



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E
INTERCULTURALIDADE**

ANDREIA DA SILVA SANTOS

**UMA POÉTICA DA CIDADE: VÍDEO, MEMÓRIA E PERFORMANCE EM
ARNALDO ANTUNES**

**CAMPINA GRANDE
ABRIL DE 2011**

ANDREIA DA SILVA SANTOS

**UMA POÉTICA DA CIDADE: VÍDEO, MEMÓRIA E PERFORMANCE EM
ARNALDO ANTUNES**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Literatura.

CAMPINA GRANDE

ABRIL DE 2011

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na sua forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

S194pSantos, Andreia da Silva.

Uma poética da cidade [manuscrito]: vídeo, memória e performance em Arnaldo Antunes / Andreia da Silva Santos. – 2011.

93 f. : il. color.

Digitado.

Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) – Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, 2011.

“Orientação: Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino, Departamento de Letras e Artes”.

1. Semiótica. 2. Poética. I. Título.

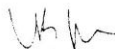
21. ed. CDD 401.41

ANDREIA DA SILVA SANTOS

UMA POÉTICA DA CIDADE: VÍDEO, MEMÓRIA E PERFORMANCE EM
ARNALDO ANTUNES

Aprovada em 13 / 04 / 11

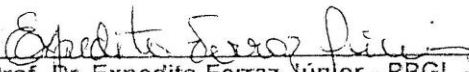
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino
(ORIENTADOR) PPGLI - UEPB



Prof. Dr. Rosângela Maria Soares de Queiroz -PPGLI - UEPB
Examinadora



Prof. Dr. Expedito Ferraz Júnior - PPGL - UFPB
Examinador Externo

Dedico este trabalho à minha família, aos meus pais José Ramos e Luzinete Cintra e à minha irmã Andreza Santos. Tudo que eu tenho de melhor e mais puro.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, professor Luciano Barbosa Justino, meu muito obrigada, pela paciência, dedicação, pelas indicações de leitura que tornaram a minha pesquisa ainda mais consistente, pelo olhar atento e cuidadoso em meus textos, por ter entendido meus momentos de estresse e ansiedade, que não foram poucos. Agradeço principalmente por ter me apresentado ao meu objeto de pesquisa e ter feito dele um exame prazeroso e ainda por ter colaborado para o meu crescimento intelectual ao longo de minha formação acadêmica.

Obrigada aos meus amigos de curso por terem me proporcionado momentos agradáveis tanto em questões relativas as discussões literárias, quanto em momentos de descontração. À Érica, por ter me ajudado nas horas mais necessárias, atendendo aos meus pedidos por e-mail e telefone prontamente, e por ter tido paciência de ler meus textos. À Fabrícia, pelos momentos de apoio e risadas, pelas inesquecíveis horas que passamos na capital pernambucana e pelos congressos Brasil afora.

Agradeço aos meus amigos campinenses pelo apoio nas hospedagens, por me aturarem nas visitas relâmpagos e de surpresa, agradeço pelos momentos de risadas e de conversas mais sérias. Especialmente a todos os familiares e amigos da “Mansão dos Cavalcanti”, que não posso aqui nomear temendo cometer a injustiça de não citar alguém, que me acolheram como se eu sempre fizesse parte da família.

“Todo poema autentico é uma aventura- uma aventura planejada. Um poema não quer dizer isto nem aquilo, mas diz-se a si próprio, é idêntico a si mesmo e à dessemelhança do autor, no sentido do mito conhecido dos mortais que foram amados por deuses imortais e por isso sacrificados. Em cada poema ingressa-se e é-se expulso do paraíso. Um poema é feito de palavras e silêncios. Um poema é difícil.”

Décio Pignatari.

Poemas

**A palavra precisa lança o som à
velocidade da luz
Onde nós e você
Dominamos o espaço
A imagem fala por si
E por mim
Portanto flutuaremos pelo avião
Como um par dançante
Perseguidos pelos olhares
estrelados
De uma platéia atenta
É fundamental o texto
(Bernardo Vilhena)
A gagueira quase palavra
Quase aborta
A palavra quase silêncio
Quase transborda
O silêncio quase eco
A gagueira agora
O século eco
Hoje só quero Ritmo.
Ritmo no falado e no escrito
Ritmo, veio-central da mina.
Ritmo, espinha dorsal do corpo e
da mente.
Ritmo na espiral da fala e do
poema.
Ritmo é o que mais quero pro meu
dia dia.**

Arnaldo Antunes

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetos de análise os vídeopoemas incluídos em *Nome* (2005) de Arnaldo Antunes. Para o desenvolvimento do trabalho nos detivemos em três vídeopoemas, *Não tem que* (0.54s), *Agora* (1.23s) e *Pessoa* (0.55s). Através deste estudo procuramos compreender quais as especificidades do vídeo e as possibilidades do mesmo para a construção de obras de arte. Para isso, procuramos ancorados de saída numa teoria do vídeo, a história deste veículo e a multiplicidade comunicativa e artística que ele potencializa. Para análise dos poemas escolhidos, optamos por utilizar a semiótica de base peirceana por ser uma metodologia capaz de uma abordagem privilegiada de objetos por natureza híbridos, como a videopoesia. Se num primeiro momento uma teoria do vídeo nos serviu de suporte, a cidade, como espaço de construção semiótica e a memória tal qual o vídeo a reconfigura, foram nossos temas de fundo, visto ser dois dos assuntos mais recorrentes na poesia do autor.

Palavras-chave: Nome, Arnaldo Antunes, vídeo, semiótica

ABSTRACT

The object of this research project is to analyze the video poems included under *Nome* of ArnaldoAntunes. In the development of this work, we limited our research to the following three representative video poems: *Não tem que* (0.54 s); *Agora* (1.23 s) and the *Pessoa* (0.55 s). In this study we were preoccupied in understanding the specificities of the video and the possibilities of it being transforming into a work of art. With this objective in mind, we attached a theory of the video, a history of this vehicle, and a communicative and artistic diversity that it improved. For the analysis of the selected poems, we use the basic Peircean Semiotic methodology, which enabled an approach to the privileged nature of the objects by hybrids, such as in video poetry. If at first point a theory of the video served as a support, the city as the semiotic construction space and memory as it reconfigures the video, our subjects were representative, since they are three of the most recurring works of the author.

Key words: Nome, ArnaldoAntunes, vídeo, semiotic.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
Capítulo I- VÍDEO, POESIA, VIDEOPOESIA	15
1-VIDEO: O PINCEL ELETRÔNICO	15
1.1- IMAGEM ELETRÔNICA.....	18
1.2 – CINEMA.....	22
1.3 – FOTOGRAFIA.....	26
1.4 – CIBERCULTURA.....	27
1.5- VIDEOARTE: POSSIBILIDADES ARTÍSTICAS.....	29
1.6 - <i>NOME</i> E A VIDEOPOSIA NO BRASIL.....	39
CAPÍTULO II- NÃO TEM QUE: A SEMIOSE DA CIDADE	51
2.1- EXPERIÊNCIAS SEMIÓTICAS.....	51
2.2 - A SEMIOSE DO VIDEOPOEMA.....	55
CAPÍTULO III- “AGORA” E “PESSOA”: MEMÓRIA E PERFORMANCE	66
3- “AGORA” E “PESSOA”: EXPERIÊNCIAS ASSIGNIFICANTES	66
3.1-“AGORA”: JÁ PASSOU.....	68
3.2- “AGORA”: MEMÓRIA EM IMAGENS VIDEAIS.....	73
3.3 –“PESSOA”: PERFORMANCE DA ESCRITA.....	80
CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
REFERÊNCIAS	89



INTRODUÇÃO

O presente trabalho, que possui como *corpus* de análise a obra *Nome* (2005), de Arnaldo Antunes, é proveniente de uma pesquisa iniciada anteriormente na Especialização em Literatura e Estudos Culturais desta Universidade, sob a orientação do professor Luciano Barbosa Justino, trabalho este centrado nas relações entre literatura e meios de comunicação eletrônicos. A continuidade das análises se deram de forma ainda mais aprofundada e ampliada no Mestrado em Literatura e Interculturalidade, sob orientação do mesmo docente. Desta vez, o exame da obra de Antunes se alicerça nos pilares da teoria do vídeo, semiótica da cidade, da memória no vídeo e da *performance*.

