

QUASE- CINEMA

VJ Software

2

FUNDAÇÃO NACIONAL DE ARTES
funarte

Projeto contemplado pela Fundação Nacional de Artes
no Programa de Bolsas de Estímulo à Produção Artística

O que é Quase-Cinema

O Quase-Cinema é um programa de computador dedicado a edição e apresentação de vídeo ao vivo. Por vídeo ao vivo se entende o processo de montagem com apresentação simultâneo ao público.

O nome Quase-Cinema é uma homenagem ao artista brasileiro Hélio Oiticica, que assim batizou os seus projetos de experimentação audiovisual tecnológicas - "um campo de experiências transgressivas dentro do universo das mídias ou das imagens e sons produzidos tecnicamente". http://pt.wikipedia.org/wiki/Hélio_Oiticica

O projeto de criação de um programa para computador nasceu como meu trabalho de diplomação do Bacharelado em Artes Plásticas na Universidade de Brasília, sob a orientação do Prof. Elyeser Szturm.

A versão atual do programa (2.0) é fruto da Bolsa de Estímulo à Criação Artística, da Fundação Nacional das Artes (Funarte), com a qual o projeto foi contemplado no ano de 2009.

O programa de computador tem como finalidade a expressão artística com uso da montagem de imagens em movimento. A escolha do meio de expressão de VJ (visual jôquei) foi feita por causa da minha paixão pela sintonia entre imagem e som, fusão capaz de produzir sensações extremas de fruição artística. Outra motivação veio por causa 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 fotografias.

A necessidade da criação de um software próprio veio do desejo de ter um ambiente de criação controlado e sintonizado com as minhas necessidades expressivas e anseios criativos.

Esta via de criação permite um certo grau de desvinculação da padronização das ferramentas disponibilizadas comercialmente. 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 artefato cultural,

carregando um significado sócio-cultural particular (Broeckmann). Aumentando a sua relevância, além de ferramenta para expressão pessoal do artista, o programa resultante desse projeto será distribuído livremente.

O projeto compreende a criação de um programa (software) para performance interativa com imagens em movimento, possibilitando a manipulação artística do vídeo com recursos de montagem, composição, colorização, criação de ritmo e exploração interativa de espaços tridimensionais.

O software segue a linha de experimentação da vídeoarte e do cinema experimental, utilizando a imagem digital como suporte de criação de experiências sensoriais e de comunicação. A edição em tempo-real foi a resposta para a minha busca de expressão artística, principalmente pelos seus atributos de dinamismo e imediaticidade. 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.

Por que um programa de computador? A motivação para o desenvolvimento 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 graças à minha familiaridade com a técnica, além da compatibilidade com o meu banco de imagens captado anteriormente e durante o projeto.

O que me fascina na criação usando a imagem em movimento como base é a possibilidade de manipular o tempo, seja no momento da captura da imagem ou no momento da performance em tempo-real. Sobre o tempo no vídeo arte, Nam June Paik diz em 1962: "É preciso enfatizar que meu trabalho não é pintura, nem escultura, mas sim uma arte temporal."

Na citação de Marshal 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.". Como hábito doméstico que nos coloca na posição de VJ, podemos hironicamente citar o *zapping* com o controle remoto da televisão. No caos de informações da mídia contemporânea, os canais e propagandas brigam pela nossa atenção.

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: "A máquina performa, no sentido artístico do termo, quando se deixa arrebatar, isto é, quando é dobrada em sua positividade técnica" (MEDEIROS, p.11). 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 – o único limite é a minha capacidade técnica de programação da máquina.

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, cinema, 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.

O processo de desenvolvimento do programa tem acontecido em ciclos de conceitualização, programação, teste e performance. Uma vez criada a base para a performance multimidiática da edição de vídeo em tempo-real, dá-se um ciclo de utilização criativa, fruição, realimentação do sistema e renovação do programa (re-programação). A cada performance nascem novas metas e possibilidades criativas de utilização da linguagem visual da imagem em movimento.

"A vídeoarte 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." (Arlindo Machado)

Alexandre Rangel - VJ Xorume

Instalando o Quase-Cinema

Faça o download da versão mais recente do programa no site www.quasecinema.org . A nomenclatura dos arquivos do programa é feita com base na sua versão, data de lançamento e sistema de computador, conforme o exemplo abaixo.

QuaseCinema2.2009.05.28_MacOS =

QuaseCinema2.ano.mês.dia_sistema

Linux

O programa Quase-Cinema foi testado na distribuição de Linux Ubuntu (disponível gratuitamente em www.ubuntu.com).

- Descompacte o arquivo do *download*.
- Mova a pasta QuaseCinema para a sua pasta de aplicativos.
- Abra a pasta QuaseCinema/bin e crie um atalho do programa Quase-Cinema.

