega conceitos que regem a teoria do cinema, abordagens da própria natureza televisiva e ecos da retórica publicitária”.

Isso constitui o caráter híbrido do videoclipe, em que a única regra talvez seja que sua linguagem não possua nenhuma especificidade rígida. A respeito da inexistência de regras fixas para a criação de um videoclipe podemos dizer que a edição tem papel muito importante. À primeira vista, a edição seria ditada a partir do ritmo da música, do compasso e tempo das composições. É verdade que é isso que acontece na maioria das vezes, mas isso não é regra.

Postulamos o videoclipe como um fenômeno tipicamente pós-Pop Art, mesclando experiências cotidianas e formas artísticas. Ao unir ferramentas de montagem de vanguardas cinematográficas, cinema gráfico, vídeo-arte e elementos tipicamente surrealistas, notamos que o videoclipe aponta o desejo por uma estética, talvez, galgada no êxtase da superficialidade, remontando-nos a uma espécie de cultura do escombo, da ruína e do desperdício. (SOARES, 2004, p.39).

O que esse uso da imagem acaba criando é uma relação intrínseca entre a música e a imagem. A cada dia essa relação entre as duas parece mais indissociável. Ao se ouvir uma canção imediatamente se constrói uma ponte de associação entre as imagens que conhecemos e que são a ela relacionadas.

À construção da relação entre imagens, ritmo da música e letras é dado o nome de paisagem sonora. A paisagem sonora configura-se num constituinte sinestésico: a música é coisificada em imagem, gerando um efeito virtual de ouvir algo e “estar” na música. Ou, “estar” no som” (SOARES,2004, p.33).

A internet surge como o grande meio de experimentação de novos usos da imagem que logo são apropriados pelos artistas e produtores de imagens eletrônicas. Os VJs ganham mercado e com eles a imagem se torna uma busca constante de um estado de simulacro da realidade.

Elimina-se o tempo da decifração e da contemplação em favor de uma sonoridade e uma visualidade em ritmos acelerados. A mídia terciária decreta o fim do tempo contemplativo e individualmente diferenciado. Igualmente eliminam-se os obstáculos do espaço em sua concretude.(BAITELLO, 2005, p. 34).

Expandem-se a cultura dos eventos de música eletrônica e do vídeo-performance, mesclando suas linguagens e influenciando uma nova experiência de projeção das imagens e exploração do espaço.

Conseguem perdurar somente transformando-se. São processos mais sutis e delicados(por vezes subterrâneos) de transubstanciação que ocorrem, um tipo de reciclagem interna ou auto-reciclagem. Um processo que podemos definir como um dos tipos de iconofagia: as imagens são devoradas por novas imagens que as reciclam.(BAITELLO, 2005, p. 17)

As principais características das imagens utilizadas pelos VJ's dos bancos de dados virtuais são a heterogeneidade, a hibridação, a poluição e o excesso e a releitura (resignificação), sempre prezando pela liberdade artística acima de tudo.

3. O AMBIENTE DA MÚSICA ELETRÔNICA E DAS IMAGENS NAS FESTAS¹

A imagem tem uma força incomum nos dias de hoje, reconfigurada nos ambientes das pistas de dança e nos modelos de apresentação dos VJs. Esse tipo de trabalho, denominado videoperformance em tempo presente, diz respeito à manipulação/edição de imagens, em torno de novas modalidades de apresentação do vídeo, já que é a partir do ato presente e na ordem do acontecimento que residem suas ações.

As projeções ligadas à música surgiram na década de 60, com grupos como Jefferson Airplane e The Doors. Somente depois de muitos anos, o conceito de VJ ganharia força extra, principalmente com a explosão da música eletrônica nos anos 90 na Inglaterra. Porém o conceito “rave” teve origem pelos menos 10 anos antes, junto com as primeiras produções eletrônicas.

Além das primeiras iniciativas de decoração com laser, o ambiente psicodélico, a música repetitiva e a influência das festas que aconteciam não só na Europa, mas também nos EUA e, principalmente, na Índia, começavam a ganhar um pouco mais de notoriedade à medida que atraíam novos adeptos e seguidores.