O projeto multimídia *Nome*, formado por livro, CD e vídeo, foi lançado em 1993 e teve seu relançamento em 2005. Nossas análises se concentram no vídeo, que contém 31 videopoemas, privilegiando três deles para nós significativos, por conterem os principais temas do poeta, a cidade e a memória, alicerçada numa performatividade da palavra.

Assim, a pesquisa foi estruturada em três capítulos. No primeiro capítulo intitulado: “Vídeo, Poesia, Videopoesia” realizamos um estudo sobre a trajetória do vídeo, enquanto suporte comunicativo e artístico. Foram abordados aspectos técnicos sobre este meio sua natureza intersemiótica, verbi-voco-visual, que o faz diferir em muitos aspectos do cinema e da fotografia, seus antecessores. Além disso, fizemos um percurso pela arte do vídeo e no que ela potencializa para a produção poética, exploradas por Arnaldo Antunes posteriormente.

Para nos embasar teoricamente na teoria do vídeo utilizamos como base Dubois (2004) e Arlindo Machado (2007) que historicam o surgimento do vídeo, da década de 1960 aos dias atuais, bem como propõem uma teoria do vídeo a partir desta mesma trajetória.

Veremos ao longo do trabalho que o dispositivo vídeo dominou a cena artística na década de 1960 e vários trabalhos foram desenvolvidos a partir desse aparato que disponibilizava uma gama de signos sonoros, visuais, verbais, táteis, cinéticos, transformando assim o espaço videográfico em um ambiente que estimula todos os sentidos.

Assim, uma poética produzida para o vídeo emerge como um circuito de linguagem portador de uma específica lógica de circulação, produção e consumo, múltipla e intersemiótica. O vídeo traz instigantes questões para as linguagens, inclusive para a escrita, para a voz e para o debate sobre as artes contemporâneas e é isso que veremos no vídeo *Nome* (2005), o qual Arlindo Machado define como sendo o resultado do diálogo entre diversas linguagens, distintos códigos que, simultaneamente, articulam-se em um só produto. Música, vídeo e poesia convivem em uma perspectiva de revelar uma obra intermediária.

No estudo, podemos perceber que embora Arnaldo Antunes utilize de várias formas a palavra em seus videopoemas, inclusive sob a forma de manuscrito, a questão da palavra em seus poemas não se faz pela ausência, mas através de um processo intersemiótico. *Nome*, como será abordado ao longo deste trabalho, apresenta temas instigantes sobre poesia, mídia contemporânea, memória e espaço urbano, o ritmo da vida diária dos habitantes das grandes centros urbanos, além de questões mais específicas da literatura, como as relações tensas e criativas entre escrita e voz, entre imagem, som e letra etc.

No segundo capítulo, intitulado “Não tem que: a semiose da cidade” analisamos o videopoema “Não tem que” (0.54s), na perspectiva da semiótica de origem peirceana, no qual procuramos observar como o videopoema faz funcionar a intersemiose que o constitui, num exercício que tem a cidade e os diversos dizeres que a povoam como *lócus* de experimentação.

Sob o título “*Agora e Pessoa: memória e performance*”, o terceiro capítulo analisa dois videopoemas. No primeiro deles, “*Agora*” (1.23s), buscamos observar como funciona o tema da memória num meio-suporte por natureza fluido e cinético, em que a questão do tempo que passa é recorrente assumindo a dupla função da ironia e do ludismo. Na análise de *Pessoa* (0.55s) objetivou-se encontrar, por sob a imagem-esquecimento do vídeo que passa, a performance da escrita como uma forma de permanência demarcada pelo gesto do videopoeta.

O videopoema “*Agora*” (1m23s) é um exemplo dos potenciais poéticos do vídeo, inclusive de sua tendência a outra lógica de construção de sentido. Nele podemos observar inúmeras imagens coloridas, que aparecem uma após outra, num ritmo intenso. A velocidade com que são apresentadas as imagens é maior do que a percepção humana está acostumada captar

O poema “brinca” com a função social da memória no vídeo, certamente um ingrediente importante para a perpetuação do tecido social, bem como, das estruturas de uma sociedade. A memória constitui nossa identidade e a mídia possui um papel decisivo nesse processo. A memória é o que nos concede suportes para nos conhecermos e demarcarmos nossas diferenças no mundo, tanto individualmente e quanto coletivamente.



CAPÍTULO I

CAPÍTULO I

VÍDEO, POESIA, VIDEOPOESIA

Vídeo: uma imagem-ato. A imagem como olhar ou o olhar como imagem. No começo, era o verbo. No fim do trajeto, apenas um adjetivo errante. E, entre os dois, nem mesmo um nome. O vídeo é bem o lugar de todas as flutuações, e não devemos estranhar que ele apresente, no final das contas, incomensuráveis problemas de identidade.

Philippe Dubois

1- VIDEO: O PINCEL ELETRÔNICO

O surgimento do vídeo, como explica Dubois (2004), ocorreu entre o cinema, seu precedente, e a imagem infográfica que em potencial e sentido o superou. Assim, transitou entre esses dois universos como se fosse um objeto marginal. Munido de potencial estético caminha entre a ficção e o real, o filme e a televisão, a arte e a comunicação. “Ele constitui, portanto, um pequeno elemento flutuante mal determinado, que não tem por trás de si uma verdadeira e ampla tradição de pesquisa” (DUBOIS, 2004, p 69).

Peixoto (1993) observa o potencial agregador do vídeo que consegue integrar todas as imagens que o precederam, pintura, fotografia e cinema, aliando-as ao som e à escrita: “o vídeo é o lugar por excelência de passagem: tudo passa na televisão” (PEIXOTO, 1993, p. 237).

Na definição de Machado (1988), o vídeo abrange toda uma classe de fenômenos significantes, a exemplo dos videogames, videotextos, videopoesia, objetos que se estruturam na forma simbólica da imagem eletrônica, ou seja, imagens codificadas em linhas sucessivas de retículas luminosas. Pertencem a este paradigma o vídeo e a TV, modelos de *broadcasting*, (emissão através de ondas hertzianas), de difusão eletrônica.

Dubois explica que do ponto de vista etimológico a palavra *vídeo*, “eu vejo”, se origina do latim *videre*, que significa “ver”. Não se trata de um verbo qualquer, mas um que engloba as artes visuais, abarcando, com isso, várias significações

possíveis do ver: “Vídeo é o ato mesmo de olhar, portanto, podemos dizer que o vídeo está presente em todas as outras artes da imagem” (DUBOIS, 2004, p.72).

Ainda segundo o mesmo autor, a palavra *vídeo* é usada com frequência como um complemento nominal, ou uma partícula que está de alguma maneira associada a um nome, do que como um substantivo propriamente dito. Assim temos como exemplo os vocábulos: *câmera de vídeo*, *tela de vídeo*, *videocassete*, *imagem em vídeo*. “Mais do que um nome, que designaria uma entidade intrínseca, a palavra vídeo nos aparece inicialmente como uma simples modalidade, um termos que podemos qualificar de anexo” (DUBOIS, 2004, p. 71).

O vídeo, como veremos, é ao mesmo tempo objeto e processo, imagem-estado e ainda um meio de comunicação, que se insere entre o popular e o erudito, o privado e o público. “Convém aceitá-lo como um fato e considerar esta ambivalência de princípio não como fraqueza ou deficiência, mas como a forma mesma do vídeo. A força proveniente do fraco” (DUBOIS, 2004, p.74).