Mac OS X

- Descompacte o arquivo do *download*.
- Abra o arquivo QuaseCinema.dmg .
- Mova a pasta QuaseCinema para a sua pasta de aplicativos.
- Abra a pasta QuaseCinema/bin e arraste o ícone do Quase-Cinema para o dock, criando assim um atalho.

Windows XP / Vista

- Descompacte o arquivo do *download*.
- Mova a pasta QuaseCinema para a sua pasta de aplicativos.
- Abra a pasta QuaseCinema/bin e crie um atalho do programa Quase-Cinema para a área de trabalho.
- Instale (caso não tenha) o programa Quicktime (*download* gratuito em www.apple.com.br/quicktime)

Computador para rodar o software

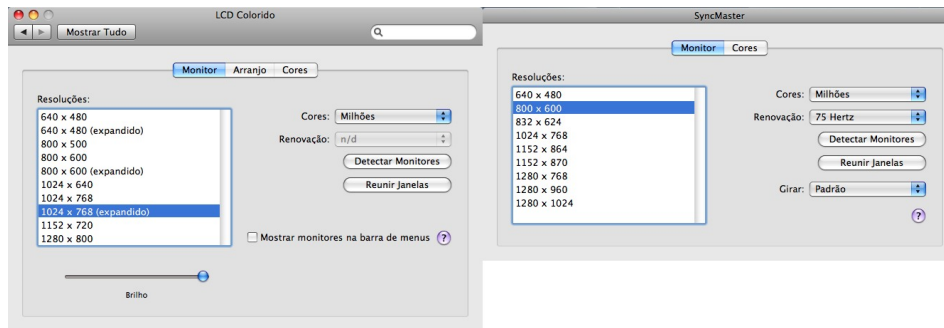
A configuração de computador recomendada para rodar o software:

- Velocidade do processador maior que 2 Ghz.
- Memória RAM de 2 GB.
- Disco rígido com mais de 40 GB. Quanto maior o disco rígido, maior poderá ser o banco de imagens armazenado.
- Placa de vídeo com saída de vídeo.

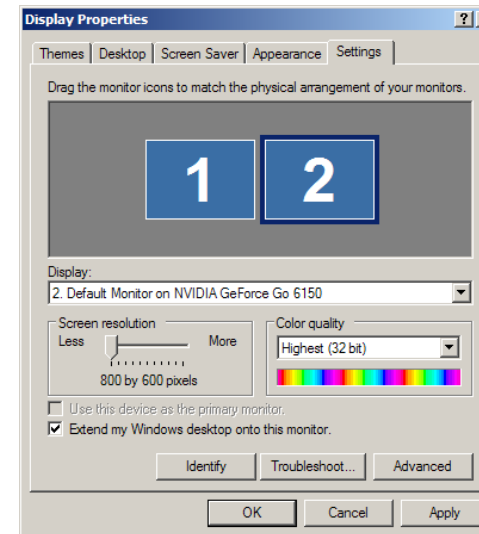
Configurando o seu computador

Mac OS X

- Acesse Preferências do sistema > Monitores.
- Configure o monitor 1 (esquerda) com a resolução de 1024 x 768 pixels.
- Configure o monitor 2 (direita) com a resolução de 800 x 600 pixels.



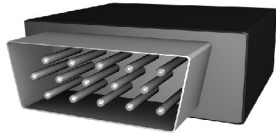
Windows XP / Vista



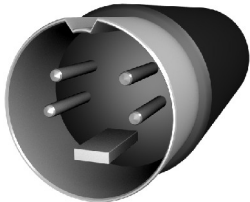
- Acesse Menu iniciar > Painéis de controle > Monitores.
- Configure o monitor 1 (esquerda) com a resolução de 1024 x 768 pixels.
- Selecione o monitor 2 (direita) e acione a opção “extender a área de trabalho para esse monitor”.
- Configure o monitor 2 (direita) com a resolução de 800 x 600 pixels.

Cabeamento

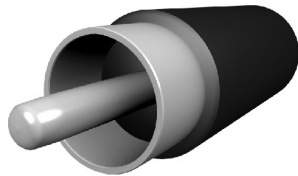
Pesquise as saídas de vídeo disponíveis no seu *notebook* ou na placa de vídeo computador e planeje o seu cabeamento de acordo. Seguem as descrições de cabos usados no trabalho de VJ, listados em ordem decrescente de qualidade do sinal de vídeo.



VGA (DB 15) - Conexão de alta qualidade entre um computador e um monitor ou projetor de vídeo. Utiliza cabos de alto custo. Funciona em projetores e monitores. Não é aceito na maioria das mesas de edição. O cabo DVI tem características semelhantes, com a vantagem de ser digital, enquanto o VGA é analógico.