Quando se busca a cronologia da cena eletrônica no Brasil, mais precisamente as datas das primeiras festas raves, podemos considerar que a primeira aconteceu em 1992, passando pelas cidades de São Paulo, Curitiba e Porto Alegre.

Aqui no Brasil devido ao grande custo dos equipamentos e ao número ainda pequeno de artistas no mercado só é possível ver os VJ's atuarem em grandes festas ou em casas noturnas bem equipadas.

O número de profissionais e as apresentações ainda são restritos. Mas mantém muitos contatos ao redor do mundo, há uma enorme quantidade de trocas e interações com profissionais do Japão ao México, permitindo assim um incentivar o intercâmbio, pois é uma linguagem que está se tornando essencial em qualquer grande evento ligado a música eletrônica.

¹ Este capítulo tem como principais fontes de pesquisas sites pessoais dos vj's na internet www.vjalexis.com.br; Live Images – Luiz Duva (<http://www.liveimages.cjb.net/>).

O trabalho deles é projetar imagens em telões, paredes ou em qualquer outro espaço disponível. Essas imagens geralmente são trabalhadas anteriormente e, muitas vezes, misturadas a imagens captadas ao vivo do público, do DJ ou do local.

A definição sobre o que é classificado como o trabalho do VJ vem de artistas que promovem trabalhos visuais para outros artistas da música, normalmente estes preferem ser descritos como artistas audiovisuais.

A manipulação de imagens pode ser responsável por momentos marcantes dentro de um show. Recentemente em um grande festival brasileiro de música eletrônica, um VJ projetou a imagem de George W. Bush, fazendo com que o público vaiasse o presidente americano e ao mesmo tempo continuasse dançando. Pois alguns desses profissionais acreditam que através da manipulação de imagens é possível conscientizar o público.

O estilo visual é uma mistura. Muitos VJs apresentam seu materiais próprios, captam suas próprias imagens para compor seu set, muitos fazem experimentos e muitos também criam gráficos em movimento, e alguns misturam os três estilos.

Recentemente a BBC anunciou a liberação de seu arquivo de filmes e documentários para os VJ's, que também, têm trabalhado com os estúdios de Hollywood. Ações como essas vêm reforçar a importância dessa nova linguagem e desses profissionais para o mercado e para essas parcerias, vitais para o mundo dos VJ's, que, há muito tempo incentivam a abertura dos arquivos.

Cenas com conteúdo político e de crítica comportamental jogadas ao público na pista servem para complementar a experiência e se propõem a conscientizar os espectadores. E, diferentemente da idéia do videoclipe, que a princípio ilustra e acompanha a música, o uso da imagem na música eletrônica é mais complexo, explorando frequentemente um universo de formas abstratas.

O processo é trabalhoso. Eles captam as imagens em vídeo, editam e depois trabalham com softwares de pós-produção. Nas apresentações são utilizadas várias fontes de imagem ao mesmo tempo e um mixer de vídeo, que mistura as fontes.

É interessante observar que o VJ sente a motivação do público e em resposta altera sua imagem e assim interfere na motivação do público, o que faz com que ocorra um movimento de constante improviso.

Hoje, o gênero da música eletrônica mais difundido no Brasil é o trance. As grandes festas são realizadas, principalmente, nos estados das regiões sudeste e centro-oeste, onde é possível atingir um público de mais de vinte mil pessoas em uma única festa. Dessa forma, o mercado de produtos e serviços voltados para o trance nessas regiões evoluiu bastante nos últimos anos.

Delas resulta o mundo “virtual” que hoje chamamos de cibercultura. Sendo assim, criando a possibilidade de formatar festas em qualquer espaço com qualquer estilo de música eletrônica. O acesso à música e divulgação é perfeitamente viável usando uma ferramenta simples como email, sites e comunidades virtuais.

