

ALEXANDRE GALVÃO DE QUEIROZ RANGEL



Quase-Cinema

Trabalho de conclusão do curso de Artes Plásticas

do Departamento de Artes Visuais

do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Elyeser Szturm

Brasília, 2007.

Sumário

INTRODUÇÃO.....	3
1 - BREVE HISTÓRICO DA VIDEOARTE.....	6
2 - PROGRAMA COMO ARTEFATO CULTURAL.....	9
3 - O PROGRAMA QUASE-CINEMA.....	11
3.1 - FUNÇÕES DO PROGRAMA.....	11
3.2 - ÁREAS DA INTERFACE.....	12
3.3 - ETAPAS DE CRIAÇÃO DO PROGRAMA.....	12
3.4 - DIFERENÇAS DE OUTROS SISTEMAS DE VJ.....	13
3.5 - DISPONIBILIZAÇÃO DO PROGRAMA.....	17
3.6 - CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DO PROGRAMA.....	18
4 - PERFORMANCE ARTÍSTICA COM A UTILIZAÇÃO DO PROGRAMA.....	19
4.5 - TÉCNICAS UTILIZADAS.....	23
4.5.1 - NA PREPARAÇÃO DAS IMAGENS.....	23
4.5.2 - NA PERFORMANCE EM TEMPO-REAL.....	24
5 - CONCLUSÃO.....	26
6 - REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....	27
7 - ANEXOS.....	29

INTRODUÇÃO

A minha trajetória na UnB sempre foi paralela ao campo da arte eletrônica. Quando tive oportunidade, criei peças de arte eletrônica para as disciplinas do bacharelado (obras em anexo).

Em 1998, realizei o projeto “Caos”, um programa de arte generativa que permitia ao computador criar seqüências de imagens baseadas em fotografias digitais colhidas, em tempo real, de sites de notícias. O software agia como um agente robô pesquisando arquivos de imagens dos sites dos jornais “Folha de São Paulo”, “O Globo” e outros.

Em 2002, produzi o documentário “Arte Eletrônica”, que traça um perfil da produção internacional e nacional de arte digital, mostrando os trabalhos dos artistas Bill Viola, Waldemar Cordeiro, Aroldo e Augusto de Campos, Arnaldo Antunes, Eduardo Kac, Sterlac, Karl Sims e David Carson.

Paralelamente aos meus estudos na Universidade, desde 1990 tenho me envolvido com projetos profissionais relacionados às áreas de finalização de vídeo e programação de interatividade para CD-ROM. Em 1995, fiz em Los Angeles um curso de programação com a linguagem Director/Lingo, a mesma linguagem que usei para criar o programa Quase-Cinema.

A escolha do meio de expressão como VJ¹ foi feita devido a minha paixão pela música e pela sintonia entre imagem e som, fusão capaz de produzir sensações intensas de fruição artística. A forma de expressão como VJ é um fenômeno da cultura pop contemporânea, normalmente vinculado à cena da música eletrônica. Mesmo em eventos voltados principalmente à fruição musical, apresentações visuais com imagens projetadas têm obtido grande aceitação e interesse do público. A característica mais freqüentemente encontrada no trabalho dos VJs é a sincronia com performances musicais, sejam elas executadas por DJ (Disc Jôquei) ou por músicos ao vivo. O

1 A sigla VJ vem do termo Video Jôquei, ou mais precisamente, Visual Jôquei, já que o aparato de técnicas usadas ultrapassa a barreira do vídeo (sintetizadores de imagem, códigos de computador, imagens de síntese).

trabalho dos VJs pode ser explicado como performances experimentais, utilizando o vídeo como meio de improvisação.

Outra motivação nasceu a partir da possibilidade de expressão como VJ funcionar como válvula de escape para minha produção prévia de experimentos estéticos em vídeo e computação gráfica. As peças que venho produzindo durante a última década englobam principalmente animações abstratas de síntese 3D, fotomontagens digitais e animações a partir de seqüências fotográficas. Os temas que venho abordando são a cultura de massa, padrões sociais, etnografia e a exploração exaustiva das imagens pela mídia. O ponto de vista sobre os assuntos é, na maioria das vezes, regado de humor, com o objetivo de explorar, quebrar estereótipos e valorizar as manifestações culturais em foco, em uma espécie de diálogo intercultural e intersocial.

A necessidade da criação de um programa próprio veio do desejo de ter um ambiente de criação controlado e sintonizado com as minhas tendências expressivas e anseios criativos no campo da interação da música com a imagem em movimento. Também levo em consideração os anseios de outros artistas que contribuem com críticas e sugestões.

Este projeto compreendeu a criação de um programa (software) para performance interativa com imagens em movimento, possibilitando a edição em tempo-real de vídeo com recursos de montagem, composição, colorização, criação de ritmo e exploração interativa de espaços tridimensionais.

As performances criadas com o programa seguem a linha de exploração do meio, adotada pela videoarte e pelo cinema experimental (traçarei um panorama histórico dessas formas artísticas no capítulo 1), utilizando a imagem digital como suporte de criação de experiências inovadoras nos âmbitos sensoriais e cognitivos.

A edição em tempo-real foi a resposta para a minha busca de expressão artística, principalmente pelos seus atributos de dinamismo e imediaticidade da técnica. Durante as performances usando o programa, são levadas a cabo experimentações de textura, ritmo e tempo da imagem em movimento. As improvisações em tempo-real são o fruto de uma pesquisa com foco na gramática da imagem em movimento (montagem)

e na semântica da imagem (metáforas), em um processo contínuo de atividade significativa. “Pode-se, graças à força do mecanismo metafórico, vislumbrar o outro lado, o lado de lá - além dos conceitos - do tempo e do espaço.” (ARAÚJO, 1999, p.72)

O pseudônimo adotado durante as performances artísticas é VJ Xorume², remetendo à degeneração das imagens em curso na sociedade e à transfiguração do banal que acontece no seu processo de criação. O artista pegaria imagens do lixo midiático e as recontextualizaria. Essa abordagem explora a “pluridimensionalidade, instabilidade e mutabilidade como categorias produtivas no universo da cultura (CALABRESE, 1989. p.12)

O software foi batizado de "Quase-Cinema", em uma referência ao termo introduzido por Hélio Oiticica para designar "um campo de experiências transgressivas dentro do universo das mídias ou das imagens e sons produzidos tecnicamente" (MACHADO, 2003, p.14).

