



Ciência da Informação: ambientes e práticas na contemporaneidade

26, 27 e 28 de Setembro de 2011 - Londrina-PR

EIXO TEMÁTICO:

2 - Organização e Representação da Informação e do Conhecimento

A CONTRIBUIÇÃO DO VÍDEO JÓQUEI PARA AS CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Guilherme Henrique de Oliveira Cestari — gui_cestari@hotmail.com
Estudante do 4º ano de Design Gráfico pela Universidade Estadual de Londrina.

Renato Macri — macridg@gmail.com
Especialista em Gestão do Design e Mestrando em Comunicação Visual pela Universidade Estadual de Londrina.

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo caracterizar o *Video Jockeying* (*VJing*) como atividade que mistura conteúdos audiovisuais exibindo-os em uma performance ao vivo. Ressalta também sua importância como indicador do modo com que a sociedade lê diferentes tipos de textos e discursos. O modelo de pesquisa adotado interpreta o *Video Jockey* (praticante do *VJing*) como articulador de informações e conhecimentos, apresentando as características dos textos produzidos por ele como intertextualidade, multireferenciação, polifonia, ilusão, imersão e relaciona-o com os tipos de conhecimento científico (Ciências Formais, Empírico-formais e Hermenêuticas). Conclui que o VJ tem potencial para ser - pois seu trabalho é por natureza inovador, tecnológico e experimentalista - um pesquisador de tendências de produção e consumo informacionais, sempre colaborando para uma evolução social conjunta e integrada, principalmente em relação a conteúdos informacionais, reflexões e críticas.

Palavras-Chave: Vídeo. Hermenêutica. Gestão de conhecimento.

ABSTRACT

The present work aims to characterize the video jockeying (*VJing*) as an activity that combines audiovisual content displaying them in a live performance. Also emphasizes its importance as an indicator of the way society reads different kinds of texts and speeches. The research model adopted interprets Video Jockey (*VJing* practitioner) as the articulator of information and knowledge, presenting the characteristics of the texts produced by him as intertextuality, polyphony, illusion, immersion, and relates it to the types of scientific knowledge (formal, formal empirical and Hermeneutic sciences). It concludes that the VJ has the potential to be - because their work is by nature innovative, technological and experimental - a researcher of production and consumption trends informational, always working for social change and integrated joint, especially to informational content, reflections and criticisms.

Keywords: Video. Hermeneutics. Knowledge management.

1. INTRODUÇÃO

O presente texto constitui parte de uma pesquisa cujo foco é o Vídeo Jôquei (em inglês, *Video Jockey* ou *Visual Jockey*), mais conhecido pela sigla VJ. A atividade do VJ, nomeada *VJing* (lê-se *viídjeiin*) ou *Video Jockeying*, consiste em articular e manipular conteúdo audiovisual em sintonia e sincronismo, dando origem a uma apresentação performática. Então, o VJ se utiliza da tecnologia, que o permite produzir, resgatar, armazenar, editar e misturar conteúdos provenientes de diferentes mídias e superfícies resultando em uma espécie de “bricolagem performática”, que traduz os pensamentos e lógicas urbanos e contemporâneos de comunicação e relação social.

O VJ pode se apresentar em diferentes espaços e contextos. A atividade evoluiu em shows de música eletrônica, porém, hoje pode ser vista em apresentações musicais dos mais variados estilos, galerias e exposições de arte, museus, programas televisivos, etc. A linguagem e a poética desenvolvidas pelo VJ se moldam ao contexto e objetivo no qual estão inseridas, bem como à própria formação social do VJ e à cultura para a qual ele se apresenta.

Portanto, parte-se do pressuposto que o *VJing* não se limita a uma atividade artística, mas abrange as esferas do Design (que envolve, entre outros conhecimentos: estética, filosofia, visualidade e gestualidade), das Ciências da Informação (por lidar com diversos tipos de conteúdo informacional, repositório, catalogação e conhecimento) e da Comunicação Social (referente às relações como contexto sócio-cultural), dialogando intimamente também com computação, psicologia e experimentalismo, uma vez que o articulador performático é a ligação entre o conteúdo, os recursos virtuais e as máquinas utilizados para produzi-lo e o público final, consumidor e usuário da informação construída pelo VJ.