Evidentemente, o contexto mais próximo da cibercultura situa-se a partir da cultura de massas. Por isso mesmo, muitos estão se referindo, de maneira imprecisa e sem a preocupação com as diferenças, a todo o contexto que vai da cultura massiva à digital com o nome de cultura midiática. De qualquer modo, há aí a verdade de que foi, a partir da cultura de massas, que a realidade da cultura começou a se impor até o ponto de sua inflação no espaço social atingir o nível que hoje vivenciamos e que levou alguns a caracterizá-la sob a rubrica de pós-modernidade, outros, de desrealização do real.(SANTAELLA,2004,p.77)

O trabalho e dedicação de profissionais que pesquisam e estudam as novas tecnologias para evoluir e apresentar sempre um trabalho de qualidade, à um público que mantém sintonia com a essência desse tipo de evento de música.

Apesar de ser uma festa de música eletrônica, a direção artística e cenográfica das festas tem muita participação, pintores e escultores sempre influenciaram a cultura trance.

Percebe-se assim o potencial comercial desses eventos que envolvem diversos profissionais. Como artistas plásticos que cuidam da estrutura e da decoração das festas, entre outros, que através dos malabares, pirofagia, trapézio vem ganhando respeito e admiração.

4. ANÁLISE

Para comprovar que o uso das imagens digitais projetadas pelos VJ's , embora, efetivamente, não passem de meros canais para a transmissão de informação (tipos de signos e mensagens) são capazes de moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, com o tipo de comunicação que possibilitam, propiciadas nos novos ambientes culturais das festas eletrônicas.

As imagens eletrônicas são novas estratégias que os criadores por meio de pesquisas da linguagem do áudio visual na busca pela inovação e exploração máxima das tecnologias em torno da apresentação do vídeo, já que é a partir de características relacionadas ao ato presente, ao acontecimento e ao ambiente que surgiram essas manifestações artísticas.



É possível, por exemplo, analisar linhas, formas, texturas e cores, nas imagens produzidas pelos VJ's, nas festas trance, como em um grupo de características particulares ou um período. E a partir destas marcas encontrar um posicionamento, como poder e valorizações de determinados conceitos que são fundamentalmente ideológicos, relacionados inclusive mais diretamente às mensagens das figuras e de um estilo pessoal do VJ.

Porém a proposta deste trabalho é diferenciada dessa análise formal e propõe verificar algumas abordagens acerca de processos de desconstrução da imagem e do caráter de inacabamento da obra dos VJ's, em que a sua produção oferece uma perspectiva de mudanças de valores, pois obra tem seu valor de experiência e vivência, e não necessariamente o valor de produto ou mercadoria.

Estes ambientes das festas são compostos de múltiplas telas, em que várias imagens são projetadas ao mesmo tempo, em ritmos diversos. Trata-se de uma arte de improviso e da recombinação. Há a elaboração de um processo de projeção ritmada entre uma e outra imagem, deixando a cargo do público a construção final dos sentidos da obra.

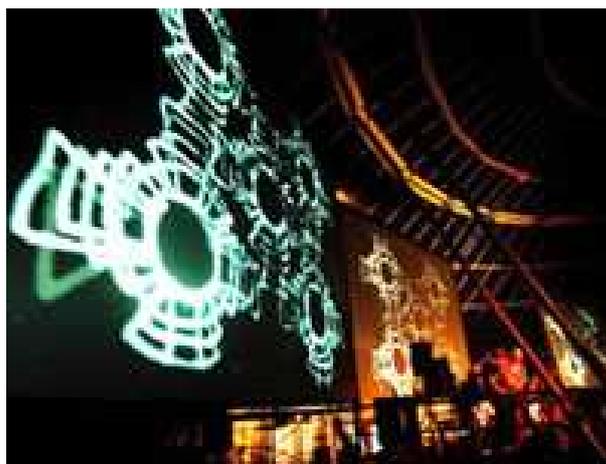
“antes de falar de qualquer coisa, antes de apontar para qualquer realidade exterior, a obra da pós-modernidade fala de si, isto é, fala de sua especificidade, a linguagem, para a qual aponta o tempo todo. É uma obra que se auto-refere constantemente, que continuamente se auto-questiona e que vai procurar sua essência, sua verdade, na linguagem, isto é, em seu próprio código de representação”. (COELHO, 2000, p 43)

O caráter de simultaneidade e impermanência da imagem eletrônica aponta a sua recursividade na reutilização de arquivos de dados. Quando um dos elementos que constitui esse arquivo gera recursos de criação produz-se outra imagem, e assim sucessivamente

Do mesmo modo que os DJs manipulam o som, por meio de amostras musicais, fragmentos sonoros, os Vjs manipulam a imagem, por meio de amostras visuais, fragmentos de imagem.