Jameson (1997) afirma que o vídeo é a dominante cultural de uma nova conjuntura econômica e social, o capitalismo tardio. É o mais rico dos veículos alegóricos e hermenêuticos de uma nova descrição do próprio sistema. Segundo o autor, o vídeo possui características específicas que exigem uma reconstrução nova e sem preconceitos.

No entanto, não há como classificar a superioridade de um veículo sobre outro, é necessário observar as particularidades dos meios. O vídeo, por sua vez, faz com que a imagem seja retalhada e pulverizada em milhares de retículas: “criando necessariamente outra topografia que a olho nu, aparece como uma textura pictórica diferente estilhaçada e pontuada, como os olhos das moscas” (MACHADO, 1997, p.87).

O dispositivo vídeo tornou-se dominante na década de 1960 e a partir desse momento os artistas reconheceram no veículo eletrônico um aliado na criação de objetos artísticos. Para Machado (1988), o vídeo é um instrumento que estimula todos os sentidos, sendo uma de suas características mais marcantes a intensa mistura de linguagens e gêneros. Signos sonoros, visuais, verbais, táteis, cinéticos, num hibridismo que transforma o visor do vídeo num espaço sensório.

Retomamos, com isso, um conceito proposto por Marshall McLuhan em *Os meios de comunicação como extensões do homem* (2007), em que o autor classifica os veículos de comunicação em *meios frios e quentes*. Para o teórico, um meio

quente é aquele que prolonga um único de nossos sentidos e em alta definição. Dessa forma, esse tipo de suporte permite menos participação das pessoas. O exemplo de um meio *quente* é o rádio.

Os *frios*, por sua vez, fornecem pouca informação e muito deve ser preenchido pela audiência. A TV é um exemplar de um *meio frio*, pois faz com que os *nossos sentidos se fechem*. Por isso, não há como esquivar-se de seu mecanismo, que por ser *frio* é envolvente e exige a participação do olho na constituição da imagem, ou seja, para acompanhar a varredura sequencial que se apresenta na tela. Ao contrário do rádio, a TV não serve de pando de fundo, é preciso dar total atenção ao meio para que algo seja absorvido pela audiência. “Com a TV o espectador é a tela”.

Em *Os meios são as mensagens* (1967), McLuhan afirma que a TV forneceu um novo ambiente de baixo grau de orientação visual e alto grau de participação. Este teórico explica que os efeitos televisivos variam de cultura para cultura, dependendo do grau perceptivo de cada uma delas. Ainda sobre a televisão afirma que o meio envolve e estende todos os sentidos e possui caráter participativo em coletividade, envolvendo a todos num processo de aparente democratização. “Tudo que é produzido para televisão é projetado em nossa direção, nós somos a tela, e com isso, as imagens nos envolvem” (MCLUHAN, 1967, p.48).

Ainda segundo McLuhan ao contrário da imagem cinematográfica, a tela da televisão “bombardeia” o espectador com valores táteis. Qualquer meio de comunicação é, como uma forma de arte, uma extensão de um ou mais de nossos sentidos. Para este autor, o mundo do cinema não requer nenhuma participação. É um mundo de fantasia, altamente visual, com o público sentado bem longe do espetáculo. “Mas a televisão não é assim. A televisão é um meio de comunicação que envolve profundamente o público como ambiente, o público como ponto de fuga, o público como tela” (MCLUHAN, 2005, p.122).

Assim, uma poética do vídeo se configura como um circuito de linguagem portador de uma específica lógica de circulação, produção e consumo, múltipla e intersemiótica. O vídeo traz instigantes questões para as linguagens, inclusive para a escrita, para voz e para o debate sobre as artes contemporâneas.

A dialética arte/vídeo, explorando sua mobilidade e sua multifuncionalidade, cria mais que uma expressão artística, uma teia delas: videoarte, videoescultura,

videoinstalação, videoperformance, videoteatro, videoclipe, videocarta, videotexto, videopoesia etc.

Santaella (2005b) ressalta que no momento em que televisão absorve outras linguagens, as mesmas passam por um processo transformador. No entanto, estas mudanças não alteram a natureza da televisão, por ser um meio que se estruturou como agregador de outros suportes.

Dubois (2004) parte do princípio de que o vídeo não deve ser pensado como uma imagem, e que ele não existe apenas para ser visto. Para que ele tenha significado é preciso concebê-lo, recebê-lo e mais ainda percebê-lo. Dessa forma, é imprescindível considerá-lo como um pensamento. Um estado, não um objeto. “O vídeo como estado-imagem, como forma que pensa e que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que as acompanham” (DUBOIS, 2004, p.100).

Jameson (1997), por sua vez, afirma que a imagem do vídeo é um estado-processo, pois é a única forma de arte, ou *medium*, na qual a junção do tempo e do espaço é o *locus* exato da forma, e também porque sua aparelhagem domina e despersonaliza de forma única tanto o sujeito quanto o objeto, transformando o primeiro em um aparato quase material de registro do tempo mecânico do segundo, e da imagem, ou “fluxo” total, do vídeo (JAMESON 1997, p. 99).

Assim, o vídeo se inscreve como um *não-ser*, um objeto que gera imagens efêmeras, de curta existência, um *estar* de natureza híbrida, que agrega e transita pelos outros suportes e que convive na dialética processo/objeto.

1.1- IMAGEM ELETRÔNICA

O que é uma “imagem eletrônica”? A resposta, segundo Dubois (2004), é que uma imagem eletrônica pode sugerir inúmeras “possibilidades”, mas nunca uma imagem. Ela é sempre um “mero processo”, e é a partir dessa definição que nortearmos nossos estudos sobre a imagem do vídeo: uma imagem-processo.

A questão da realidade não se coloca, portanto, no universo do vídeo da mesma forma como se coloca em outros sistemas expressivos baseados na imagem técnica. É possível mesmo que essa questão nem se coloque, ou que dela nem se cogite. Ter ou não uma referência material no mundo dito objetivo é um dilema

destituído de sentido para a imagem eletrônica, pois as figuras que ela exhibe na tela jamais resultam intactas, inteiras, imediatamente reconhecíveis como reflexo especular (MACHADO, 1996, p.54).

A imagem do vídeo, ou seja, a varredura que observamos na tela produz diante dos olhos uma aparência de imagem, outra fixação da percepção. Enquanto o cinema ainda dispunha, em sua base, do elementar fotograma, ou seja, sua unidade básica ainda era uma imagem, o vídeo não tem nada a oferecer como unidade mínima visível, além do ponto de varredura da trama, algo que não pode ser uma imagem e que nem sequer existe como objeto.

Em suma, nada mais transitório e fluido que a imagem do vídeo, que escorre por entre os dedos ainda mais certamente e finamente do que a imagem do cinema. A imagem de vídeo, sinal eletrônico codificado ou ponto de varredura de uma trama eletrônica, é pura operação, sem outra realidade “objetiva” que a materializaria no espaço do visível. Sem corpo nem consistência, a imagem eletrônica só serve, poderíamos dizer, para ser transmitida (DUBOIS, 2004, p.64).

Vídeo é, antes de tudo, imagem iridescente, “imagem-luz”, usando uma expressão proposta por Machado, na qual a informação plástica coincide com a fonte luminosa que a torna visível. A imagem do vídeo não é mais nada senão um ponto luminoso que é apresentado na tela. O que se pode ver não é uma imagem, mas um *pixel* (unidade mínima constitutiva da imagem de vídeo).

Machado (1996) observa que a imagem no vídeo não existe no espaço, mas na duração de uma varredura completa da tela, portanto do tempo. Ela se diferencia de todas as outras imagens que possuem um índice. O autor usa a expressão “fantasmagórica” para definir a figura videográfica que tão logo desaparece da tela por não possuir mais um referencial.