Admite-se que o VJ lida constantemente com conceitos semelhantes aos presentes no trabalho de um cientista da informação, dentre eles: sistematização, cognição, acessibilidade, atualização, *backup*, compartilhamento e comunicação.

Este artigo pretende identificar qual a posição do VJ no que se refere à articulação, manipulação e construção de espaços informacionais, e como este pode contribuir para o desenvolvimento e a inovação nos meios de catalogação e no lido com a informação e o conhecimento.

Para que as potenciais influências da manipulação com a informação sejam identificadas, dividir-se-á este texto em tópicos que abordam brevemente: a definição de dado, informação e conhecimento e sua aplicação no universo do *VJing*; a importância da filosofia para a construção do trabalho do VJ; a definição e relação que as Ciências Formais, Empírico-Formais e Hermenêutica tem com o trabalho do Vídeo Jôquei; ilusão e imersão como características do ambiente de apresentação do VJ; a constituição deste ambiente como simulacro; diversos tipos de intertextualidade presentes na linguagem do VJ.

A seguir, para que o leitor tenha uma maior familiarização com o ambiente e com a linguagem utilizada pelo VJ, alguns exemplos de apresentações, em imagens e links para vídeos.

Figura 1 - Projeção na apresentação da dupla de DJs *The Chemical Brothers*, no festival de *Glastonbury*, na Inglaterra, em junho de 2007. Transmitido pelo canal de televisão BBC.



Fonte: Imagem capturada do vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=CBeBH2G26Ck>. Acesso em 04 jun 2011.

Figura 2 - Projeção na apresentação da dupla de DJs *The Chemical Brothers*, no festival de *Glastonbury*, na Inglaterra, em junho de 2007. Transmitido pelo canal de televisão BBC.



Fonte: Imagem capturada do vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=CBeBH2G26Ck>. Acesso em 04 jun 2011.

Exemplos de performances e conteúdo produzido por VJs podem ser encontrados nos canais do coletivo Embolex¹, e dos VJs Pixel² e Spetto³.

2. DEFINIÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DE “CONHECIMENTO” E A FILOSOFIA COMO MODO DE REFLEXÃO E CRIAÇÃO

Interpretando o VJ como articulador de sons e imagens em movimento, ou seja, mensagens e dados que se tornam informações e posteriormente conhecimento, é importante entender de que maneira o *Video Jockey*, identificando as necessidades de seu público antes, durante ou após sua apresentação organiza seu estilo e repertórios a fim de estabelecer uma comunicação efetiva com os outros participantes da performance.

Para definir e classificar “conhecimento” recorre-se à Demarchi (2011, p. 45) que, com base em Davenport e Prusak (1998), apresenta o conceito:

[...] é uma mistura fluida de experiência condensada, de valores, informação contextual e insight experimentado, a qual proporciona uma estrutura para a avaliação e incorporação de novas experiências e informações. Origina-se e é aplicada na mente dos conhecedores.

¹ Disponível em: <http://www.youtube.com/user/embolex>. Acesso em 04 jun, 2011.

² Disponível em: <http://www.youtube.com/user/vjpixel>. Acesso em 04 jun, 2011.

³ Disponível em: <http://www.youtube.com/user/vjspetto>. Acesso em 04 jun, 2011.

Na prática, os conhecimentos são construídos e modificados a todo tempo por meio de diferentes processos. Definidos por Nonaka e Takeushi (1997), os quatro modos de conversão do conhecimento são socialização (compartilhamento de experiências entre indivíduos ou grupos), externalização (orientada pela metáfora e/ou analogia), combinação (dada na operacionalização entre conhecimentos explícitos) e internalização (que acontece no registro de saberes, na documentação). É a partir destes que o novo conhecimento é criado.

O VJ opera conhecimentos utilizando-se de todos os modelos citados. E, como gestor, definido por Malhotra (1998), incorpora processos organizacionais que buscam combinação harmônica entre a capacidade de processamento de dado e informação da tecnologia, e a capacidade de criação e inovação do ser humano.