A performance da imagens eletrônicas produz uma forma de documentário. Este fenômeno é possível na medida que o VJ ao remixar as imagens, desconstrói e reordena seus elementos visuais com intenção pessoal de uma exploração em torno a essas imagens.



Nas apresentações dos Vj's há uma proposta mais contemporânea do vídeo por meio da idéia de uma desconstrução das imagens digitais, para gerar uma nova forma de apresentação do audiovisual, que se utiliza do contexto para reforçar a noção de impermanência e do acontecimento.

Na produção dos VJ's tudo que não é presenciado em tempo real é apenas uma documentação da performance ocorrida. Diferentemente do videoclipe, em suas relações de música-imagem, há nas performances de vídeo a idéia da criação improvisada, em aberto, do momento presente e da impermanência do trabalho com as imagens.

“Enfim, o próprio computador, no seu processo evolutivo, foi gradativamente humanizando-se, perdendo suas feições de máquina, ganhando novas camadas técnicas para as interfaces fluídas e complementares com os sentidos e o cérebro humano até o ponto de podermos hoje falar num processo de co-evolução entre o homem e os agenciamentos informáticos capazes de criar um novo tipo de coletividade, não mais estritamente humana, mas híbrida, pós-humana, cujas fronteiras

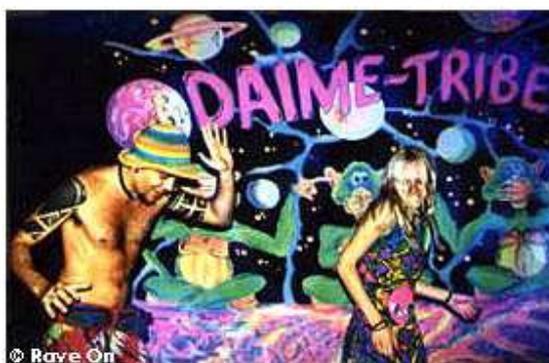
estão em permanente redefinição.É justamente esse novo ecossistema sensorio-cognitivo que está lançando novas bases para se repensar a robótica não mais como máquinas que trabalham para o homem, mas como a emergência de um novo tipo de humanidade"(Santaella,1997, p 23)

Nesse contexto das pistas de dança é possível observar novas maneiras de utilização da imagem com a proposta de gerar estranhamento. Ocorre a ruptura do uso da tela, e suas principais projeções acontecem além dela. E há ainda a ruptura com a idéia de trabalho fechado, ou objeto finalizado.

As imagens saem para fora da superfície da tela e são projetadas para o espaço do ambiente do evento. Acontece assim uma mudança para o receptor, pois a visão deixa de ser o único canal para perceber as imagens e o corpo passar a se configurar como um todo na leitura da obra.

Na valorização do envolvimento sensorio-corporal do espectador, a obra de ambos se alinhava nas correntes internacionais das artes do corpo. Entretanto, por estarem voltadas muito mais para a ação corpórea do espectador do que para o corpo do próprio artista, anteciparam umas das linhas de força mais fundamentais, a da interatividade, presente nas artes tecnológicas recentes.(SANTAELLA, 2003, p 256).

Há também a sensação participativa, do corpo estar imerso no ambiente, e perceber que as variações entre o ritmo do som, das imagens e da vibração do próprio corpo que são percebidos em conjunto.



Em cada performance, a recombinação das imagens é única, não existindo um padrão ou uma estrutura fixa de manipulação entre os elementos. E muitas vezes são inseridas colagens, apropriação e reutilização de imagens provocando a mistura entre a arte e a vida como uma percepção da realidade.