No entanto, a percepção da imagem dependerá do *habitus*, como sugere Bourdieu (2007), quando afirma que o olhar é uma instituição e dependerá de diversos fatores para apreender aquilo a que se olha. Assim, a experiência da obra de arte portadora de um sentido e de um valor depende ao mesmo tempo do *habitus* culto e do campo artístico, ou seja, um objeto artístico só existe enquanto tal, quando é apreendido por espectadores que possuem um repertório:

A questão do sentido e do valor da obra de arte, tal como a questão da especificidade do juízo estético e todos os grandes problemas da estética filosófica só podem achar a sua solução numa história social do campo associada a uma sociologia das condições da constituição da atitude estética especial que o campo exige em cada um dos seus estados (BOURDIEU, 2007, p.287).

No que concerne aos *juízos de valor* atribuíveis a uma obra de arte podemos recorrer ao que Benjamim (1994) chama de “aura” da obra de arte. A “aura” seria, então, uma esfera singular, composta de elementos espaciais e temporais: *a aparição única de algo distante, por mais perto que ela esteja:*

O conceito de aura permite resumir essas características: o que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é sua aura. A forma mais primitiva de inserção da obra de arte no contexto da tradição se exprimia no culto. As mais antigas obras de arte surgiram a serviço de um ritual, inicialmente mágico e depois religioso. O que é de importância decisiva é que esse modo de ser aurático da obra de arte nunca se destaca completamente de sua função ritual (BENJAMIN, 1994, p. 170).

Neste sentido, o vídeo foi e ainda continua sendo visto como um meio de comunicação de massas, enquanto o cinema, apesar de concentrar as massas em suas exibições, ainda sobrevive de seu *glamour*, herança da chamada era de ouro do cinema. Devido às aproximações entre vídeo e TV, ocorreram embates no final dos anos de 1980 entre produtores desses dois meios, como contextualiza Machado (1997) afirmando que os *videastas* lutavam por legitimação, desqualificando o outro suporte, enquanto os cineastas arrogavam sua superioridade hierárquica em relação ao outro veículo.

Apesar do vocábulo *imagem* sugerir de imediato a ideia de visualidade, o termo contém mais de um sentido, pois “imagem”, como explica Santaella (2006) pode ser interpretada tanto como imagem visual, quanto como um complexo indivisível e ambíguo de estímulos auditivos, visuais e emocionais.

A autora remete essa ambiguidade na palavra *imagem* à origem do termo grego *eikon* que compreendia todos os tipos de imagem, desde pinturas até estampas em um selo, assim como imagens sombreadas e espelhadas. Estas últimas eram tidas como naturais, as primeiras como artificiais.

Toda imagem representada, ou seja, corporificada em um suporte de representação, coloca em ação conceitos representativos que são próprios daquele

suporte ou dispositivo. No caso das imagens tecnológicas, os conceitos representativos estão introjetados no interior das máquinas semióticas de produção de imagens, o que não exclui a necessidade de conhecimento desses conceitos pelo autor que maneja a máquina.

A autora utiliza o termo “imagens tecnológicas” para ressaltar que toda e qualquer imagem, mesmo as artesanais, são sempre produzidas através de algum dispositivo técnico. Santaella (2005a) irá discorrer sobre imagens abordando os domínios proporcionados pelas mesmas. Segundo a autora, há três principais campos da imagem: o domínio das imagens mentais, aquelas que são imaginadas; o domínio das imagens diretamente perceptíveis; o domínio das imagens como representações visuais, desenhos, pinturas, gravuras, fotografias, além das imagens do cinema e da TV, holográficas e infográficas:

O conceito polissêmico extensivo de imagem, englobando imagens mentais, óticas, acústicas etc, está mais perto do conceito peirceano de ícone do que a concepção mais restrita de imagem como um signo que representa algo por semelhança. Para sermos precisos, aliás, cumpre lembrar que Peirce diferenciou entre ícones e signos icônicos. Estes foram subdivididos em três tipos: (1) imagem, (2) diagramas e (3) metáforas. O conceito mais restrito de imagem como signo que representa algo por semelhança ou aparência corresponde ao primeiro tipo de signo icônico ou hipoícone, aquele que Peirce chamou de imagem (SANTAELLA, 2005a, p. 188).

Debray (1993) também divide a imagem sob três idades. A logosfera que corresponderia a era dos ídolos no sentido lato, proveniente do grego *eídolon*, que significa imagem. Este período é compreendido da invenção da escrita à da imprensa. A grafosfera, definida como a era da arte, situa-se da imprensa à TV em cores. A videosfera, a era do visual, ou seja, a época em que vivemos.

No entanto, nenhuma “mídiasfera” exclui a outra, elas se sobrepõem e se imbricam uma na outra: “Cada idade da imagem corresponde a uma estruturação qualitativa do mundo vivido. Diz-me o que vês, eu te direi por que vives e como pensas” (DEBRAY, 1993).

O mesmo autor relaciona sua classificação da imagem em eras, a exemplo da divisão do signo estabelecida por Peirce, em índice, ícone e símbolo. Assim, o índice é um fragmento do objeto ou em contiguidade com ele, parte do todo ou tomada como o todo, pegadas na areia são exemplos. O ícone ao contrário, assemelha-se ao objeto, mas não é o objeto. Não é arbitrário, mas motivado por uma identidade de

proporção ou de forma. Quanto ao símbolo, não tem qualquer relação analógica com o objeto, mas simplesmente convencional: arbitrário no que diz respeito a ela, decifra-se com a ajuda do código, assim são os vocábulos. “A imagem-índice fascina. Tem um valor mágico. A imagem-ícone inspira somente prazer. Tem um valor artístico. A imagem-símbolo requer um distanciamento. Tem valor sociológico” (DEBRAY, 1993).

Segundo Flusser (1985), as imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo. As imagens são, portanto, resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões espaço-temporais, para que se conservem apenas as dimensões do plano. Devem sua origem à capacidade de abstração específica que podemos chamar de imaginação. No entanto, a imaginação tem dois aspectos: se de um lado, permite abstrair duas dimensões dos fenômenos, de outro permite reconstituir as duas dimensões abstraídas na imagem. Em outros termos: imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens.

O mesmo autor ressalta que o caráter mágico das imagens é essencial para a compreensão das suas mensagens. Imagens são códigos que traduzem eventos em situações, processos em cenas. Não que as imagens *eternalizem* eventos; elas substituem eventos por cenas. E tal poder mágico, inerente à estruturação plana da imagem, domina a sua dialética interna, própria a toda mediação, e nela se manifesta de forma incomparável.

1.2 - CINEMA

Jacques Aumont (1993) sugere uma distinção entre a imagem fílmica e a videográfica. Para este autor, a imagem do filme é uma imagem fotográfica, a do vídeo, por seu turno, é aquela gravada em um suporte magnético. Dessa forma, a imagem do filme é gravada de uma vez, a imagem do vídeo, é registrada através de varredura eletrônica. No ato da projeção, o que se observa é que a imagem cinematográfica é consequência da projeção consecutiva de fotogramas. Estes, por sua vez, são separados por faixas pretas, ou seja, entre um quadro e outro o

obturador da câmera se fecha impedindo a entrada de luz e um novo filme é empurrado para a abertura. A imagem do vídeo se dá através de uma varredura na tela, de um *spot* luminoso.

Aumont (2008) observa ainda que os fotogramas são dispostos em sequência em uma película transparente. Passando de acordo com certo ritmo em um projetor, essa película dá origem a uma imagem muito aumentada e que se move. Evidentemente, existem grandes diferenças entre o fotograma e a imagem na tela, começando pela impressão de movimento que a última dá; mas ambos apresentam-se a nós sob a forma de uma imagem plana e delimitada por um quadro. “Essas duas características materiais da imagem fílmica, o fato de ser bidimensional e o de ser limitada, estão entre os traços fundamentais dos quais decorre nossa apreensão da representação fílmica” (AUMONT, 2008, p.19).