Releva-se, no contexto da articulação de informações, a reflexão como catalisadora da produção de conhecimento, por meio de recursos intrínsecos à Filosofia como: inquietude, provocação, interrogação, busca pela sabedoria e virtuosidade por meio da comunicação e da introspecção, redução ao absurdo, explicação da realidade e atribuição de valores às coisas.

Fadel *et. al.* (2010) ressaltam que para a constituição de um ambiente informacional são necessários: compartilhamento de conhecimentos individuais e coletivos e que os envolvidos neste espaço, seja ele físico ou virtual, trabalhem de modo a propiciar uma dinâmica de retroalimentação constante do sistema, a fim de desenvolver constantes reflexões e melhorias relativas não apenas ao próprio espaço utilizado, mas também à cena de atuação audiovisual como um todo.

Considerando a variedade de abordagens que a linguagem do VJ pode atingir no contexto da gestão do conhecimento e levando em conta tanto o *Video Jockey* quanto o público, a informação e o conhecimento devem servir como insumos, possuindo certa flexibilidade na orientação de seus objetivos.

Contribuindo para o desenvolvimento de poéticas e estilos do VJ, Fadel *et. al.* (2010) advogam que a atividade de mediação informacional presume parcialidade, uma vez que, ao articular conteúdo, tem-se em mente um objetivo. A neutralidade na manipulação informacional não existe, ao passo que, com ela, não haveriam metas a serem atingidas ou efeitos/impactos da atuação do articulador na sociedade.

É importante que o VJ mantenha-se consciente das instâncias com as quais estará lidando, bem como dos efeitos que quer e pode causar no público e também

na sociedade, mediante uma postura ética e de responsabilidade e compromisso sociais. Sem conhecer sobre o ramo em que se atua, o resultado é uma performance infundada, incompleta e inconsequente.

3. VJING E HERMENÊUTICA: BREVE INTRODUÇÃO À TEORIA DA PERCEPÇÃO AUDIOVISUAL

É importante para o *Video Jockey* entender de que maneiras o conteúdo audiovisual por ele articulado é apreendido por seu público, produzindo reflexos na sociedade. Conforme os pressupostos adotados por Japiassu (2006) no que se refere à reflexões transdisciplinares, o controle que o VJ possui sobre as consequências sócio-culturais de sua apresentação tem restrições ao mesmo tempo determinantes e relativas, já que o conteúdo da performance será constantemente reinterpretado e ressignificado.

Assim, toma-se por ideia principal que: no processo de difusão e mediação informacional, o VJ desencadeia uma rede de relações híbridas inseridas em diferentes e complexos contextos e níveis de virtualidade e abstração humanos, não sendo possível medir ou mensurar integralmente de forma palpável e/ou material os efeitos psicossociais causados pelo conteúdo audiovisual performático.

Sustenta-se, portanto que: o VJ não deve preocupar-se em controlar totalmente o ambiente a sua volta, bem como seus meios e processos, tendo em vista que, além de humanamente impossível, ao assumir uma postura “ditatorial” perante a realidade simulada por meio das imagens performáticas construídas, o VJ cercearia a liberdade sensorial, criativa e expressiva subentendida na experiência de inserção em um ambiente virtual, descaracterizando a experiência integradora a qual o público é submetido.

Ladrière (1977) descreve o comportamento dos signos⁴ de acordo com o contexto de interpretação e estudo da realidade em que estão inseridos. O autor classifica as lógicas de abordagem da realidade, concebendo três bases científicas: Ciências Formais; Ciências Empírico-formais e Ciências Hermenêuticas (Cf. p.20).

⁴ Os signos são considerados neste trabalho como instâncias de significação constituintes das mensagens que constroem o conhecimento.

As Ciências Formais (CF) fundamentam-se, principalmente, na lógica matemática tradicional, em realidades artificiais, ideais cujo objetivo é unicamente classificatório, verificador e que permite pouca redundância e interpretação pessoal. O signo aplicado às CF, portanto, é restrito e de referência direta.