Cito Ivana Bentes, em seu ensaio “Arte e tecnologia no Brasil - do paleocibernético ao bio-tecnológico”:

Somos contemporâneos de um momento de reinvenção da relação arte-tecnologia, em que a hibridação entre arte, ciência e pensamento produz novos paradoxos e questões. Relação que não é nova, mas que sem dúvida é problematizada de forma aguda no contexto atual, em que a arte busca uma revitalização e acha nas tecnologias emergentes um campo de experimentação. (BENTES, 1997)

2 Chorume é um caldo derivado do lixo doméstico.

1 - BREVE HISTÓRICO DA VIDEOARTE

No século passado, durante os 20, alguns artistas revolucionaram o cinema com suas experiências visuais. Entre eles podemos citar Vertov e os surrealistas Buñel e Salvador Dalí. Eles buscaram quebrar os conceitos estabelecidos pelo recém criado meio cinematográfico. Nos anos 40, nos Estados Unidos, a cineasta Maya Deren foi pioneira na utilização da câmera como elemento ativo nos planos, conferindo-lhe movimentos coreografados como uma dança.

Os primeiros trabalhos dos primórdios da videoarte, no final dos anos 50, foram realizados por Wolf Vostell, em instalações que consistiam de intervenções físicas diretas em aparelhos de TV.

A televisão se firmou como veículo de comunicação de massa em 1960, esvaziando salas de cinema e demandando novas formas de produção cultural. O aspecto principal que permitiu a criação da videoarte e moldou as suas obras foi a praticidade das câmaras de vídeo. A empresa Sony colocou no mercado o equipamento Portapak em 1967 e vem, desde então, miniaturalizando cada vez mais os dispositivos de captação de imagem. Grandes expressões do meio foram criadas pelas mãos de Nam June Paik, cuja produção mesclou filmes, vídeos e instalações.

O livro “*Expanded Cinema*”, escrito por Gene Youngblood em 1970, foi um dos primeiros a antever a videoarte como uma nova e peculiar forma de arte. O autor propunha uma nova forma de arte que levasse em consideração a alienação e a massificação da comunicação televisiva e cinematográfica. O autor é especialmente profético ao prever a existência de uma rede mundial multimidiática com implicações diretas no modo de consumo da arte.

Ainda nos anos 70, o americano Bill Viola criou várias peças de videoarte com profundas investigações da imagem, valendo-se de avançados recursos tecnológicos de manipulação eletrônica da imagem, tais como recortes a partir de cor e luminância (*chroma key* e *luminance key*) e montagens com mesas de edição.

Para Arlindo Machado, a videoarte, “apesar do nome, abrangia trabalhos realizados com o suporte de um leque bastante largo de novas tecnologias:

computadores, sintetizadores, hologramas e um número quase infinito de máquinas de efeitos sonoros e gráficos.” (MACHADO, 1993, p.22). Esse cenário só se intensificou nos dias atuais, em que para se criar um vídeo utilizam-se dezenas de aparelhos, acessórios de gravação e programas de síntese e edição de imagens.

Nos últimos vinte anos temos acompanhado uma vertiginosa revolução técnica dos meios de produção e difusão de conteúdo. Vimos nascer e se firmar os meios de captação digitais, tal como o prático formato DV (*digital video*), que possibilitou o barateamento de produção de vídeo com boa qualidade técnica (semi-profissional). Já há alguns anos a transmissão de vídeos pela *internet*, assim como a veiculação sob demanda, tornaram-se tecnologicamente banais, haja visto o florescer dos sites de compartilhamento gratuito de vídeos (YouTube, Google Video).

A década de oitenta foi marcada pela disseminação do vídeo (sistema VHS), tanto como forma de distribuição quanto forma de produção de conteúdo. Os preços ficaram acessíveis a uma parcela cada vez maior de produtores não profissionais.

O avanço do ferramental técnico passou pela criação de programas de edição não-linear cada vez mais capazes e acessíveis. Nos anos oitenta nasceu o sistema de edição *Avid*, seguido dos seus mais notáveis concorrentes *Adobe Premiere* e *Apple Final Cut*. A imagem agora é um pacote de informações digitais, pronto para ser transmitido ou manipulado, sendo a última ação aquela que nos interessa. Um dos desdobramentos dessa evolução técnica e cultural dos modos de produção é a criação dos programas próprios para performances em tempo-real de VJs, quando a criação e fruição ocorrem simultaneamente.

A criação de programas é uma intervenção no próprio suporte da imagem em movimento, sendo uma vertente muito importante da videoarte, com grande potencial a ser explorado. É nesse quadro que se insere o programa Quase-Cinema, propondo novos caminhos e metodologias de criação visual. Muitos VJs vêm adotando a postura de construir as suas próprias ferramentas, mas as possibilidades são tão amplas que esse ainda é um território a ser explorado, tamanha a sua amplitude.

Ainda estamos no raiar de uma nova e (ainda) indefinida era para o cinema e para a imagem em movimento, onde as técnicas de captação e finalização digitais se

mesclam com os processos óticos da película. Esse novo tempo traz consigo questões não somente sobre meios de produção e distribuição das peças audiovisuais, mas também sobre a linguagem, a forma e o conteúdo da imagem em movimento.

2 - PROGRAMA COMO ARTEFATO CULTURAL

A via de criação com software próprio permite um certo grau de desvinculação da padronização imposta pelas ferramentas disponibilizadas comercialmente, normalmente oriundas de culturas anglo-saxônicas. Um programa de computador, como qualquer outro artefato cultural (uma poesia, uma música, uma pintura) é carregado de peculiaridades e pontos de vista próprios da cultura da qual é oriundo. O programa de computador tem sido recentemente analisado como um meio e um artefato cultural, carregando um significado sócio-cultural particular (BROECKMANN, 2005).

Aumentando a sua relevância, além de ferramenta para expressão pessoal do artista, o programa resultante desse projeto está sendo distribuído livremente. A disponibilização do programa é uma atitude com implicações de ordem ética e política, dialogando com o movimento de força global do *software* livre.