Como explica Machado (1997) é por meio desta quebra da estrutura fotográfica do cinema que o sistema é dissimulado, por um dispositivo técnico, para que se possa recompor a ilusão de movimento.

O cinema é a reunião de vários blocos, os chamados planos, produzidos em certa ordem e em determinada duração, com isso temos a montagem. Assim, como explica Aumont (1993), todo filme é montado, mesmo que algumas películas possuam poucos planos, e a montagem também não é igual em todos os filmes. “A montagem dos planos de um filme é antes de tudo sequencialização de blocos de tempo, entre os quais nada mais há do que relações temporais implícitas” (AUMONT, 1993, p.169). Dessa forma, é deixada para o expectador a tarefa de “colar” essas sequências, esses cortes.

Furtado (2002), também ressalta essa diferença entre esses dois meios, afirmando que a imagem do cinema se constrói a partir da sensibilização de uma película fotográfica, como sucede com a imagem fotográfica. Essa imagem é fixa e o movimento é um “truque” baseado em exibir 24 fotogramas por segundo. Apenas é possível a sensibilização da película fotográfica se antes existiu um objeto que foi exposto a certas condições de luminosidade. Portanto, a referência não existe, o objeto fotografado ou filmado é algo que está presente no real e a luz que incide sobre esta sensibiliza finalmente a película.

O telespectador que se dirige ao cinema irá encontrar uma sala escura, a imagem será transmitida através de um projetor que a incide numa “parede” branca. O vídeo lança a imagem ao expectador do próprio tubo. O cinema apresenta a

magia da sala escura e o público fixa os olhos na tela, de forma que a mesma encontra-se inteiramente dentro de seu campo de visão. Não há influência do meio exterior. “Um cinema é um lugar público no qual cada um se sente só; diante da TV, que cada um vê em casa, sentimo-nos todo o mundo” (DEBRAY, 1993, p.305).

Diferentemente da fotografia, do cinema e da pintura, em que há uma cena e um olhar, a imagem-vídeo induz a uma imersão, de relação umbilical, de interação tátil (BAUDRILLHARD, 1999, p.146).

Nunes (1996) lembra que o surgimento do cinema no final do século XIX, se deu a partir da absorção de outros suportes expressivos a exemplo da fotografia, estabelecendo assim uma nova fase no que diz respeito a construção de novas formas simbólicas:

Com a nova forma de captar, construir e projetar inicialmente signos inscreve em sua estrutura dorsal um elemento ilusório, o movimento, conferindo ao tecido signo imagético a mobilidade. Assim, tendo por base a própria fotografia e toda uma materialização de experiências que retrocedem ao teatro de sombras, o cinema refinou o conceito de reprodutibilidade técnica através da ação da luz e do movimento (NUNES, 1996, p.19).

Assim, a relevância do novo suporte se deu a partir de sua característica emblemática, ou seja, o seu poder de apreender imagens móveis, através de signos estáticos, captados do objeto real, “essa nova variante introduzida pelo cinema resultou em mudanças nos paradigmas da época” (NUNES, 1996, p.20).

Em meio a estas questões técnicas, encontra-se o traço distintivo entre o cinema e o vídeo. Neste último, o processo de composição da imagem está à mostra, impedindo que a restituição do mundo visível se dê à custa do mascaramento das técnicas construtivas. O vídeo, mesmo no nível mais “elementar” exhibe a enunciação da imagem pelos meios técnicos, em prejuízo inclusive do ilusionista de realidade, que no cinema é a base da verossimilhança” (MACHADO, 1988, p. 41). Jameson (1997) tece comentários sobre essa diferença entre os dois suportes:

Se a experiência da tela de cinema e de suas imagens hipnotizantes é característica e fundamentalmente diferente da experiência do monitor de televisão – algo que pode ser cientificamente inferido pelas diferenças técnicas de seus modos respectivos de codificar informação visual, mas que também pode ser fenomenologicamente demonstrado-, então a própria maturidade e sofisticação das conceituações do cinema irão necessariamente, obscurecer as do vídeo, cujas características específicas exigem uma reconstrução nova e sem preconceitos, sem categorias extrapoladas e importadas (JAMESON, 1997, p. 93).

No cinema ainda não se pode parar o filme, voltar à cena passada, adiantar, ainda não há comerciais entre uma cena e outra. A televisão, no entanto, não impede que o telespectador observe o que ocorre em sua volta, o aparelho receptor de TV permanece visível o tempo todo. Assim como veremos a seguir o ato de assistir a um vídeo modifica os sentidos.

Metz (2010) aborda a questão do movimento como sendo uma das grandes marcas para a diferença entre os dois meios, pois o movimento apresenta uma *forte impressão da realidade, pois*: “O movimento acarreta duas coisas: um índice de realidade suplementar e a corporalidade dos objetos”. Há outro ponto a considerar, pois a fotografia é de certa forma vestígio de um espetáculo passado. O movimento é imaterial ele se oferece à vista, nunca ao tato, por isso não pode aceitar dois graus de realidade fenomenológica, a verdadeira e a cópia.

A imagem do vídeo é ao mesmo tempo impressa e projetada, mas não é nem impressa como a imagem fotográfica, nem projetada como a imagem cinematográfica (AUMONT, 1993). O que vemos resulta de uma projeção luminosa, projeção, contudo singular: por um lado, provém de detrás da imagem, de um lugar que deve permanecer inacessível, porque se o tubo catódico for aberto não há mais imagem possível.

Para Santaella (2001, p. 80), caracterizando-se basicamente como registro de imagens em tempo real, que, diferentemente da fotografia e do cinema, pode dispensar os processamentos intermediários, a videográfica permite, a justaposição do tempo da emissão com o tempo da recepção. Entretanto, o tempo mais característico da enunciação televisiva surge do contraste entre o *continuum* do real que a câmera capta em cortes nesse *continuum* que a produção e edição executam.

Ainda de acordo com a autora, sendo imagens que registram acontecimentos reais ou fictícios que se desenvolvem no tempo, o cinema, televisão e vídeo se apresentam, sob o aspecto do referente, uma complexidade adicional se

comparadas às imagens fixas, pois há neles uma distinção entre o tempo interno da enunciação narrativa e o tempo externo do enunciado, tempo real do acontecimento, que a enunciação fílmica manipula e transforma.

1.3 - FOTOGRAFIA

Com relação à fotografia, Sontag (2004) afirma que as fotos podem ser mais memoráveis do que as imagens em movimento, porque são uma nítida fatia do tempo e não um fluxo. A televisão, por sua vez, é um fluxo de imagens pouco selecionadas, e que cada imagem que revela cancela a precedente. Assim, cada fotografia é um momento privilegiado, *convertido em um objeto diminuto* que as pessoas podem guardar e olhar outras vezes.

Na sua materialidade, portanto, a fotografia implica uma relação causal, do que decorre o predomínio conferido ao instantâneo. Embora a materialidade da foto seja fruto de uma relação físico-química causal da realidade, no seu resultado, a relação é analógica, uma analogia paradoxalmente baseada na relação do negativo em positivo. A imagem revelada é a revelação do objeto, apresentando seus traços, seu ângulo, ou seja, sua marca e prova. “Da fotografia ocorre as relações indicial, fragmento residual do objeto, icônica similaridade com a imagem do objeto fotografado e simbólica resultado de um certo sistema de codificação” (SANTAELLA, 2006, p.180).

Peirce, segundo Santaella (2001), define o signo fotográfico com respeito à sua relação com o objeto (a secundidade do signo), por um lado, como um ícone; por outro, como índice. É assim que as fotos são, de certo modo, exatamente como os objetos que elas representam e, portanto, icônicas. Por outro lado, elas também mantêm uma ligação física com o objeto fotografado, o que lhes confere esse índice (SANTAELLA, 2001, p.110).