As Ciências Empírico-formais (CEF) apropriam-se das CF com o objetivo de traduzir, analisar, esquematizar e, até certo ponto, prever/antever/simular a realidade. Dentre elas incluem-se a Física e a Química. Articulam linguagens e conhecimentos teóricos e empíricos, originando regras de correspondência e associação entre real e abstrato, muitas vezes, por meio de métodos dedutivos.

Por fim, as Ciências Hermenêuticas (CH), as ciências da interpretação. Caracterizadas pela alta variabilidade sónica, contextual e interpretativa, traduzem, em grande parte, o modo contemporâneo de gestão do conhecimento.

De modo geral, a abordagem deste artigo no que diz respeito à atividade do VJ encaixa-se preferencialmente nas CH. Porém, tendo em vista o *VJing* como atividade integradora, não se pode excluir os outros tipos de criação de sentido.

Por configurar uma prática que alia empirismo e tecnologia num simulacro, é importante que o *Video Jockeying* tenha como referências, também, as Ciências Lógicas e Empírico-formais bem como suas linguagens, símbolos e maneira de lidar com a realidade.

É conveniente que o VJ admita, também, que as CF, as CEF e as CH não são independentes e excludentes entre si, mas sim complementares. Toma-se, então, por diretriz, a adoção de modelos que estimulem a pesquisa e atuação transdisciplinar por parte do *Visual Jokey* e da cultura do *VJing*.

Considerando as potenciais relações entre os lidos com o mundo real com o objetivo de criar um universo virtual pautado na imaginação e referência coletivas, recorre-se às “*Matrizes de linguagem e pensamento*” (SANTAELLA, 2005) a fim de compreender melhor as origens e relações entre os símbolos presentes em diferente meios.

Santaella (2005) classifica todo tipo de conteúdo passível de produção, apreensão, armazenamento, referência e manipulação por parte do ser humano em três grandes pilares: as matrizes Sonora, Visual e Verbal, relacionando cada meio com o princípio triádico de significação estabelecido por Charles Anders Pierce: Ícone, Índice e Símbolo.

A autora ainda se preocupa em entender de quais maneiras as três matrizes podem se relacionar e de que forma determinado conteúdo se faz presente em cada relação e/ou contexto específicos.

Postulando que a matriz Sonora relaciona-se diretamente com a significação icônica, a Visual com a indicial e a Verbal com a simbólica, sem deixar de aplicar cada matriz aos outros princípios piercianos, Santaella expande as possibilidades de combinação entre linguagens, estimulando a criação de novas maneiras de expressão e apreensão de conhecimento.

É sob esta perspectiva inovadora de constante renovação linguística que o VJ, no papel de pesquisador experimental, linguista e cientista da informação, precisa procurar e explorar novas relações e fronteiras perceptivas entre som, imagem e palavra.

A estrutura que o *Video Jockey* tem à sua disposição faz com que ele acesse um laboratório de construção e publicação de imagens com alto potencial de inovação, conferindo-lhe um lugar privilegiado na sociedade, uma vez que este se torna um provável pesquisador de tendências, que insere novas maneiras de lidar com imagens no repertório desta.

4. ILUSÃO E IMERSÃO

Grau (2007) defende que: a presença em um espaço misto e interativo, resultado da projeção de imagens no espaço físico, presume, na adesão de seus ocupantes, uma postura de ilusão⁵ e imersão. Por isso, recomenda-se que as imagens manipuladas pelo VJ possuam características que estimulem a adoção de tal comportamento por parte do público no que diz respeito ao(s) espaço(s) por ele ocupado(s).

⁵ Neste trabalho, a palavra “Ilusão” não é utilizada com um sentido negativo e/ou superficial, que acaba por desvalorizar a experiência que a utiliza como base. Ilusão significa o processo de conquista e criação de realidades por meio de imagens e suas representações, bem como o comprometimento com os signos e significados gerado por elas. É um conceito que não deve ser confundido com o de “Alienação”, processo que, de acordo com a Enciclopédia INTERCOM de Comunicação (2010, Vol.1, p. 73), acontece quando um indivíduo perde o controle dos processos e produtos por eles gerenciados, tendo suas autonomia e capacidade de leitura de signos diminuídas e limitadas.