A motivação para a criação do programa foi a criação de inovações no plano sintático da montagem de imagens. Para expressar os conceitos por mim construídos, eu necessitava de ferramentas para a manipulação artística de imagens em tempo-real. A escolha do vídeo como meio foi devida à minha familiaridade com a técnica, além da compatibilidade com a minha produção artística de imagens em movimento captadas anteriormente à realização do projeto.

O que me fascina na criação usando a imagem em movimento como base é a possibilidade de manipulação do tempo, seja no momento da captura da imagem ou no momento de manipulação em tempo-real.

Segundo Marshall McLuhan, “Qualquer um dos novos meios de expressão é, de certa forma, uma nova linguagem, uma nova codificação de experiência gerada coletivamente por novos hábitos de trabalho e conscientização coletiva inclusiva.” (RUSH, 2006, p.75). Como hábito doméstico que nos coloca na posição de VJ, podemos ironicamente citar o *zapping*³. No caos de informações da mídia

3 Mudança desenfreada dos canais de televisão, com o uso do controle-remoto, sem dispensar atenção a nenhum canal em particular.

contemporânea, os canais e propagandas disputam entre si a nossa atenção. Em uma analogia simplificada, o *software* de VJ pode ser visto como um super controle remoto de televisão, dotado de um poder especial de misturar inúmeros canais simultaneamente.

3 - O PROGRAMA QUASE-CINEMA

Com a criação de um programa a partir da estaca zero, foi criada a possibilidade de ter uma tela vazia a partir da qual poderiam ser criadas possibilidades de expressão artística. Esse foi o ponto de partida técnico-artístico: que ferramenta poderia dar forma e expressão às minhas efêmeras narrativas? Após muita procura, durante mais de uma década usando a computação gráfica para finalidades criativas, adicionei vários programas à minha caixa de ferramentas, mas faltava um truque no meu chapéu mágico: um fio condutor que fornecesse coesão a todas as minhas produções.

Com o programa pronto, tive a liberdade total para criar novas funções a partir de idéias sobre o temática da montagem e a exploração estética da imagem em movimento – os únicos limites são a minha capacidade técnica de programação da máquina e a capacidade artística de prever minha necessidade expressiva, dentro das possibilidades do meio.

Sendo a ferramenta desenvolvida na forma de *software*, torna-se possível a sua distribuição para a comunidade artística e meios públicos afins (produção de shows, moda, publicidade...). A solução de criação baseada em computador multimídia e *software* permite a disseminação da ferramenta, contribuindo assim para a democratização dos meios de produção cultural. Falaremos mais sobre esse aspecto do projeto no item 3.5.

3.1 - FUNÇÕES DO PROGRAMA

O programa Quase-Cinema presta-se à criação de edições de vídeo em tempo-real, permitindo as seguintes funções:

- Reprodução de vídeos com controle de velocidade e direção.
- Edição do tipo corte-seco.
- Composição de vídeos em até quatro camadas com controles de transparência e método de sobreposição.

- Colorização de vídeos com controles específicos para tons claros e escuros.
- Controle de *loop* dos vídeos (marcação de limites de início e fim).
- Composição de texto.
- Criação de ritmo para sincronização de parâmetros visuais.

3.2 - ÁREAS DA INTERFACE

A interface do programa foi dividida entre as tarefas que o *performer* pode executar com o *software*. As áreas são:

1) Controle de canais - permite a escolha do canal de vídeo (do um ao quatro) ativo, assim como o controle de vários aspectos do vídeo, tais como a velocidade, o modo de aplicação e a transparência.

2) Banco de imagens - o banco de imagens é a área do *software* que permite a visualização dos arquivos de vídeo digital contidos no disco rígido do computador.

3) Área de acesso rápido - a área de acesso rápido permite a vinculação de vídeos do banco de imagens a ícones e letras do teclado.

4) Módulo de colorização - permite a colorização de imagens com mapeamento de cores diferentes para os tons escuros e claros dos canais selecionados.

5) Módulo de texto - permite a digitação de textos e ajustes tipográficos.

6) Módulo de 3D - controles de interação com arquivos 3D pré-definidos.

3.3 - ETAPAS DE CRIAÇÃO DO PROGRAMA

O processo de desenvolvimento do programa tem acontecido em etapas de conceitualização, programação, teste e performance.

A conceitualização engloba os processos de imaginação de imagens base e funções de programação. Segue-se então uma etapa de programação do computador e

de captação e edição de imagens. Os códigos são criados e testados com as imagens disponíveis no banco de imagens atual.

Uma vez testada a base para a performance multimidiática da edição de vídeo em tempo-real, ocorre um ciclo de utilização criativa e fruição em performances primeiramente privadas (ensaios) e posteriormente públicas (festas, *shows* e *jam sessions*⁴).

O desdobramento do processo é uma realimentação do sistema e renovação do programa, dando início a um novo ciclo. A cada performance nascem novas metas e possibilidades criativas de utilização da linguagem visual da imagem em movimento.

Os focos de desenvolvimento explorados são a facilidade de uso durante a performance, a pesquisa de interfaces táteis além do teclado e *mouse* e a possibilidade de mais ricas explorações de mundos e animações 3D.

3.4 - DIFERENÇAS DE OUTROS SISTEMAS DE VJ

Em minha carreira como editor de vídeos publicitários, tive a oportunidade de captar e editar vídeos em diversos sistemas lineares, tais como *U-Matic*, *S-VHS*, *Amiga Video Toaster*, *Betacam A/B*, *Grass Valley EDL (Edit Decision List)* e, posteriormente, em vários sistemas digitais. Manuseando estas tecnologias pude perceber suas respectivas vantagens e desvantagens. Tal experiência culminou na tentativa de fazer com que o programa Quase-Cinema misturasse o paradigma tátil da edição de vídeo linear com a flexibilidade da edição não-linear.