Dubois (1993) afirma que o princípio elementar da fotografia é sua impressão luminosa regida pelas leis da física e da química. Em primeiro lugar o traço, a marca. Em termos tipológicos, isso significa que a fotografia aparenta-se com a categoria dos signos, em que encontramos igualmente a fumaça, indício de fogo, o sintoma de uma doença, a marca de passos. Todos esses sinais têm em comum o fato de serem afetados por seu objeto. A consequência de tal estado de fato é que a

imagem indicial remete sempre apenas a um único referente determinado: o mesmo que a causou, do qual ela resulta física e quimicamente. Daí a singularidade extrema dessa relação.

Para entendermos o contexto cultural em que se inserem os videopoemas é necessário fazer algumas observações sobre a cultura inserida em uma era mediada pelos meios de comunicação e informação eletrônicos.

1.4 - CIBERCULTURA

Rudiger (2007, p.183) define cibercultura como um conjunto de práticas e representações que surge e se desenvolve com a crescente mediação da vida cotidiana pelas tecnologias de informação, e, assim, conseqüentemente através do pensamento cibernético e da civilização maquinística.

Quanto ao neologismo cibercultura, significa conjunto de técnicas, materiais e intelectuais, de práticas, atitudes, modos, pensamentos e valores que se desenvolvem junto com o crescimento de ciberespaço, “novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial entre computadores” (LÉVY, 1999, p.17).

Lemos (2006) ressalta que o princípio que rege a cibercultura é a “re-mixagem”, conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais. A cibercultura caracteriza-se por três “leis fundadoras”: a liberação do polo de emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais. “Essas leis vão nortear os processos de *re-mixagem* contemporâneos. Sob o prisma de uma fenomenologia do social, esse tripé (emissão, conexão, reconfiguração) tem como corolário uma mudança social na vivência do espaço e do tempo” (LEMOS, 2006 p. 53).

Lemos e Palácios (2001), por sua vez, observam que a cibercultura compreende as relações entre as tecnologias informacionais de comunicação e informação e as culturas, emergentes a partir da convergência informática/telecomunicações na década de 1970. Trata-se, portanto, de uma nova relação entre as tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea.

Ainda de acordo com os autores, uma das principais representações da cibercultura é a arte eletrônica, considerada como um novo artefato artístico. Esse

tipo de criação coloca em destaque os processos de interação de forma coletiva e planetária colocando em xeque o lugar do espectador-leitor, obra e autoria, e ainda os limites do corpo humano (*body art*).

A questão da arte concebida em um meio eletrônico, não é algo propriamente novo. Há que se reportar às vanguardas do século XX. As inúmeras possibilidades técnicas passam a interessar artistas contemporâneos desde a década de 1960, como verifica Santaella na obra *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* (2005 b).

Desde o século XVI, verifica-se a presença de um “imaginário maquinístico”. Rüdiger afirma que nesta época a palavra *técnica* significava arte. O autor divide o desenvolvimento da técnica em três estágios, o primeiro é verificado durante o período da Revolução Industrial (1750-1820); o segundo, um século e meio depois e se relaciona com o surgimento da eletricidade. O terceiro estamos vivenciando-o, marcado não somente pela expansão da “automação dos sistemas”, mas pelo aparecimento de tecnologias capazes de não apenas programar por meio “de linguagens artificiais, mas em princípio assim codificar e manejar o próprio ser humano” (RUDIGER, 2007, p. 51).

Machado (2007) propõe que a arte, em termos de produção, difere dos outros setores sociais que utilizam a tecnologia para a fabricação de objetos, a exemplo das indústrias de bens de consumo, pois as técnicas e os dispositivos tecnológicos que os artistas usam para produzir seus trabalhos, não se traduzem apenas como “ferramentas inertes, eles estão carregados de conceitos, eles têm uma história e derivam de condições produtivas bastantes específicas” (MACHADO, 2007, p.16).

Para Jameson (1997), no momento em que tivemos que compreender que a cultura atual é uma questão de mídia, começou-se a perceber que cultura sempre foi assim, ou seja, as formas e os gêneros mais antigos, os exercícios espirituais e meditações, os pensamentos e as expressões, também eram, a seu modo, produtos da mídia.

O autor diz que a “*Indústria da Consciência*”, ou seja, aquela mediada pela intervenção maquinística, da mecanização da cultura está em toda parte, e “talvez possa ser interessante explorar a possibilidade de ter sempre sido assim ao longo de toda a história humana, e mesmo durante os modos de produção pré-capitalistas mais antigos, radicalmente diferentes” (JAMESON, 1997, p. 92).

De acordo com Machado, a artemídia abrange quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, informática e engenharia. Machado explica que se toda arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo, as artes midiáticas representam a expressão da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio.

Plaza aborda a questão da literatura e dos meios de comunicação eletrônicos afirmando que as relações entre arte e tecnologia se pautam por duas atitudes: “a tecnologia como arte, que reflete uma postura quantitativa e conservadora; a “arte como tecnologia”, que tem um caráter qualitativo e inovador” (PLAZA, 1993, p. 29).

Dessa forma, tentaremos demonstrar as possibilidades criativas e artísticas da arte produzida em vídeo: a videoarte, que realmente causou uma revolução no aspecto estético.

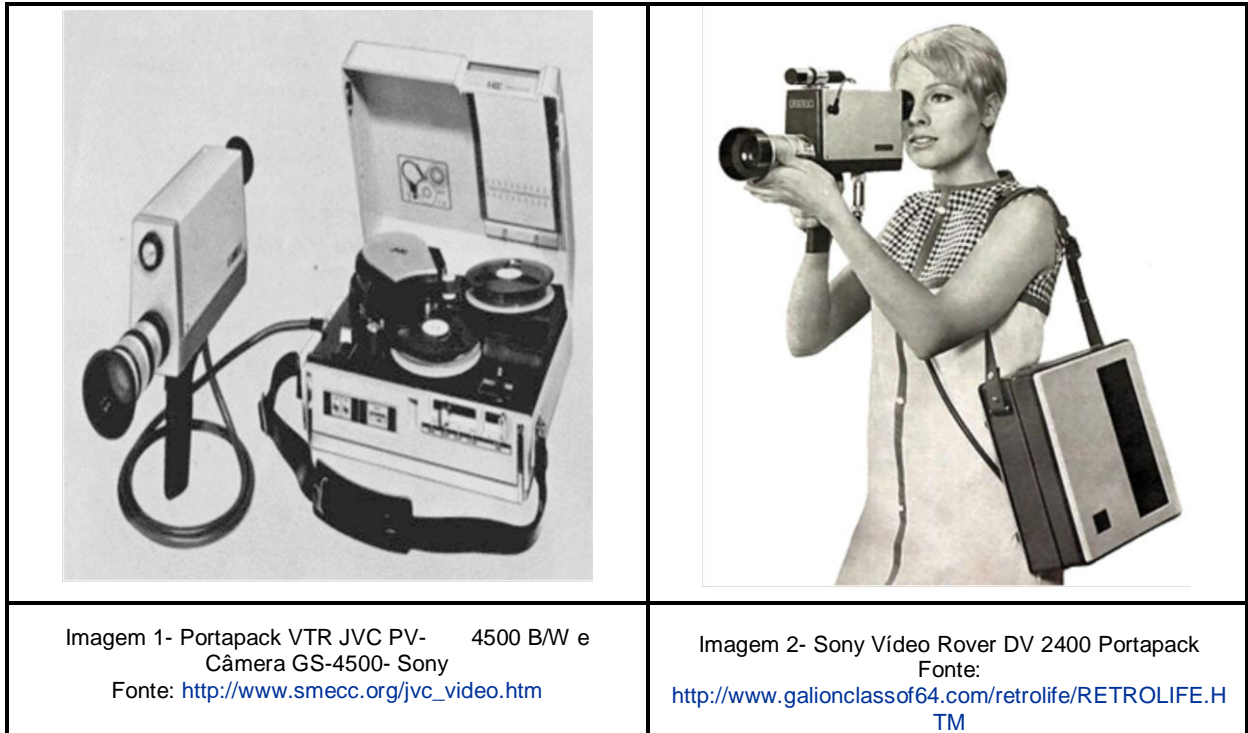
1.5- VIDEOARTE: POSSIBILIDADES ARTÍSTICAS

A videoarte, como ressalta Machado (2007) surgiu no início dos anos de 1960, quando o Portapak, o pioneiro dos sistemas portáteis de videotape, composto de duas partes, uma câmera em preto e branco e um gravador de fita magnética de meia polegada. O primeiro *portapak* foi o modelo *CV-2400 Video Rover*, produzido pela empresa [Sony](#), este tipo de aparelho passou a ser comercializado e não somente utilizado para fins técnicos, dando liberdade de criação para qualquer tipo de pessoa e não somente para os profissionais das empresas de comunicação.