Na cibernética, a idéia cartesiana do corpo como máquina se juntou a uma concepção informacional do corpo como um sistema auto-regulativo. Mecanismo de organização, baseados em mensagens codificadas e computação, derivados de indivíduos e de grupos, são estendidos para os dispositivos de controle ou servomecanismo que podem simular e regular o comportamento de um organismo ou qualquer estrutura mais complexa através de sistemas de feedback. A teoria se sustenta no princípio de que as leis da comunicação e do gerenciamento se aplicam igualmente a seres humanos e as máquinas, constituindo uma simbiose. (SANTAELLA, 2003, p 98).



Sendo assim é possível verificar a diferença que há da idéia do vídeo como uma arte fixa e um novo direcionamento para uma linguagem estética livre, considerando o momento presente, rompe com o próprio ato da criação e vivência. É rica em possibilidades do ponto de um arquivo vasto, composto por um banco de dados universalizado e crescente, que possibilita a diversificação dos estilos pessoais de cada VJ no que se refere às várias técnicas de projeção digital utilizadas nas festas eletrônicas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho se propôs conhecer um pouco as novas linguagens e o uso das imagens eletrônicas na sociedade atual fazendo uma reflexão das mudanças no seu uso pelo cinema, vídeo e as imagens digitais, e a expansão para o ambiente das pistas de dança. Pode-se perceber que esse processo de criação perpassa o desenvolvimento tecnológico de toda a produção audiovisual da pós-modernidade.

As imagens digitais usadas nas performances dos VJ's são manipuladas em tempo real, junto com a música e com a reação do público. Estas apresentações são caracterizadas também pelo uso do espaço para a projeção das imagens, considerando o espaço como mais um elemento de composição da performance. Esta é a maneira de conseguir um engajamento corporal dos participantes, em um ambiente de envolvimento sensorial.

Os dispositivos teóricos abordados nesse estudo foram indispensáveis para a compreensão, não só das mudanças propiciadas pelo desenvolvimento tecnológico do áudio visual e suas diferentes linguagens, mas de toda a estrutura que há na análise do uso das imagens digitais. Baitello Junior com sua reflexão sobre as imagens que nos devoram, revelou a invasão das imagens na sociedade atual, pós-moderna, na qual passamos a servir de comida para o que define como cultura universal das imagens.

As imagens inseridas no trabalho, assim como o registro de performances ocorridas que estão disponíveis em sites na internet, funcionaram como exemplificações das obras de performances dos VJ's e como exemplos para as análises, mostrando o que se deve considerar quando estamos analisando a projeção das imagens eletrônicas. Se fez bem evidente que para analisar a importância e todas as possibilidades de técnicas e estilos dessas imagens e de seus criadores, demanda passar por várias etapas até que se chegue a uma interpretação.

Assistir as imagens de performances e conhecer um pouco da história pessoal dos profissionais que fazem no dia-a-dia a criação dessas apresentações também foi importante. O texto em anexo, escrito pelo DJ Thomas(Daime tribe) traz exatamente relatos e um panorama do que acontece no ambiente dos eventos das festas Trances.

Conhecer aspectos técnicos utilizados na projeção das imagens, possibilitando o contato com a expansão dessa linguagem que provoca um determinado tipo invasão do mundo real, também foi fundamental para que fosse possível enxergar a influencia que já está ocorrendo em todo o mercado de produção audiovisual, principalmente as produções do mercado publicitário, que precisam estar atualizadas com a vontade e as ideologias do público.

Estes profissionais vão cada vez mais, agregar e utilizar a seu favor outros elementos e outras tecnologias. Pois reside nesse conceito de retro-alimentação, a característica mais pulsante dessa linguagem criativa. E ela vai se manter viva pelo que parece sempre em constante superação, estando motivada, e mais que isso, impulsionada pelo desenvolvimento das tecnologias de comunicação.

A publicidade recorre cada vez mais ao uso de imagens eletrônicas e técnicas que gerem um estranhamento para a venda de suas marcas e seus produtos. Não se sabe ao certo até onde a produção de imagens digitais em série irá chegar, mas, sem dúvida, ela é uma característica de grande influencia e de suma importância para os estudos de como o uso do Audiovisual se expandiu na sociedade contemporânea.