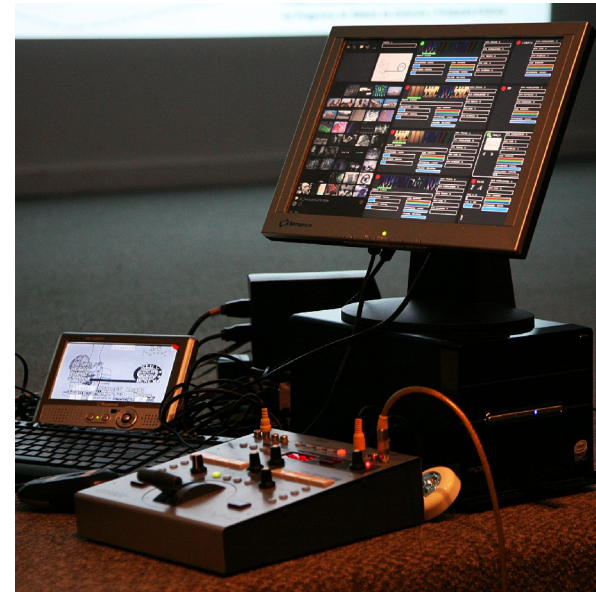


S-VHS (Super Video) - Conexão de alta/média qualidade entre computador/notebook e projetor de vídeo. Utiliza cabos de alto custo. É aceito na maioria das mesas de edição e projetores. Também chamado de cabo super vídeo.



Composto (RCA) - Conexão de média qualidade entre computador/notebook e projetor de vídeo. Utiliza cabos do tipo RCA, de baixo custo. É aceito na maioria das mesas de edição, projetores e televisões.

Equipamentos extras



Exemplo de sistema composto de computador semi-portátil, monitor de touch screen, mesa de edição e monitor de *preview*.

Uma série de equipamentos pode incrementar a sua performance ao vivo, tais como:

- **Mesa de edição:** permite a mistura das imagens vindas do computador com outras fontes (DVD, câmera, outro computador...)
- **Câmera de vídeo:** permite a adição de vídeo captado ao vivo na sua performance. As imagens da câmera podem ser utilizadas via mesa de edição, ou via software Quase-Cinema. O Quase-Cinema aceita conexão de câmera pelos padrões USB (webcams) ou Firewire (mini DV).
- **Monitor de vídeo:** permite a pré-visualização de vários sinais de vídeo conectados à mesa de edição. Pode ser utilizada uma pequena televisão, desde que disponha de entrada de vídeo.
- **Tocador de DVD:** permite a utilização de imagens gravadas em DVD de vídeo. O tocador de DVD pode ser conectado à mesa de edição.
- **Monitor touch screen:** monitor sensível ao toque. Dispensa o uso de teclado e mouse, tornando a interação com o software mais imediata.

Usando os seus vídeos

O pacote de download do programa do Quase Cinema inclui alguns vídeos de teste. Você logo irá querer adicionar os seus vídeos às performances. Para isso, copie as suas pastas com vídeos para a pasta QuaseCinema/bin/data/_Videos

Ou seja, a pasta _Videos conterá suas pastas de vídeos, como no exemplo:

QuaseCinema/bin/data/_Videos/Animações

QuaseCinema/bin/data/_Videos/Pessoas

... e assim por diante, separando os vídeos em diretórios.

Formato de vídeo

O programa Quase-Cinema funciona com vídeos no padrão Quicktime (.mov).

Os parâmetros para a criação de um vídeo são tamanho, quadros por segundo e compressor. Estes parâmetros devem ser especificados no momento de criação ou conversão de um vídeo.

Quanto mais potente for o computador rodando o programa, maior qualidade poderão ter os seus vídeos, sem que o sistema torne-se lento.

Observe na parte inferior esquerda do programa um mostrador de fps de execução. Preferencialmente, este número deve estar entre 30 e 60. É uma relação entre a potência do computador e o peso dos vídeos. Os parâmetros que influenciam o peso de um vídeo são descritos a seguir.

Tamanho

Os tamanhos (em pixels) recomendados para os vídeos são:

320 x 240 – recomendado para uso em computadores antigos.

400 x 300 – tamanho de qualidade média.

480 x 360 – recomendado para a maioria dos vídeos.

640 x 480 – tamanho de boa qualidade, porém pesado.

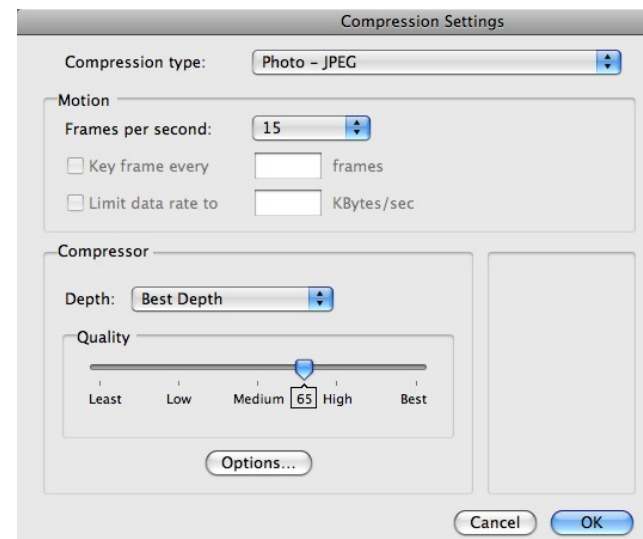
800 x 600 – recomendado para vídeos com pouco movimento.