Sobre o Portapak, Santaella (2005b) explica que não se tratava de um dispositivo fabricado para competir com os equipamentos sofisticados usados nos canais de televisão comerciais da época, mas concedeu aos artistas um novo meio para a criação, que tivesse a televisão como sua base, mas que poderiam utilizá-lo de forma criativa e não somente consumista. Sobre a estética do vídeo, a autora afirma que ela é antes de tudo experimental e lúdica, além de ser crítica em relação à televisão comercial.

Santaella (2005b) lembra que durante décadas de 1950/60, a arte pop, o Minimalismo e o Conceptualismo eram as formas artísticas dominantes na época, pois havia nelas uma tendência a unir a arte à realidade, ou à vida cotidiana.

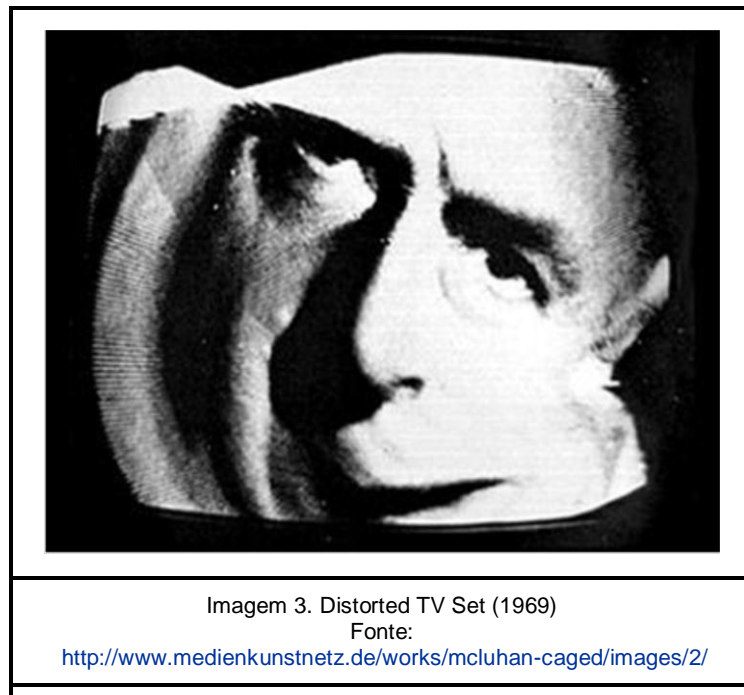
Entretanto, a influência das artes na sociedade era nublada pela presença do meio dominante no universo da cultura de massas: a televisão. Podemos observar figuras que apresentam dois modelos de Portapack:



Nunes (1996) afirma que o movimento da videoarte pode ser caracterizado como uma forma de *transgressão estética*, em que os artistas que dela fizeram parte, tiveram uma postura crítica com relação a *debilidade televisual* com a programação superficial. O autor ressalta ainda que com o surgimento dos equipamentos portáteis de vídeo, multiplicaram-se as produções em vídeo, pois as imagens antes captadas em celuloide exigiam altos custos de produção:

A vitalidade caótica das propostas da videoarte também fortemente contaminadas pelo cinema experimental, música, pintura e escultura, tornou-se uma espécie de novo parâmetro para a televisão que no interior de seu discurso contraditório sempre comportou níveis de abertura para assimilar outras logicas criativas. Assim sendo, com a entrada dos primeiros equipamentos portáteis, a imagem eletrônica era encarada por um grupo de artistas visionários de diferentes campos como tecnologia capaz de provocar um salto no conceito contemporâneo da imagem em movimento. E nesse segmento, que enxerga a imagem eletrônica como suporte pode-se destacar na música John Cage, nas esculturas Joseph Beyus, nas artes plásticas Nicolas Shöffler, no cinema Jean-Luc Godard, Roberto Rossellini, Jean Renoir e Orson Welles (NUNES, 1996 p. 30).

Outro fator importante para a implementação desse tipo de arte foram as contribuições artísticas do coreano Nam June Paik, o então estudante de música eletrônica, que entre suas realizações, teve a ideia de inverter os circuitos de um aparelho receptor de TV para perturbar a constituição das imagens criando assim os *Distorted TV Set*. Tratam-se de rostos distorcidos de figuras como o teórico da comunicação, o canadense Marshall McLuhan, o poeta americano, Allen Ginsberg e o então presidente dos Estados Unidos, Richard Nixon: “tinham antes de tudo essa finalidade: apagar, um a um, os traços de verossimilhança que permitiam o reconhecimento da figura” (MACHADO, 1988, p.123).



Ao construir estas intervenções o artista não podia imaginar que estava dando a linha diretriz de todo o posterior desenvolvimento da arte do vídeo como também provocava uma reversão no sistema de expectativas figurativas do mundo da imagem técnica. O artista coreano foi um dos pioneiros nas interferências técnicas e poéticas com vídeo.

A partir de dispositivos via satélite como o *Bright Star*, Paik apresentou em 1984, o especial *Good Morning, Mr. Orwell* com transmissões simultâneas em Paris através da rede de TV FR3 e em Nova York pelo sistema televisivo WNET-TV. A intervenção tecnológica realizada pelo artista possibilitou um efeito de “eco de

vídeo”, produzido através da movimentação do sinal de imagem da Terra enviada ao satélite e do satélite à Terra. Paik realizou outras intervenções com o auxílio de satélite, a exemplo de *Bye Bye Kipling* (1986) e *Wrap Around the World* (1986):

		
<p>Imagem 4. <i>Good Morning, Mr. Orwell</i> (1984) Fonte: http://www.medienkunstnetz.de/good_morning/</p>	<p>Imagem 5-<i>Bye Bye Kipling</i> (1986) http://www.cascoprojects.org/?entryid=163_bye_bye_kipling/</p>	<p>Imagem 6- <i>Wrap Around the World</i> Fonte: http://www.medienkunstnetz.de/works/wrap-around-the-world/</p>

Paik, no programa *Good Morning Mr. Orwell*, levado ao ar de forma simultânea em Paris e Nova York no réveillon de 1984, apresentava ao público uma coletânea de videoclipes, em que se destacou principalmente o *Excellent Birds*, com música de Laurie Anderson e cenários sintéticos que dividiam espaço com figuras distorcidas. Sobre este aspecto da adesão dos artistas do vídeo que aventuraram-se na produção de clipes, Machado ressalta que o “grande evento dos anos de 1980, em termos de TV, foi a transformação da videoarte em *television art*, ou seja, a reversão de uma arte de elite em arte de massa” (MACHADO, 1988, p.171).

Com o recurso de *feedback*, Paik modificou os circuitos internos de um aparelho receptor televisivo e distorceu as imagens do tubo catódico com a utilização de ímãs gigantes, interferindo no sinal modulado da corrente elétrica para deformar a informação ali codificada, transformando a televisão em vídeo-arte, ato este anterior à disponibilidade do videotape.