As produções das festas de música eletrônica continuam crescendo e o público que se identifica tem aumentado, o som ganhou potência e a decoração status. Projetos requisitados nos principais festivais do mundo vieram mostrar suas produções aqui no Brasil: com o ambiente, com a estrutura e, principalmente, com as performances dos DJ's e VJ's estrangeiros.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAITELLO, JUNIOR, Norval. A era da iconofagia: ensaios de comunicação e cultura. São Paulo: Hacker Editores, 2005.

RAHDE, CAUDURO, Flavio Vinícius. Algumas características das imagens contemporâneas. Revista fronteira, São Leopoldo, RS, v. VII, n. nº3, p. 195-205, 2005.

DIZARD JR., Wilson. A Nova Mídia: a Comunicação de Massa na Era da Informação. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

GERBASE, Carlos. Impacto das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica. 2003. 286 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande Do Sul, Belo Horizonte, 2003.

SOARES, Thiago. Videoclipe: o elogio da desarmonia. Recife: Ed. Do Autor, 2004.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense. (1996,) São Paulo: Editora São Brasiliense

SANTAELLA, Lucia . Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus. 2003.

VERGARA, Sylvia. Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração. São Paulo: Atlas, 2004.

REFERÊNCIAS - FONTES ELETRÔNICAS

MACHADO, Arlindo. **A Fotografia como Expressão do Conceito**. Disponível em: <<http://www.studium.iar.unicamp.br/doi/1.htm?studium=arlindo.htm>>. Acesso em agosto de 2007.

CARVALHO, Layo Fernando Barros. **Estética publicitária & linguagem cinematográfica: uma análise imagética e pós-moderna de *Cidade de Deus***. Disponível em: <<http://www.uff.br/mestcii/layo1.htm>>. Acesso em agosto de 2007.

<<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/16/a08v1n16.pdf>> Acesso em setembro de 2007.

www.hypno.com.br

www.vjalexis.com.br .

(<http://www.artgaragem.com.br/clip/paginas/palumbo.htm>)

Live Images – Luiz Duva (<http://www.liveimages.cjb.net/>);

(<http://comum.com/diphusa/>);

Spetto (<http://www.visualradio.com.br/>).

7 ANEXOS

A IMPORTÂNCIA Da Noite Em Uma Festa Trance - 05/08/2007, 1:34

O ritual de uma noite inteira dançando é uma memória que corre profundamente dentro de nós todos. Uma memória que nos traz de volta a um tempo em que respeitávamos a grande Mãe Natureza e a todos os demais.

Fazíamos nossos rituais ao redor de fogueiras, dançando com o intuito de canalizar as energias cósmicas até nós, de ficarmos mais próximos de nossos deuses ou apenas celebrar uma boa caçada. Nesses tempos o Xamã era nosso guia através de outras realidades.

Ele induzia as pessoas ao transe através de poções mágicas a base de ervas em ação conjunta com a música tocada por tambores, flautas, didjeridoos ou vozes, de acordo com a cultura de cada povo.

Mas com o surgimento de decretos durante a Idade Média, esses rituais pagãos foram reprimidos em diversas localidades do planeta pela mão da igreja católica, ressurgindo muitos séculos depois em nossa cultura ocidental através de diversas vertentes, entre elas a das festas TECNO-TRIBAIS em Goa na Índia, nascendo então o GOA TRANCE e as FESTAS TRANCE.

A festa TRANCE é como uma jornada XAMÃNICA em que o DJ (Xamã) conduz o público até o EXTASE DO TRANSE PSICODÉLICO, guiando todos através de atmosferas e realidades criadas por sua música. Um guia que te leva através da noite, através da escuridão e do infinito, atingindo as áreas mais obscuras do subconsciente humano, escolhendo músicas que tem como objetivo ir além.

Existem momentos em que expor a agressividade através da música e da dança faz parte de todo o processo e após a agressividade, momentos de contemplação surgem com o nascer de um novo dia, momento de realmente celebrar. Sem esse processo completo, de uma jornada interior através da noite, o amanhecer e a festa perdem seu sentido de existência.