Compressor

O compressor é uma opção de software, escolhida na hora de criação/conversão de um arquivo de vídeo. O compressor indicado para trabalhos de vídeo em tempo real é o Quicktime Photo-JPEG. Este compressor permite a seleção de um nível de qualidade de compressão; recomendo de 45% a 70%.

Frames por segundo

Recomendo a quantidade de 15 ou 20 quadros por segundo (frames por segundo - **fps**) para uma reprodução leve dos vídeos.



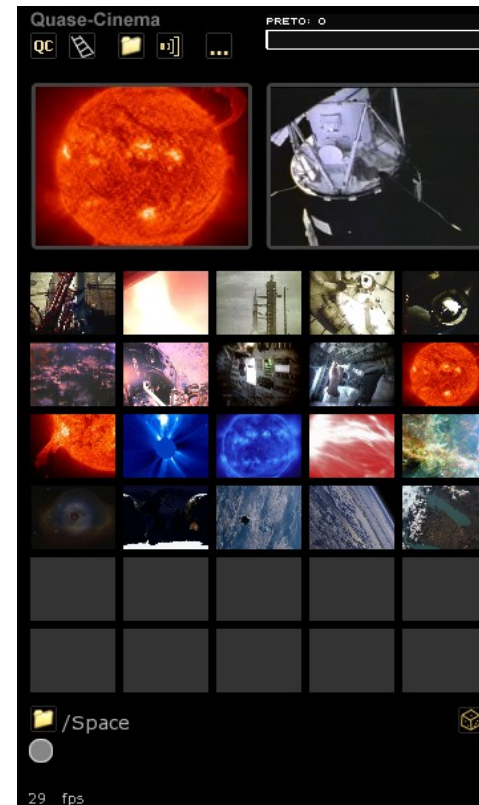
Usando o Quase-Cinema

O programa Quase-Cinema é dividido em dois módulos: principal e live cinema. O módulo principal é usado para apresentações mais dinâmicas e improvisadas, enquanto o módulo live cinema permite uma montagem mais programada de sequências de vídeo e áudio. Você pode alternar entre os módulos usando os dois ícones na parte superior esquerda da interface.



Os dois ícones seguintes permitem abrir pastas de vídeo e áudio.
O quinto ícone abre a tela de preferências e ajuda.

Janela de mídia e telas de pré-visualização



A janela de mídia está presente na parte da esquerda dos dois módulos e tem a funcionalidade de acessar as diferentes pastas de vídeos e arquivos de áudio disponíveis para o programa.

Acima da janela de mídia temos duas telas de pré-visualização:

A primeira tela mostra o conteúdo do clip da janela de mídia de acordo com o ponteiro do mouse.

A segunda tela mostra o resultado da composição atual, ou seja, a imagem que está saindo do computador e sendo apresentada.

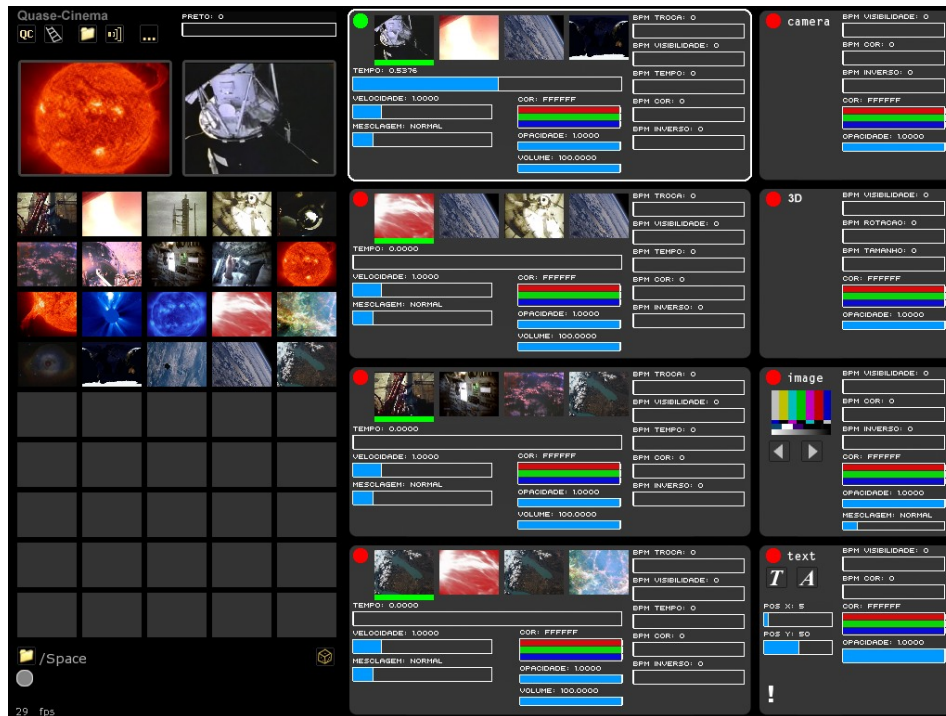
O ícone de dado muda, aleatoriamente, a pasta visualizada.