Compreendo o vídeo em tempo-real como uma mescla entre as formas de criação do vídeo analógico linear com as práticas criativas do vídeo digital não-linear. O vídeo em tempo-real segue uma linha do tempo implacável: uma vez tendo sido tomada uma decisão criativa, ela é imediatamente exibida, simultaneamente aos espectadores. No vídeo não-linear, ao contrário, pode haver voltas, correções e pausas para tomada de decisões. O vídeo em tempo-real não deixa de beber nas fontes criativas e nas possibilidades (consideradas positivas) do vídeo não-linear, tais como o acesso rápido

4 Performance de improvisação com músicos e, no caso específico, VJs.

às mídias, liberdade estética e portabilidade do sistema.

Durante o desenvolvimento tentei programar a ativação da maioria dos comandos pelo teclado, sem o uso obrigatório do *mouse*. Isso traduz-se em uma performance que se assemelha a uma "batucada" com resultados visuais ao invés de sonoros.

O primeiro programa de VJ do qual se tem notícia foi o *VuJak*, programado em 1992 por Brian Kane, Lisa Eisenpresser e Jay Haynes. Este programa valia-se do recém lançado formato *Apple QuickTime* 1.0, que permitia a execução de vídeos a partir do computador. O sistema de arquivos *QuickTime* também foi escolhido para o programa Quase-Cinema por ser o único formato encontrado com a flexibilidade de tocar os vídeos em velocidades variadas e ao reverso com estabilidade, o que é essencial para o tipo de performance em tempo real.

A última década viu o nascimento de vários outros programas de VJ, sendo os mais destacados: *Arkaos* e *Resolume*, sendo o último um dos mais utilizados. Faremos a seguir algumas comparações entre os programas Quase-Cinema e *Resolume*.

Programa	<i>Resolume</i>	Quase-Cinema
Licença	Comercial (R\$ 595,00 ⁵)	Gratuito.
Site	www.resolume.com	www.quasecinema.org
Camadas	3 de vídeo.	4 de vídeo, 1 de texto e 1 de 3D.
3D	Não permite o uso de arquivos 3D.	Permite interação com arquivos 3D em tempo real.
Sincronização	Detecção automática de picos sonoros para sincronização.	Criação de batida manual de dois canais para sincronização.

Tabela 1. Comparação entre os programas *Resolume* e Quase-cinema.

O programa *Resolume* organiza a interface entre os bancos de acesso rápido, controles de canais e controles de efeitos.

⁵ 229 Euros para licença de uso em um computador (preço em junho de 2007).

O programa Quase-Cinema permite a visualização dos filmes do banco de imagens por meio de ícones, enquanto o Resolume se restringe a mostrar o nome dos arquivos. Além disso, o Quase-Cinema permite que os ícones mostrem imagens em movimento quando o ponteiro do *mouse* passa sobre eles.

Considero que os itens da interface do programa Quase-Cinema se encontram posicionados mais adequadamente ao processo de criação de ritmo, já que a maioria dos comandos é acessível com um só clique do mouse.

Ambos os programas fazem uso de atalhos de teclado. Os atalhos do programa Quase-Cinema são especificados no manual de instruções anexo.

A Figura 1 destaca as áreas do módulo principal do programa Quase-Cinema.

a - Controle de canais

Permite a seleção do canal ativo e a mudança de seus parâmetros: opacidade, velocidade, colorização e modo de aplicação.

b - Banco de imagens

Mostra as imagens dos vídeos disponíveis no disco rígido, na pasta do programa. Use as setas na parte de cima da interface para paginar o conteúdo da pasta de vídeos. Cada uma das três setas (em diferentes tons de cinza) muda para cada lado 1, 5 ou 10 páginas para frente ou para trás.

c - Área de acesso rápido

d - Pré-visualização ampliada de vídeos

Visão ampliada de filmes do banco de imagens ou da área de acesso rápido.

e - Cópia da saída de vídeo (PGM)

Essa janela mostra uma pré-visualização da saída de vídeo do segundo monitor. É útil para configuração de um monitor ou quando não se pode ver que está sendo projetado (distância, obstáculos físicos, etc).

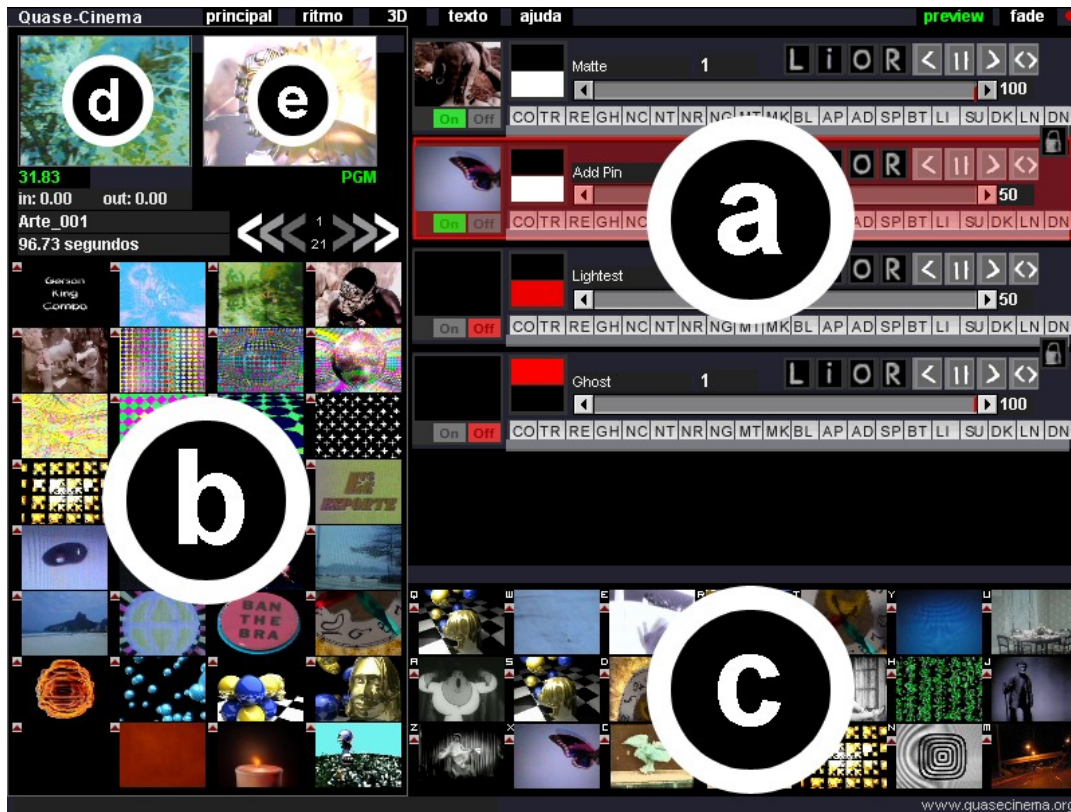


Figura 1. Tela de controle principal do programa Quase-Cinema.