Grau (2007, p. 30) ressalta que a imersão “... é sempre caracterizada pela diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo.”

Pode-se observar que a transposição mental, ainda que temporária e consciente, de um indivíduo ou de um grupo para uma lógica diferente da vigente no mundo real pode modificar as maneiras com que estes sujeitos pensavam e interpretavam a realidade. Em outros termos: a inserção, ainda que por um tempo determinado, em uma lógica diferente da real, pode reconstruir/reorganizar modelos mentais, modificando definitivamente ideias, pensamentos e atitudes no lido com o mundo material daquele que uma vez esteve imerso em diferentes realidades.

Toma-se por prerrogativa que um dos objetivos da performance do VJ é, até por sua natureza coletiva, colaborativa e dinâmica, o compartilhamento de experiências e conhecimentos entre os integrantes de uma sociedade, celebrando a riqueza e a diversidade de opiniões e culturas presente nesta.

5. SIMULACRO, EFEITO DE SENTIDO E CONSCIÊNCIA CRÍTICA

Os conceitos de espaço, ilusão e imersão estão intimamente relacionados com os de simulacro, imagem e intertextualidade.

A realidade proposta pelo VJ em sua apresentação é constituída por processos que envolvem apreensão sensorial, interiorização e exteriorização de símbolos e significados por meio de comunicação sonora, visual e verbal.

Assim, configurado como ambiente comunicacional híbrido (ou, de acordo com Ascott, 2003, úmido) que possui, ao mesmo tempo, características dos lugares íntimos/individuais/privados e públicos/colaborativos/coletivos, o espaço para a performance do VJ se relaciona de maneira única com cada ocupante, dialogando com seus modelos mentais e lembranças pessoais.

Desta forma o ambiente performático, por traduzir, incitar e satisfazer parte dos desejos e anseios de seus ocupantes, se comporta como “espelho” de cada um, possibilitando que o indivíduo perceba e justifique a sua existência no coletivo.

A Enciclopédia INTERCOM de comunicação (2010, vol. 1) contribui para a relação entre ambiente e significação apresentando ideias e interpretações sobre efeito de sentido (Cf. p. 446) e simulacro (Cf. p. 1111).

É por meio da apropriação do efeito de sentido que o sujeito se relaciona com a realidade que o circunda, modificando continuamente seu universo de crenças e valores. “[...] o sentido é sempre uma construção em diferentes níveis: figurativo, temático, narrativo, lógico-semântico.” (INTERCOM, 2010, p.447)

Sob a lógica pós-moderna de consumo e pensamento, a iniciativa carnavalesca que parte do indivíduo e consiste em articular diversas referências com o intuito de construir uma personalidade com base na representação e na evocação de determinadas imagens ou estereótipos, de acordo com o ambiente físico e/ou situação sociocultural que o circunda, é a base conceitual do simulacro.

Então, a representação de papéis sociais sob determinada circunstância, constitui, fundamentalmente, a tentativa do observador de modificar o ambiente de acordo com o seu ponto de vista.

As principais ideias de simulacro possuem, como principais constituintes, dimensões estéticas, sensacionalistas, espetaculares e persuasivas que visam, não apenas iludir, mas, na maioria das ocasiões, alienar uma massa analfabeta no que se refere à leitura e interpretação crítica e consciente de símbolos.

Portanto, tanto o VJ quanto o modelo de elaboração e organização de apresentações por ele utilizado devem considerar as influências que a mídia exerce sobre público participante, buscando, mesmo que em um momento de entretenimento para este, estimular uma consciência de leitura e reflexão críticas no que diz respeito a conteúdos informacionais.

Aplicando o efeito que o funcionamento dos ambientes híbridos tem sob seus ocupantes aos meios de comunicação, há de se perceber a influência das correntes de pensamento pós-modernas no projeto e produção de conteúdo midiático.