Caso a pasta possua mais de 45 clips, são apresentados ícones de paginação (círculos cinzas).

Módulo principal

O módulo principal é a parte do programa que permite a realização de edições com maior dinamismo e mais opções de improvisação.

O módulo principal é dividido em 8 canais de imagem, cada um destinado a um tipo de imagem. Para acessar rapidamente os canais de imagem, tecle os números de 1 a 8.



O programa possui um controle de brilho (parâmetro preto) a parte superior da interface, permitindo o escurecimento da saída de vídeo (*fade*).

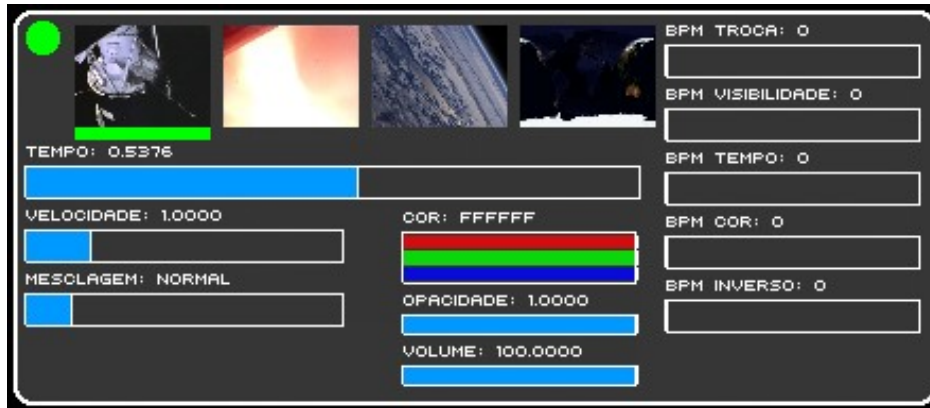
- **Canais 1 a 4:** canais para para uso de arquivos de vídeo do tipo Quicktime (mov).
- **Canal 5:** utilização de imagens de câmera ao vivo.
- **Canal 6:** utilizado para visualização de arquivos 3D.
- **Canal 7:** utilizado para visualização de imagens paradas (png, jpg, bmp).
- **Canal 8:** utilizado para digitação de texto.

As setas para cima e para baixo permitem modificar qual o canal ativo.

Cada canal possui um ícone controle de visibilidade, um círculo nos cantos superiores direitos. Quando o canal está visível, o ícone fica verde e quando o canal está invisível, o ícone fica vermelho. Para modificar a visibilidade de um canal, clique no seu ícone diretamente, sem precisar selecionar previamente o canal. A tecla **delete (backspace)** modifica a visibilidade do canal que estiver selecionado.

Canais de vídeo

No módulo principal existem 4 canais de vídeo. Uma linha de contorno branca indica o canal selecionado. O canal selecionado responderá a atalhos do teclado.



Controlando os vídeos

É possível controlar os seguintes parâmetros de um vídeo:

- **Tempo:** controla a posição da cabeça de *playback*, ou seja, se o vídeo está no começo, meio ou final
- **Velocidade:** controla a velocidade de reprodução do vídeo, de zero (parado) a 5 vezes a velocidade normal. As setas para esquerda e direita do teclado controlam a velocidade do canal selecionado.
- **Mesclagem:** controla a forma de interação das cores do vídeo com as camadas anteriores.
- **Cor:** controla a cor do vídeo.
- **Opacidade:** controla a transparência do canal. A opacidade só pode ser controlada no modo de mesclagem normal.
- **Volume:** controla o volume do som do vídeo, caso o arquivo de vídeo possua áudio incorporado.

Minisequências

Cada canal de vídeo (1 ao 4) pode conter até quatro vídeos organizados sequencialmente.

Atalhos dos canais de vídeo

Barra de espaço: muda a direção de *playback* dos vídeos no canal selecionado.

Setas para os lados: mudam a velocidade de *playback* dos vídeos no canal selecionado.

Controles de ritmo

Cada canal de imagem possui controles baseados em batidas por minuto (BPM). Usando esses controles pode-se criar ritmo em vários parâmetros de um canal.