A noite começa lentamente nos CHAISHOPS, encontrando amigos, preparando-se para mais uma jornada através da música. É quando os DJs começam a construir a longa história de uma festa, tocando músicas mais lentas e crescendo lentamente até as 3 ou 4 da manhã, o momento de pico, a preparação para a explosão do amanhecer.

Durante a noite o que se vê são as roupas fluorescentes das pessoas e uma decoração fluor feita para criar efeitos especiais a noite, sob luz negra. Assim que a escuridão da lugar á luz do dia, começamos a focar nossa atenção nas faces, reconhecendo pessoas no qual estivemos dançando a noite toda ao lado. É quando os sorrisos começam a ser trocados, espalhando-se pelo DANCEFLOOR até o momento em que o Sol se levanta e todos estão contagiados pela mesma energia.

Mas para sentir todo esse processo do amanhecer, é preciso vivenciar a jornada através da noite, conhecer ambos os lados, vivenciar o processo desde o início. Como um filme, você deve assistir desde o começo. O filósofo taoísta Lao Tse, que viveu na China a mais de 2500 anos descreve em um de seus versos do livro Tao Te Ching, o processo de vivenciar a dualidade para compreender o todo.

*SÍNTESE DAS ANTÍTESES Só temos consciência do belo,
Quando conhecemos o feio.
Só temos consciência do bom,
Quando conhecemos o mau.
Porquanto o Ser e o Existir,
Se engendram mutuamente.
O fácil e o difícil se completam.
O grande e o pequeno são complementares.
O alto e o baixo formam um todo.
O som e o silêncio formam a harmonia.
O passado e o futuro geram o tempo.
Eis porque o sábio age.
Pelo não-agir.
E ensina sem falar.
Aceita tudo o que lhe acontece.
Produz tudo e não fica com nada.
O sábio tudo realiza - e não se apega a sua obra.
Não se prende aos frutos de sua atividade.
Termina a sua obra,
E esta sempre no princípio.
E por isto a sua obra prospera.*

Portanto, para vivenciarmos completamente a grandiosa experiência de uma boa festa TRANCE é estritamente necessário conhecer ambas as partes (a noite e o dia) que trarão a compreensão do todo (a festa TRANCE) e assim voltarmos para casa completamente satisfeitos e renovados, prontos para a próxima!

Resumindo em poucas palavras...de noite é quando você pode dançar como louco sem parar, surtar e fazer caretas na pista ou simplesmente fechar os olhos e delirar em suas visões. É o momento de libertar seus monstros através da dança, pitar na decoração, sair da realidade...enfim; Dançar como se ninguém mais existisse no mundo para ficar te olhando e fazendo comentários idiotas.

*Convido as pessoas que leram esse texto (principalmente os organizadores de primeira viagem) a refletir mais sobre o Trance e o futuro dele no Brasil pois se não fizermos algo concreto, teremos em pouco tempo o TRANCE DO TIGRÃO e o fim trágico de algo maravilhoso...as festas de PSYCHEDELIC TRANCE.
Texto por DJ Thomas (Daime Tribe)*

<http://forum.plurall.org/showthread.php?t=17677> (out/23/2007/15:24hs)

Os donos da imagem

Os vídeo-jóqueis, ou VJs, se sofisticam e se tornam autores de uma linguagem visual própria

" Um ponto que Spetto faz questão de ressaltar é que a escolhas das imagens que compõem a apresentação de um VJ não são aleatórias. Cada um tem um estilo e cada estilo propõe uma estética, uma identificação própria. "O VJ Duva, por exemplo, é super plástico, as imagens são fortes e incisivas", explica. "Já o Palumbo é iconográfico, ele trabalha muito com o seqüenciamento de ícones, são imagens diversas, coisas de revista e tal. Os VJs do Estúdio Bijari são super gráficos, eles trabalham muito com animações em 3D e Flash. O meu estilo eu classifico mais como documental. Trabalho com ícones do inconsciente coletivo e com a combinação de signos em tempo real, uma coisa próxima dos símbolos do cinema do Eisenstein."