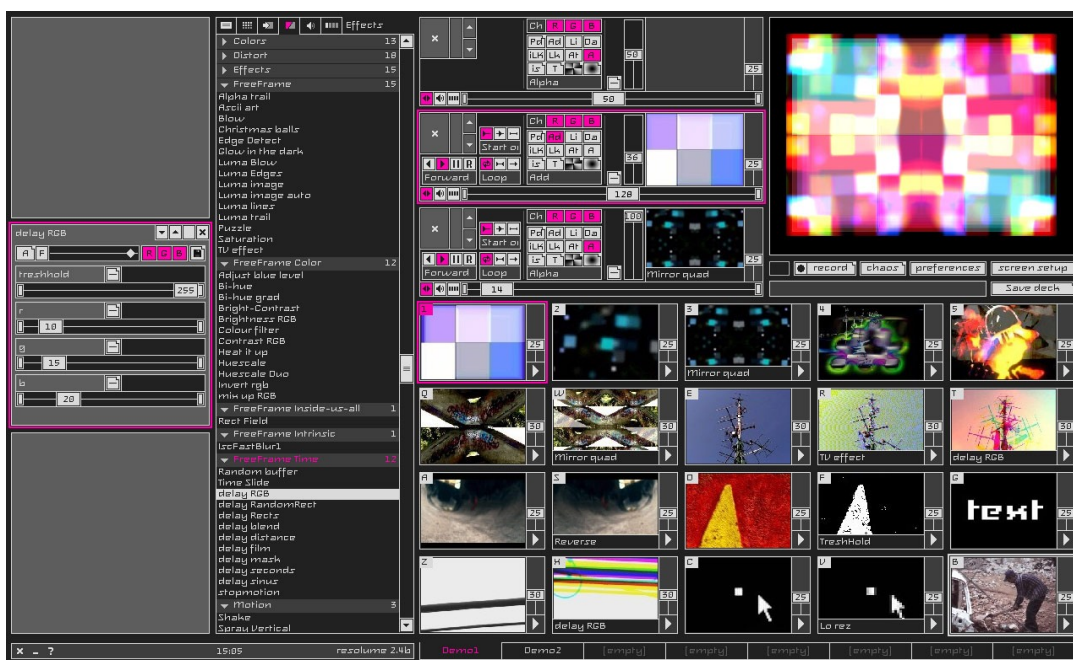


Figura 2. Tela de controle do programa Resolume.

Outra tendência de criação de performances visuais em tempo real é a utilização de aparelhagem eletrônica, tal como mesas de edição de vídeo, tocadores de DVD especializados. O programa Quase-Cinema executa algumas funções de mesa de edição, porém em equipamento genérico (micro-computador), o que nos leva à próxima questão, a da multiplicação da ferramenta.

3.5 - DISPONIBILIZAÇÃO DO PROGRAMA

O programa está disponibilizado gratuitamente na internet. Para fazer o *download* só é necessário o cadastro no site com nome e endereço de *e-mail* do usuário. O endereço do site do projeto é www.quasecinema.org.

A distribuição livre do programa visa a criação de uma rede de troca de informações no âmbito das experiências criativas com arte e tecnologia.

Outro objetivo de se distribuir gratuitamente o programa é fomentar o espírito criativo do público de duas formas: primeiramente como VJs usuários do programa Quase-Cinema, e também servindo como exemplo de potencial artístico de se manipular o computador, subvertendo o atual sistema em prol de uma visão criadora. Como disse Nam June Paik, a televisão nos atacou a vida inteira, agora é a hora de contra-atacar (RUSH, 2006, p.111).

A disponibilização gratuita do programa não pretende alinhar-se com ideologias radicais de uso exclusivo de programas livres, pois considero isso uma limitação técnica e criativa. Assim como foi exposto no capítulo 3, o programa tem um caráter de artefato cultural. Além disso, um programa de computador é uma propriedade intelectual e tem valor econômico, seja para um indivíduo, uma empresa ou uma nação. Assim sendo, o objetivo da liberação é o incentivo para a criação de uma comunidade de cooperação internacional, onde vários indivíduos podem contribuir livremente para a capacitação mútua. Assim como esse projeto se beneficia do uso do programa de 3D livre Blender, outros projetos se beneficiarão com o uso do programa Quase-Cinema. Esse processo só tende a se expandir, na medida em que as pessoas (artistas) forem se comunicando e trocando experiências, expectativas e sonhos.

3.6 - CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DO PROGRAMA

- Saída de vídeo com resolução SVGA (800x600 - resolução maior que o padrão NTSC).
- Compatibilidade: *Microsoft Windows* 2000 ou XP, precisa do *QuickTime* instalado. Versão futura para *Mac OS X*.
- Requisitos mínimos: CPU acima de 2 GHz, 512 MB RAM, placa de vídeo com duas saídas (tela de controle e projeção) e um monitor SVGA (800x600) para a tela de controle.
- Para performance superior usando vídeos de alta-resolução, recomenda-se processador de 3.4 GHz, 2 GB de RAM, 2 HDs ligados em RAID e placa de vídeo *nVidia GeForce 7800 GT* ou superior.
- Compatibilidade de mídias: aceita arquivos de vídeo do tipo *QuickTime .mov*
- Formato dos arquivos de 3D: *Shockwave .w3d*
- O programa Quase-Cinema foi desenvolvido com o sistema *Director* e a linguagem de programação *Lingo*.