As sociedades modernas estariam organizadas pela produção de bens de consumo enquanto a pós-moderna estaria baseada na produção de bens simbólicos. O conceito de “verdade universal” passa a ser questionado e gradativamente substituído por “efeitos de verdade”. A “verdade”, a ciência, a religião e a arte seriam apenas discursos formulados sobre a realidade que podem ou não alcançar legitimidade. [...] a produção de simulacros significa o fim da capacidade social de distinção entre originais e cópias. (INTERCOM, 2010, p. 1112)

Interpreta-se o surgimento e a evolução da linguagem utilizada pelo VJ como uma tentativa de fuga deste constante questionamento da verdade absoluta. Assim,

o *Video Jockey*, em sua apresentação, não deve, necessariamente, articular imagens que simulam um mundo perfeito, mas, por meio da ilusão e imersão inerentes ao processo de leitura dos conteúdos articulados, precisa inserir o seu público em um contexto empírico, criativo e que estimule e valorize o pensamento crítico.

6. MULTIREFERENCIAÇÃO E INTERTEXTUALIDADE

Na visualidade das imagens contemporâneas remete, segundo Moran (2011, p. 6) “[...] a um sistema expressivo anterior, quando [as imagens são] colocadas em novas estruturas estabelecem um diálogo entre o que diziam e o que passam a dizer em função da situação de contigüidade criada.”.

A Enciclopédia INTERCOM de comunicação (2010, vol. 1 p. 721) define texto como “[...] uma prática significativa, um aparato translinguístico, uma atividade generativa em que o fluxo entre signos produz significados diversos.”. Desta forma, o texto possui a possibilidade de gerar significado apenas quando referencia outros textos. Como afirma Pignatari (1970), para que sua mensagem seja entendida, o texto precisa dialogar com conteúdos e esquemas mentais já conhecidos.

“Portanto, intertextualidade é o procedimento que coloca em fluxo textos, ou partes de textos, e os insere em outros textos.” (Enciclopédia INTERCOM de comunicação, 2010, vol. p. 721).

O conceito apresentado deriva do de polifonia, desenvolvido por Bakhtin (1997, 2. ed.), cujos estudos são centrados no diálogo social entre autores, leitores e obras, abordando-os, principalmente, sob o viés da familiarização e do entendimento da linguagem. Em “*Problemas na poética de Dostoiévski*”, Bakhtin (1997) destaca na presença do texto do autor analisado “A multiplicidade de vozes e consciências independentes e imiscíveis e a autêntica polifonia de vozes plenivalentes [que possuem igualdade de valor entre si no processo dialógico] [...]” (BAKHTIN, 1997, p. 4).

Portanto, a presença simultânea de várias vozes e, por vezes, discursos em um texto está intimamente relacionada à capacidade deste de se relacionar com outros textos, referenciando-os.

Romualdo (2000) ressalta que os processos intertextual e polifônico podem acontecer de diversas maneiras, de acordo com elementos que variam desde o autor e a sociedade onde este foi criado ao leitor e suas expectativas de significado⁶.

Um texto pode apropriar-se de outro com inúmeros modos e intencionalidades. Pode, por exemplo, reforçar sua mensagem elogiando-o, completando suas ideias, exaltando-o, ou pode também rebaixá-lo: ironizando, ridicularizando e satirizando seu conteúdo.

Na cultura informacional contemporânea, a *bricolagem* é um dos principais tipos de construção de texto que evidenciam a intertextualidade, muita vezes implícita em outras estruturas. Colagens e poemas dadaístas, *remixes* e o conteúdo produzido pelo VJ são exemplos de trabalhos que se utilizam de linguagens e poética que valorizam intertextualidade e polifonia.

No que se refere à captação, classificação e referência de conteúdos, a evidência da multiplicidade de vozes pode fazer com que o objeto ganhe diversas dimensões, uma vez que este é colocado ao lado de outros conteúdos, discursos e vozes, evidenciando o diálogo entre estas obras (na maioria das vezes não previsto pelos autores) por meio da comparação entre dois ou mais textos.