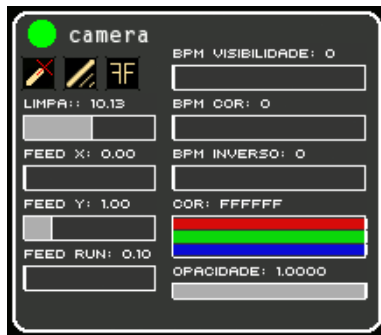
Os parâmetros controláveis com BPM são:

- **BPM Troca:** troca vídeo ativo da minisequência do canal.
- **BPM Visibilidade:** troca entre os estados de visibilidade de um vídeo.
- **BPM Tempo:** modifica, aleatoriamente, a posição da cabeça de *playback*.
- **BPM Cor:** modifica, aleatoriamente, a cor do canal.
- **BPM Inverso:** troca entre versão normal e versão com cores invertidas.

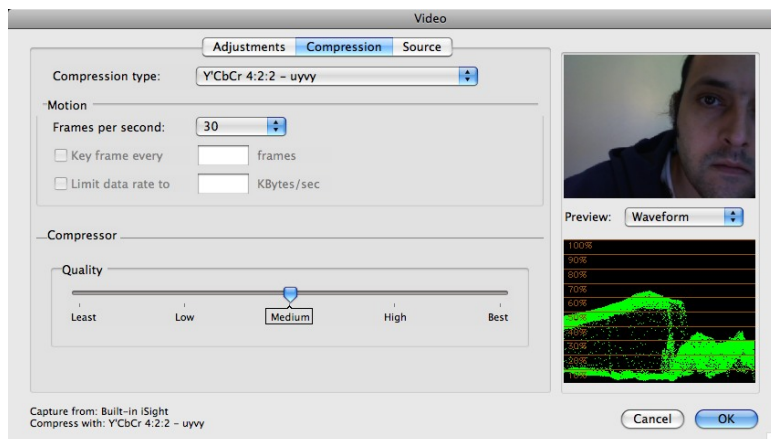
Usando imagens de câmera ao vivo

Você pode adicionar imagens de câmera ao vivo às suas mixagens de vídeo. O Quase-Cinema permite a utilização de imagens de câmeras com conexão USB (do tipo *webcam*) ou Firewire (câmeras do padrão Mini DV). As imagens de câmera ao vivo são mostradas no canal 5 do programa.

Para trocar entre as câmeras conectadas ao computador, selecione o canal 5 e aperte a **seta para direita**.



Para configurar a imagem da câmera ao vivo, entre no modo de janela (atalho **F**) e acione o atalho **V**.



Pintura com Luz

Pintura com luz é uma técnica de desenho usada por fotógrafos e artistas como Man Ray e Picasso desde os anos 30. Fusão de pintura com arte gestual, o processo requer que uma fonte luminosa seja movimentada, enquanto uma máquina fotográfica faz uma longa exposição. A transposição do processo para a vídeo arte permite que os traços gerados pelos objetos luminosos sejam vistos instantaneamente em projeções ou telas.

Para trabalhar com o sistema, movimente objetos luminosos (lanterna, celular, isqueiro - com cuidado!) em um ambiente escuro, na frente da sua câmera.

Este módulo foi desenvolvido em um workshop do Quase-Cinema em Aalborg (Dinamarca), a convite do coletivo Tossestreger.

Os seguintes comandos controlam a pintura com luz:



Liga / Desliga a Pintura com Luz.



Liga / Desliga o efeito de escorrimento (*feedback*).



Inverte a imagem horizontalmente.

Os seguintes sliders controlam o comportamento da pintura:

Limpa Determina tempo de limpeza automática da pintura.

Feed X Quantidade de escorrimento horizontal.

Feed Y Quantidade de escorrimento vertical.

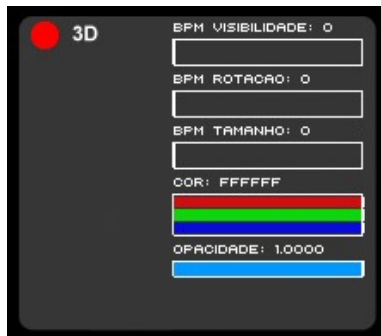
Feed Run Velocidade do efeito de escorrimento.

Arquivos 3D

O programa permite a visualização e manipulação (transformações de rotação e tamanho) de arquivos 3D no formato 3ds.

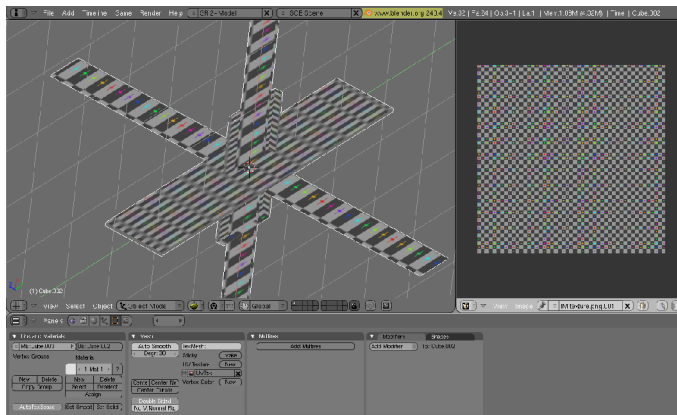
O arquivo 3D e sua textura devem per colocados no disco rígido, no diretório QuaseCinema/bin/data/_3D

O Quase-Cinema mostra arquivos 3D no canal 6.