4 - PERFORMANCE ARTÍSTICA COM A UTILIZAÇÃO DO PROGRAMA

A videoarte será, no universo das imagens técnicas, a forma de expressão artística que assumirá, com maior radicalidade que qualquer outra, a tarefa de produzir uma iconografia resolutamente contemporânea, de modo a reconciliar as imagens técnicas com a produção estética de nosso tempo. (...) transformando essa busca na sua própria razão de ser. (MACHADO, 2003, p.25)

4.1- TEMÁTICA

Durante as performances com o sistema Quase-Cinema são utilizadas imagens de criação própria e imagens apropriadas. As imagens utilizadas como matéria-prima (*samples*) são apropriações da cultura televisiva e cinematográfica, buscando a sua desconstrução nos planos pictórico-abstrato, figurativo e de montagem temporal.

A manipulação do tempo é um aspecto chave que permeia as abordagens temáticas. A repetição e os recursos de câmara lenta e acelerações são utilizados como deformadores de padrões e pontos de vistas automáticos. O que resulta daí é a reflexão sobre os temas e eventuais quebras de preconceitos, alterando a percepção dos espectadores sobre o tema.

Cada tema abordado é subvertido com o uso de cortes secos de montagem, artifícios que nas narrativas tradicionais da televisão e do cinema comercial servem para dar coerência e desenrolar uma narrativa. Durante as edições em tempo-real os cortes são ferramentas para descontextualizar proposital e claramente as imagens dos seus contextos originais.

O conteúdo e a duração dos planos utilizados é livre e descompromissada (do ponto de vista do montador cinematográfico). Muitas vezes a transfiguração do banal iniciada por Duchamp é exercitada, dada a longa duração das performances de VJ⁶. Assim como o urinol ganhou um novo significado por causa da sua exposição

6 Algumas chegam a durar mais de 8 horas.

como arte, uma série de imagens fora do circuito estético televisivo e cinematográfico ganha “voz” e, ao dialogar com o ambiente e com outras imagens, invoca reflexões e conexões inesperadas.

4.2 - ESTILO

O programa tem sido desenvolvido com o objetivo de ser uma caixa de ferramentas para a manipulação artística do vídeo. Foi dada uma atenção especial aos recursos de colorização e composição de camadas.

Os recursos de colorização podem modificar os tons claros e escuros das imagens bases, prestando-se a criar efeitos de simplificação ou exarcebação das cores das imagens. Despidas de suas características originais de cores, profundidade de sombreamento, as imagens tendem a se aproximar da sua essência. Ao se deparar com tais sínteses visuais, o observador faz rápidas associações de significado.

“Da necessidade de expressão, nasce a forma da obra.” (PENTEADO, 1988, p.44)

4.3 - METALINGUAGEM

As imagens autorais usadas nas performances se dividem entre imagens de síntese tridimensionais, colagens e seqüências fotográficas de cenas cotidianas. O conceito de Walter Benjamin da "reprodução em massa e reprodução da massa" pode ser vivenciado nas performances em ambientes com muitas pessoas (centenas), quando as pessoas podem ver na tela rostos tão anônimos e curiosos quanto os seus.

As criações em tempo-real com o *software* costumam ser efêmeras e diferentes a cada interação com o ambiente e com a música que normalmente acompanha as performances. O "desempenho artístico" voltaria então a possuir uma aura única em cada performance? Se não uma aura, tais performances possuem um caráter espaço-temporal semelhante à *land art* ou o grafite de rua. As possibilidades de criação durante a performance permitem um vislumbre da maleabilidade das imagens

digitais, que são transfiguradas e “derretidas” instantaneamente com um apertar de botão. É concretizada a profecia de Nam June Paik, que introduz seu vídeo “*Global Groove*” como uma amostra da televisão do futuro, cujo catálogo de filmes será maior que uma lista telefônica.

Ao nos depararmos com uma performance de VJ podemos sentir em primeira mão a imagem em termo de processo, da gênese associativa à transmutação dos significados originais.

4.4 - APROPRIAÇÃO E PRODUÇÃO DE IMAGENS

Entre os temas das imagens apropriadas, podemos destacar as imagens dos primórdios do cinema, e até anteriores, como as fotografias seqüenciais de Eadweard Muybridge (figura 5). Ao contrapor as experiências das imagens em movimento de Muybridge com conteúdos contemporâneos (computação gráfica, por exemplo), encontramos um resultado metalinguístico, que questiona o papel do vídeo e dos processos digitais dentro do universo criativo artístico.