Assim, é preciso saber lidar, tanto na produção quanto na catalogação de conteúdo, com a intertextualidade e a polifonia intrínsecas a qualquer tipo de texto, admitindo as possibilidades de combinação, multireferenciação e diálogo com outras obras e autores e com os diferentes repertórios e vivências de cada leitor.

7. CONCLUSÃO

Após a sucinta explanação teórica, é possível vislumbrar um panorama geral das atividades informacionais do VJ. Pode-se entender o *VJing* como tradução das necessidades, inerentes ao homem contemporâneo, de leitura de textos com determinadas características tais como: transdisciplinaridade, polifonia, carnavalização e

⁶ “Expectativas de significado” é um conceito utilizado por Valim (2011) para esclarecer que a própria mensagem textual já é pré-interpretada segundo as ideias que o potencial leitor possui do que pode se constituir o texto.

intertextualidade, de maneira que estas estejam em evidência nos discursos e temas abordados pelo *Vídeo Jockey*.

Para atender à demanda informacional de seu público e da sociedade, o VJ se utiliza de modelos de construção de conhecimento que privilegiam a reapropriação de conteúdos oriundos de outras mídias e superfícies, desenvolvendo uma linguagem única e expressando-se por meio de uma poética própria.

Possuindo certa liberdade conferida pelo lido com a tecnologia, o VJ comunica por meio da materialização de espaços e realidades híbridos (que possuem características de materialidade e virtualidade), incentivando a construção contínua de um trabalho coletivo, colaborativo e integrador.

Para que possa transmitir melhor os significados pretendidos, é necessário que o VJ, com o auxílio de computadores e aparelhos, possua uma biblioteca devidamente organizada de material a ser manipulado e de efeitos, filtros e misturas a serem aplicados às imagens. Então, o *Visual Jockey* precisa procurar conhecer os potenciais efeitos de sentido de cada item de seu arquivo, bem como a relação destes conteúdos quando combinados entre si, com o repertório/vivências de seu público e com as figuras presentes no inconsciente coletivo.

Por isso o *Video Jockeying* é considerado uma atividade de grande teor informacional, que modela, constrói, transforma e destrói sentidos, ícones, índices e símbolos continuamente, modificando, por meio da inserção temporária do público num espaço de conhecimento, o modo como a sociedade lê, absorve e interpreta informações.

Desta forma, o VJ pode ser visto como um pesquisador de tendências de leitura informacional, contribuindo para a classificação dos mais diferentes tipos de conteúdo e com a formação de novas bibliotecas e espaços de conhecimento híbridos e que estimulam a imersão do usuário em planos de abstração, referência e aprendizado.

Como forma de exemplificar a apropriação e a influência por parte do *VJing* nas Ciências da Informação, destaca-se que o VJ utiliza e interage com *hardwares*, *softwares* e suas respectivas interfaces para dar origem à sua apresentação. Tendo por norte os constituintes básicos da linguagem do VJ, por meio da observação de relações estruturais e técnicas, estabelece-se uma breve comparação entre os princípios das Ciências da Informação (BRAGA, 1995) e os recursos utilizados pelo VJ.

O *Modul8*⁷ (lê-se *moduleite*), programa específico para *Video Jockeys*, permite que o usuário acesse sua lista particular de imagens e sons, criando e aplicando filtros e efeitos de articulação e mixagem entre os conteúdos. O *software* funciona em diferentes camadas de informação que, projetadas em determinado espaço ou superfície, dão origem a novos significados.

Ao permitir que o usuário acesse, modifique, articule e compartilhe dados e informações para transformá-los em conhecimento, as interfaces do *Modul8* e de outros programas direcionados aos *Visual Jockeys* levam em conta princípios da gestão informacional.

Por estar em constante processo de renovação criativa e tecnológica, a cena do *VJing* desenvolve continuamente novas ferramentas e maneiras de pensar o lido com a informação, bem como seus efeitos no público. Estas experimentações e tecnologias de vanguarda tem a possibilidade de influenciar outros sistemas e áreas que trabalham com gestão de conhecimentos, como, por exemplo, *softwares* para o gerenciamento de produção e venda em empresas, interfaces de edição e publicação de conteúdo audiovisual, programas de controle de estoque ou gerenciadores de acervos bibliográficos, etc.