Para criar e salvar arquivos do tipo 3ds recomendo o software livre Blender 3D (download em www.blender.org). Os arquivos 3D visualizados pelo Quase-Cinema podem ter mapeamento de texturas com a técnica UV.

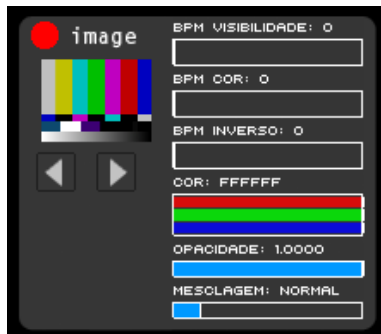
É disponibilizado, juntamente com o download do Quase-Cinema, um arquivo .blend, que pode ser aberto e modificado/substituído no Blender, para facilitar o processo de exportação para 3ds:



Imagens paradas

O programa permite trabalhar com imagens paradas nos formatos PNG, JPG ou BMP. As imagens no formato PNG podem ter, opcionalmente, transparência (canal alfa).

As imagens paradas são apresentadas no canal 7.



Texto

O canal 8 permite a aplicação de texto sobre os outros canais. Para trabalhar com texto, siga os passos:

1. Para digitar um texto, tecle **T** ou clique no ícone com a letra **T**.
2. Após a digitação, tecle **return (enter)**.
3. Para alternar entre os tipos de letras disponibilizados com o programa, clique no ícone com a letra **A**.
4. Para que o texto apareça, habilite a visibilidade do canal 8.



Gravando as suas performances

Você pode gravar partes da sua performance como arquivos de vídeo Quicktime, para usar na hora ou para edição posterior em outros programas.

Tecla **N** para iniciar uma gravação e **M** para finalizar.

Os arquivos são gravados no seguinte diretório:

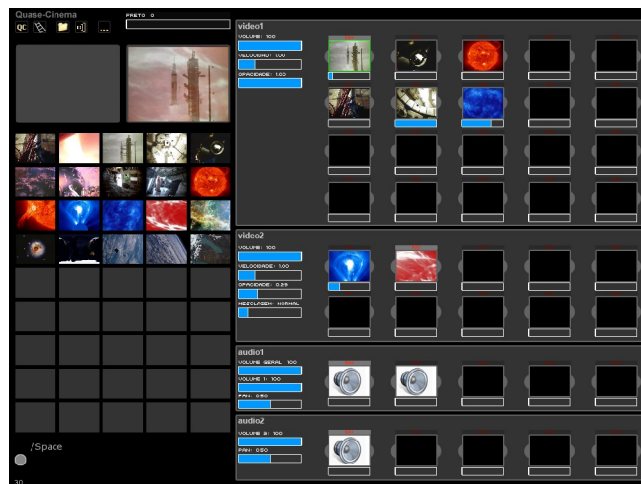
QuaseCinema/bin/data/_videos/_Recordigs

Módulo de Cinema ao Vivo

A prática de apresentações de cinema ao vivo, conhecido em inglês como *live cinema*, consiste em fazer a edição de uma narrativa audiovisual na frente do público, improvisando ao vivo.

O módulo de cinema ao vivo do Quase-Cinema permite uma mistura de predicabilidade e aleatoriedade no processo de criação, permitindo que o computador faça opções de imagens (opcionalmente).

Cada canal possui controles de velocidade, volume e posição da cabeça de *playback*.



Canal de vídeos base

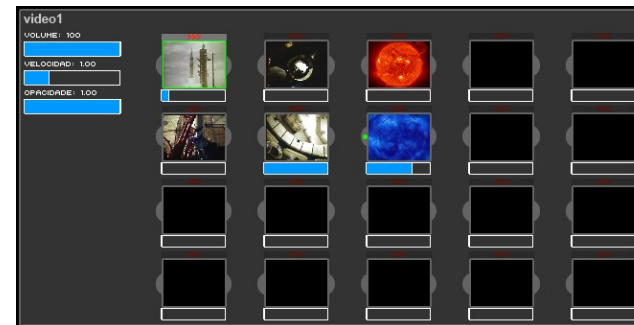
Canal de sobreposição de vídeo

Canal de áudio 1

Canal de áudio 2

O canal **video1** é a base apresentação audiovisual.