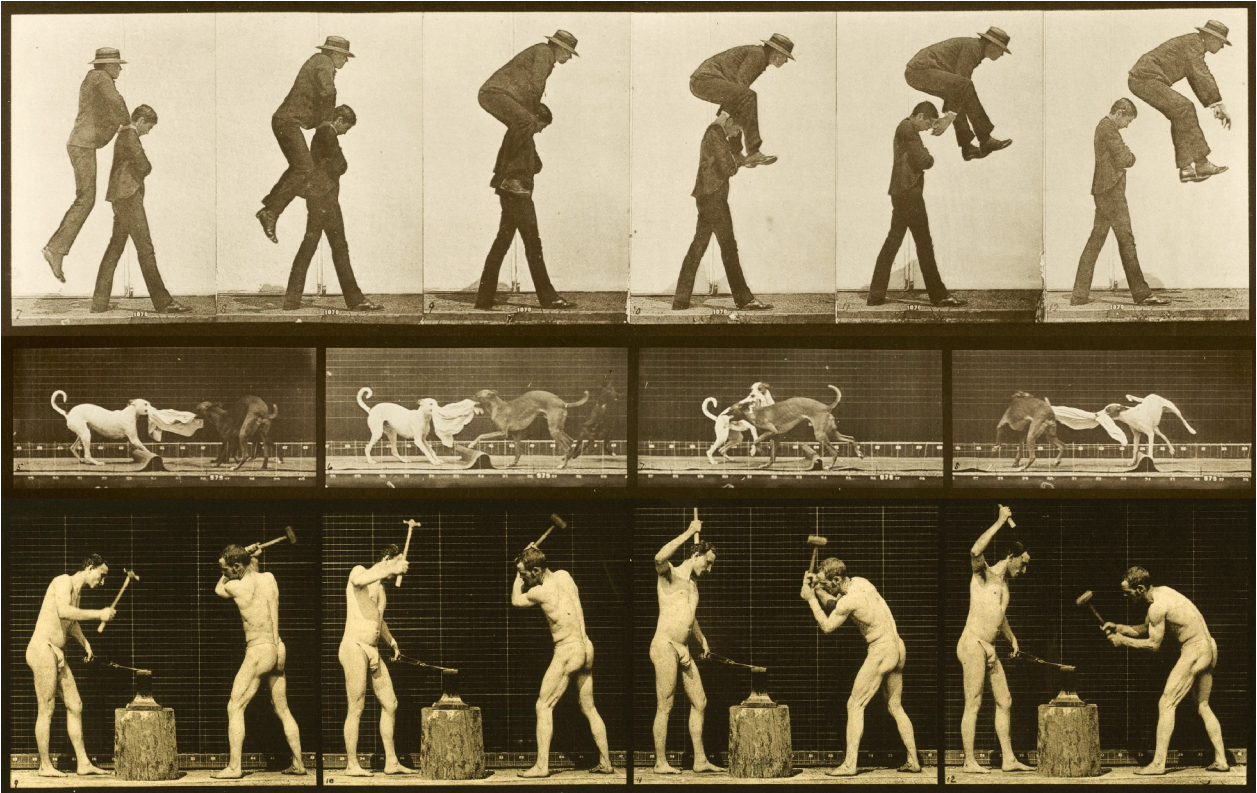


Figura 3. Fotografias de Eadweard Muybridge (Animal Locomotion, 1887)

A cidade tem um papel importante na temática do meu trabalho. São abordados os aspectos humanos e pontos de vista abstratos do urbanismo. Muitas vezes obras de artistas em espaços públicos são captadas, como no caso de painéis do artista Athos Bulcão (figura 4) que, compostos com cenas da cidade e globais, fazem um diálogo entre o homem e o espaço que o circunda.

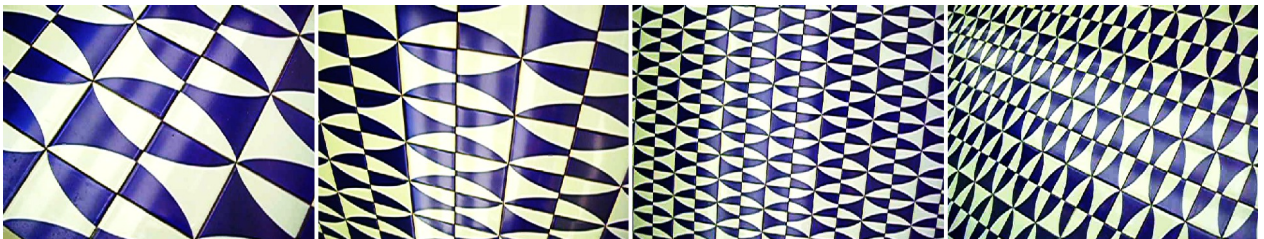


Figura 4. Quadros de vídeos captados diante de azulejos de Athos Bulcão.

4.5 - TÉCNICAS UTILIZADAS

Uma série de metodologias foi criadas para o desenvolvimento de conteúdo para as apresentações de VJ. Procedimentos de criação utilizando técnicas tridimensionais (3D) são publicados e discutidos periodicamente no fórum aberto do meu site de treinamento na internet (www.3Dzine.org/forum).

4.5.1 - NA PREPARAÇÃO DAS IMAGENS

A utilização de câmaras portáteis⁷ permitiu a exacerbação do processo tátil de aquisição das imagens. Mostra experiências vivenciadas e lugares presenciados pelo artista. Grande parte das imagens gravadas contém acentuados movimentos de câmara, o ponto de vista do espectador parece dançar com o sujeito retratado. Essa técnica faz um diálogo com os filmes experimentais da cineasta Maya Deren. São criados vários trechos de animação com a câmara em movimento criativo, a fim de “descortinar outras matérias e introduzir uma nova 'fisicalidade'. (...) uma imagem que, pela desfiguração, descortina uma refiguração.” (BELLOUR, 1997, p.13)

A maioria das imagens de síntese, sejam elas bidimensionais ou tridimensionais, foi criada com o programa de código aberto (gratuito) Blender⁸, usado modelagem, texturização e finalização de animações. Tendo convivido pessoalmente com a comunidade de desenvolvedores⁹ deste programa me incentivou na jornada de criação de um programa, pois pude vislumbrar um esquema de produção “caseira” (*in-house*) de um *software* voltado para a criação artística.

Uma técnica importante para a criação de seqüências de imagens foi a utilização de pequenos programas, feitos por mim, com a finalidade de criar

7 Foram utilizadas câmeras de vídeo MiniDV e Digital8 e câmaras fotográficas

(especialmente pequenas e práticas) com capacidade de gravar imagens em movimento.

8 O Blender é desenvolvido pela Fundação Blender (www.blender.org).

9 Participei como palestrante na Blender International Conference - 2004 (Amsterdam, Holanda) e como desenvolvedor de 3D interativo no encontro Blender/CAVE Development Sprint - 2006 (Innsbruck, Áustria).

composições semi-aleatórias de imagens. Cada um dos cerca de 10 programas tem a capacidade de escolher aleatoriamente imagens dentre uma seqüência pré-definida, criar sobreposições e, a partir daí, criar animações. A técnica permite suprir o programa com algumas dezenas de imagens do mesmo tema e colher uma animação pronta depois de alguns minutos.

4.5.2 - NA PERFORMANCE EM TEMPO-REAL

A performance em tempo-real é normalmente associada a um conteúdo musical, e a improvisação é a tônica do processo. “O tempo real suscita fenômenos de auto-análise que modificam as relações interindividuais no grupo e que podem criar o ritmo do evento em um tempo social novo (...)” (VENTURELLI, 2004, p.45)

Um dos maiores potenciais da criação em tempo-real com o programa Quase-Cinema é a possibilidade da experimentação com composição de múltiplas camadas de vídeo (figura 5). O sistema permite a utilização de uma grande variedade de modos de composição, baseados em fórmulas matemáticas, expondo uma grande variação nas escalas tonais e nas distinções entre claro e escuro de uma imagem.