Convém, portanto, ressaltar que o VJ, assim como profissionais que trabalham com outros tipos de gerenciamento informacional, como um bibliotecário, por exemplo, tem por objetivo que seus acervos e modelos organizacionais atendam às necessidades de determinado público.

Buscando um repositório abrangente e de qualidade e concebendo e utilizando modelos e ferramentas inovadoras, o *VJing*, por meio de experimentalismos que levam em conta articulação, edição, projeção, diálogo, consumo e resposta do público, se apropria de conceitos relacionados às Ciências da Informação, desenvolvendo novas formas e tecnologias para a leitura, seleção e reflexão sobre determinados conteúdos, contribuindo para a criação de modelos e interfaces voltados a um gerenciamento informacional cada vez mais prático e eficaz.

Em outras palavras: o VJ se vale de tecnologias orientadas à estruturação das informações em prol de sua própria discursividade, colaborando, por meio de

⁷ Mais informações disponíveis em: <<http://www.modul8.ch/>>. Acesso em 3 ago. 2011.

modelos e iniciativas criativas, para que sistemas de gerenciamento informacional utilizados fora do contexto do *Visual Jockeying* evoluam.

REFERÊNCIAS

ASCOTT, Roy. Quando a onça se deita com a ovelha: a arte com mídias úmidas e a cultura pós-biológica. *In*: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**, São Paulo: UNESP, 2003.

BAKHTIN, Mikhail. *Problemas na poética de Dostoiévski*. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

BRAGA, Gilda Maria. **Informação, ciência da informação: breves reflexões em três tempos**. 1995. Disponível em: <revis-ta.ibict.br/index.php/ciinf/article/download/534/486>. Acesso em 3 ago. 2011.

CHOO, Chun Wei. **A organização do conhecimento: como as organizações usam a informação para criar significado, construir conhecimento e tomar decisões**. São Paulo: SENAC, 2003.

DAVENPORT, Thomas e PRUSAK, Laurence. **Conhecimento empresarial: como as organizações gerenciam o seu capital intelectual**. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

DEMARCHI, Ana Paula Perfetto. **Gestão Estratégica de Design com a abordagem de design thinking: proposta de um Sistema de Produção do Conhecimento**. 2010, 278 f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: EDUSP, 2007.

FADEL, Bárbara, *et al.* Gestão mediação e uso da informação. *In*: VALENTIM, Marta Lúcia Pomim. **Gestão, mediação e uso da informação**. São Paulo: UNESP, 2010.

INTERCOM. **Enciclopédia de comunicação**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, vol.1, 2010.

JAPIASSU, Hilton. O sonho transdisciplinar: e as razões da filosofia. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

LADRIÈRE, Jean. **A articulação do sentido**. São Paulo: USP, 1977.

MALHOTRA, Y. **Compilation of definitions of knowledge management**. 1998. Disponível em: <<http://www.brint.com>>. Acesso em 7 Abr. 2011.

MORAN, Patrícia. **VJ: Um tempo da imagem em que o movimento é tempo**. Disponível em: <http://www.videodebolso.com/aic/txts/VJ_um_tempo_da_imagem_em_que_o_movimento_e_tempo.pdf>. Acesso em 3 Abr. 2011.

NONAKA, I.; TAKEUCHI, H. **Criação de conhecimento na empresa**: como as empresas japonesas geram a dinâmica da inovação. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual e verbal: aplicações na hipermídia. 3. ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

PIGNATARI, **Décio. Informação, linguagem e comunicação**. São Paulo: Perspectiva. 1970.

ROMUALDO, Edson Carlos. **Charge jornalística**: intertextualidade e polifonia. Maringá: EDUEM, 2000.

TEZZA, Cristóvão. *A polifonia como categoria ética*. Cult Especial Biografia n. 4., p.24-26. São Paulo, 2006.

VALIM, Alexandre Busko. **Cinema, História e Cultura**. Palestra proferida no 3º Encontro Nacional de Estudos da Imagem, 05 mar. 2011.