O filme transcorre linearmente da esquerda para a direita. Quando o filme tocando termina, o programa passa para a próxima coluna, escolhendo a linha (clip) aleatoriamente. Caso se queira dar preferência para um clip, pode-se clicar na sua esquerda, onde aparecerá um ponto verde.



Cada coluna corresponde a um plano do filme.

Cada linha contém uma opção de vídeo para o plano.

O canal **video2** permite a adição de um canal secundário de vídeo, com controle de transparência, forma de mesclagem e volume (caso os arquivos contenham som).

Os canais **audio1** e **audio2** permitem a inclusão de som na apresentação. Uma forma de se trabalhar com os dois canais é utilizando o canal 1 para o fundo musical e o canal 2 para locuções e/ou efeitos de áudio incidentais. Vale lembrar que os canais **video1** e **video2** podem conter vídeo e áudio sincronizados, como no caso de falas de personagens.

Todos os canais possuem controles de volume individuais.

Atalhos

1 a 4 - seleciona os canais de vídeo de 1 a 4.

5 - seleciona o canal de câmera ao vivo (canal 5).

6 - seleciona o canal de imagem 3D (canal 6).

7 - seleciona o canal de imagem parada (canal 7).

8 - seleciona o canal de texto (canal 8).

delete (*backspace*) - liga/desliga a visibilidade do canal selecionado.

barra de espaço - inverte a direção de *playback* do canal de vídeo selecionado (1 a 4).

seta p/ esquerda - diminui a velocidade de execução do canal de vídeo selecionado.

seta p/ direita - aumenta a velocidade de execução do canal de vídeo selecionado.

seta p/ baixo - seleciona próximo canal.

seta p/ cima - seleciona canal anterior.

f - alterna entre o modo de tela cheia e modo de janela.

v - aciona a janela de configuração da câmera ao vivo (acionar o modo de janela primeiro).

i - inverte as cores do canal selecionado.

t - aciona digitação de texto (return/enter para finalizar digitação).

H - aciona a tela de ajustes de preferências.

s - salva uma imagem da composição no disco rígido como arquivo .bmp

P - liga / desliga *preview* (pré-visualização) em tela cheia.

n - inicia gravação de arquivo de vídeo.

m - finaliza gravação de arquivo de vídeo.

Links de Referência

Cinema experimental / Vídeo arte / Arte Eletrônica

Vídeo arte - http://en.wikipedia.org/wiki/Video_art
Artistas - http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_artists
Centro para a Música Visual - www.centerforvisualmusic.org
Andy Warhol - http://en.wikipedia.org/wiki/Andy_Warhol
Bill Viola - www.billviola.com
Corpos Informáticos - www.corpos.org
Fluxus - <http://en.wikipedia.org/wiki/Fluxus>
Nam June Paik - www.paikstudios.com
Wolf Vostell - http://en.wikipedia.org/wiki/Wolf_Vostell

Sites VJing

Create Digital Motion - www.createdigitalmotion.com
Le Collagiste - <http://blog.lecollagiste.com>
Perpetual Art Machine - www.perpetualartmachine.com
rraul Visual Jôquei - <http://rraurl.com/blogs/visualjoquei>
VJ Forums - <http://vjforums.com>
VJ.TV - <http://vj.tv>
VJ Kung Fu - <http://vjkungfu.tv>

VJs

AddictiveTV - www.addictive.com (Inglaterra)
Alexis - www.visualfarm.com.br (São Paulo)
Anyone - www.anyone.org.uk (Inglaterra)
Astronauta Mecânico - www.astronautamecanico.com (São Paulo)
Bijari - www.bijari.com.br (São Paulo)
Desconstrução - www.desconstrucao.com.br (Brasília)
Eletro-I-Man - www.festivalvisualbrasil.com (Espanha)
Embolex - www.embolex.com.br (Rio de Janeiro)
Inside Us All - www.thepixeladdicts.com/inside-us-all (Inglaterra)

SOLU - www.solu.org (Espanha)
United Visual Artists - www.uva.com.uk (Inglaterra)
1mpar - <http://vj.1mpar.com> (Belo Horizonte, Brasil)
Neef - www.vjneef.nl (Holanda)
Spetto - www.visualradio.com.br (São Paulo, Brasil)
United Visual Artists - <http://www.uva.co.uk>

Programas de edição e composição de vídeo

Blender - www.blender.org
Premiere - www.adobe.com
Quicktime - www.apple.com/quicktime
VirtualDub - www.virtualdub.org

Programas de criação/edição de imagens

Blender 3D - www.blender.org
GIMP - www.gimp.org

Mesas de edição de vídeo

Edirol V4, V8 - www.roland.com
Numark AVM02 - www.numark.com
Vixid VJX16-4 - www.vixid.com

Linguagem de Programação C++

<http://pt.wikipedia.org/wiki/C++>
<http://www.research.att.com/~bs/C++.html>
openFrameworks - www.openframeworks.cc