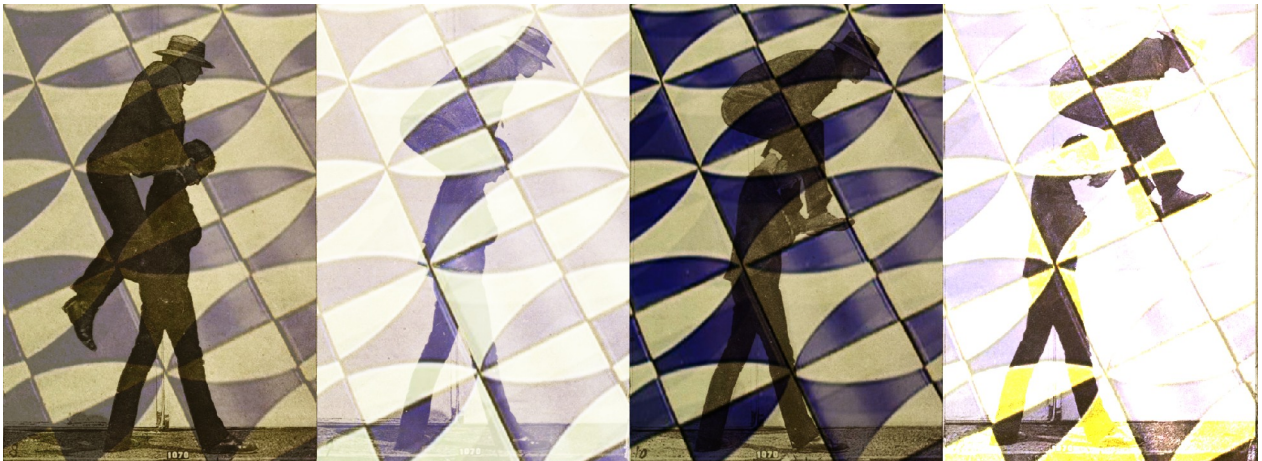


Figura 5. Exemplos de modos de composição de vídeo do programa Quase-Cinema.

A propósito da mudança do suporte e do destino do audiovisual, Gustavo Galvão antevê uma questão presente tanto na experiência de criação cinematográfica quanto na arte dos VJs: “Resta saber como o cinema se comportará com a demanda crescente por conteúdos interativos. Esta realidade contradiz os fundamentos do filme, apresentado ao público de forma imutável. A obra cinematográfica deixará de ser absoluta? Talvez a diversão do espectador do futuro seja manipular cores, refazer enquadramentos, reordenar cenas (...)” (GALVÃO, 2007, p.20)

5 - CONCLUSÃO

Júlio Plaza define o cenário e o escopo das criações em meios eletrônicos, dizendo que

As imagens sintéticas criam novas topologias e morfologias não somente em relação à sua forma de construção, mas também em relação à plástica, fotografia, cinema, vídeo, gráfica, e, sobretudo, em relação à sua aproximação com a música e a arquitetura. Estas imagens se amalgamam também às diversas linguagens (das cores, dos materiais gráficos, do desenho, dos diagramas) que se encontram armazenadas em memórias, rotinas e programas. A sinergia entre os saberes científicos e a criação artística combinam-se e se interpenetram em um cruzamento com a tecnologia mais avançada e com as práticas concretas da expressão imagética. Estas imagens recriam o universo do concreto e do sensível acentuando as transações interlinguagens e multimidiáticas. (PLAZA, 1998, p.30)

Desde a época das minhas primeiras experiências com computação gráfica e vídeo, já tinha o vídeo como uma interessante forma de expressão e pude vivenciar a urgência criativa do vídeo. A arte que faço hoje dá continuidade a um processo de “disposição de se posicionar o vídeo com uma perspectiva quente, de produção, muito mais do que dentro de um enfoque passivo, frio, de exibição. (...)”, buscando a “criação de uma linguagem e gramática visual própria, um meio-termo entre o preciosismo da escritura cinematográfica e a pasteurização incontrolável dos programas da televisão comercial.” (ALMEIDA, 1984, p.13)

O projeto visa a continuidade do desenvolvimento e manutenção da ferramenta, assim como a sua utilização em performances multimídia. A finalização do programa Quase-Cinema não determina o fim desse projeto, pelo contrário, é a fundação para uma plataforma de experimentação e reflexão sobre a linguagem do audiovisual.

6 - REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

6.1 - EM LIVROS

ALMEIDA, Candido José Mendes de. *O que é vídeo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

ARAÚJO, Ricardo. *Poesia visual - vídeo poesia*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens Foto Cinema Vídeo*. Campinas: Papyrus, 1997.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*. In: _____. *Obras escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BENTES, Ivana. *Do Paleocibernético ao Biotecnológico*. In: Daniela Bousso. (Org.). *Arte e Tecnologia: Pioneiros e Contemporâneos*. São Paulo: Paço das Artes, 1997.

CALABRESE, Omar. *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra, 1989.

GALVÃO, Gustavo. *Catálogo da exposição Analógico Digital*. Brasília: Centro Cultural Banco do Brasil, 2007.

MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

_____. *Máquina e imaginário*. São Paulo: Editora da USP, 1993.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. *Arte e tecnologia na cultura contemporânea*. Brasília: Dupligráfica, 2002.

PENTEADO Neto, Onofre. *Vida-Valor-Arte*. São Paulo: Perspectiva, 1988.

PLAZA, Julio e Monica Tavares. *Processos criativos com meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.

RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço_tempo_imagem*. Brasília: Editora UnB, 2004.

YOUNGBLOOG, Gene. *Expanded Cinema*. Nova Iorque: P. Dutton, 1970.

6.2 - NA INTERNET

BROECKMANN, Andreas. Software arte, programe-se.

<http://www.midiatatica.org/ip/index.php?id=9,7,0,0,1,0>

Le Collagiste. http://lecollagiste.mylinea.com/v_i_d_e_o_-vjs/soft_pour_vj

List of VJ Software. http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_VJ_Software

Resolume. <http://www.resolume.com>

VJBR. <http://www.vjbr.org/forum>

VJ Central. <http://www.vjcentral.com>

VJ Forums. <http://www.vjforums.com>

Vujak. <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Vujak>

7 - ANEXOS

- CD-ROM com o programa Quase-Cinema e banco de imagens de demonstração.
- Manual do instruções do programa Quase-Cinema.
- DVD-Vídeo com o documentário “Arte Eletrônica”, 2000.