Nam June Paik utilizou diversos efeitos. Entre eles está a *incrustação* que consiste em colocar no fundo da tela a mesma imagem que aparece em primeiro plano. Outra possibilidade é inserir duas imagens distintas na tela, uma no fundo e outra em primeiro plano. Este artifício, segundo Dubois (2004), equivale ao plano de cinema, conhecido também por cena.

Paik ajudou não apenas a observar como são produzidas as imagens, mas como se constituem suas estratégias de consumo, e isto não afeta apenas e

exclusivamente a arte do vídeo, pois sendo o dispositivo-vídeo verbi-voco-visual, a radicalidade de Paik trouxe novas possibilidades para os usos da imagem, da escrita e do som, através de uma espécie de demonstração tácita do vídeo como ferramenta semiótica plural.

A imagem eletrônica está destilando outra sensibilidade: ao mesmo tempo que coloca novos problemas de representação, abala antigas certezas a nível epistemológico e exige a reformulação de conceitos estéticos. Isso é válido *lato sensu*, embora seja mais evidente e apareça de forma mais intensa no universo da vídeo-arte e na produção independente, na qual se exerce uma postura crítica em relação à prática convencional da TV (MACHADO, 1988, p 10).

Assim, também observa Bellour (1997), o próprio modo pelo qual a vídeo-arte depende da televisão e a toma como referência poderia ser o que paradoxalmente lhe dá uma consistência peculiar. E, ao mesmo tempo, um lugar privilegiado no que ninguém mais se atreve a chamar de vanguarda (BELLOUR, 1997, p.60).

Para abordar a videoarte, como sugere Dubois, é preciso tomar como parâmetro *Global Groove*- disponível no youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=lnLcRXfd3NI>, o vídeo fundador de Naum June Paik, “o modelo perfeito das possibilidades da imagem” eletrônica da época:

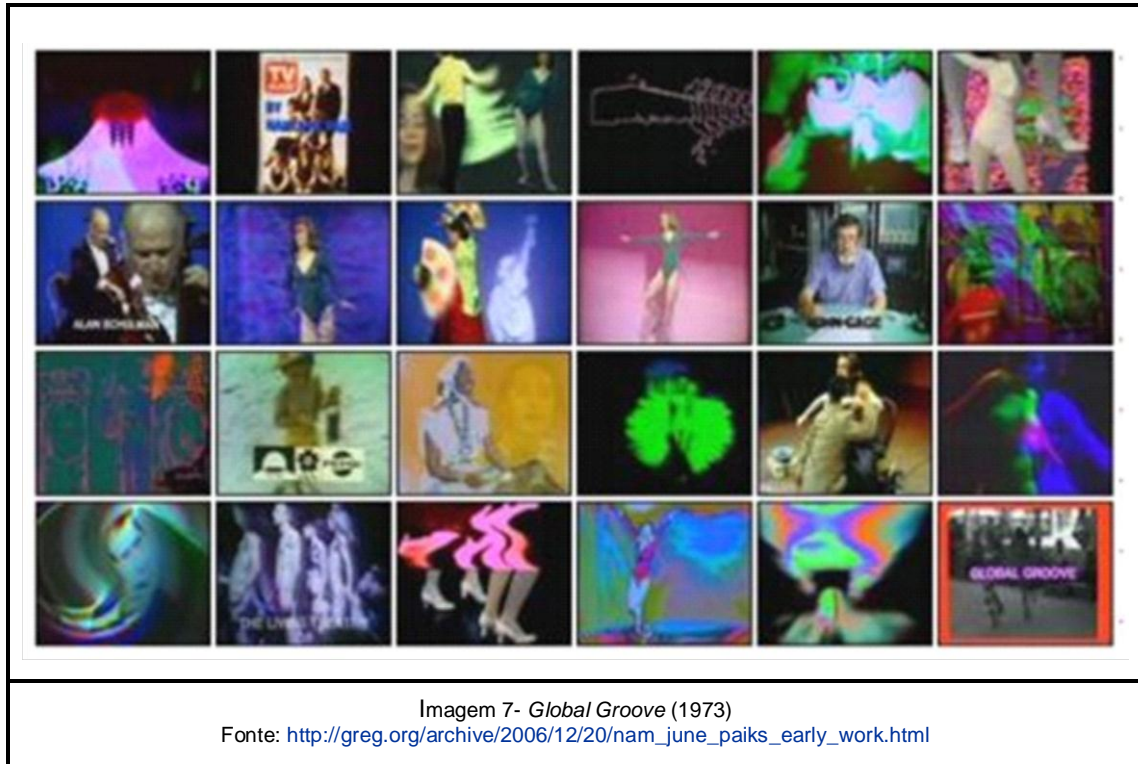
Global Groove se apresenta, à primeira vista, na superfície da tela, como um trabalho de imagem, uma explosão sonora e gráfica, um festival de todos os efeitos visuais da época. Um catálogo de efeitos, de certo modo em sua deflagração inaugural, que entusiasmava ou provocava, e sempre surpreendia. Uma espécie de suma e farol que, em 1973, aparecia como um “manifesto das novas invenções plásticas da arte eletrônica. O que resta hoje deste manifesto? Uma estética datada? Uma relíquia museal? Um objeto pedagógico? Eu diria que resta, para além da dimensão histórica, uma instalação (em imagens), ou antes, uma imagem-dispositivo. É isto o que marca mais do que todo o restante (DUBOIS, 2004, p.101).

Assim essa obra emblemática apresenta inúmeros efeitos audiovisuais, que Dubois (2004) Machado (1988) os definem, entre elas estão as *incrustações*: que consistem em combinar dois fragmentos de imagem de origens distintas; *sobreimpressões*, visa sobrepor duas ou várias imagens, de modo a produzir um duplo efeito visual; *janelas*, permitem uma divisão de imagens autorizando a francas justaposições de planos distintos no mesmo quadro; *chormakey* é o efeito que consegue em inserir uma imagem colorida no interior de outra; colorização

eletrônica: aparelho destinado colorir imagens em preto e branco ou a modificar as cores de uma imagem colorida, *circuitos fechados*: instalação de vídeo compreendendo o processo completo de produção e reprodução. Consiste basicamente numa câmera eletrônica, um gravador/reprodutor de vídeo e um monitor de exibição ligados entre si, este tipo de aparato tecnológico atualmente é conhecidos como câmeras de segurança, *feedbacks*: efeito gerado por um circuito fechado em que a câmera é apontada para a tela do mesmo monitor e exibe a imagem que ela capta. O resultado é uma espiral caleidoscópica móvel, que pode ser modificada infinitamente, a partir de qualquer manipulação de câmera. Também conhecido como efeito *larsen* ou *howl*; uso do som como desencadeador de efeitos ópticos: modula a corrente elétrica e com isso, viabiliza uma relação mais estreita entre imagens e sons, muitas vezes é o som que gera a imagens, noutras a imagens produz o som, em ambos os casos é possível “enxergar” o som e “ouvir” as imagens.

Santaella (2003b) explica que vários artistas utilizaram a TV em suas obras de arte com um intuito de “desconstruir” o estatus de comunicação de massa da TV. Em 1952 ocorreu o *Manifesto del Movimento Spaziale per la Televisione*, escrito pelo argentino Lucio Fontana para reivindicar a televisão como meio para a arte. Também nos anos 50, Otto Piene e Wolf Vostell inseriam aparelhos de TV nas suas *assemblagens*, termo cunhado por Jean Dubuffet, para definir trabalhos que são mais elaborados do que a colagem. Em 1962 o artista francês César, na exposição *Antagonismes II- l’objet*, apresentou um televisor como obra de arte. Logo a seguir, Nam June Paik, exibiu seu primeiro conjunto de aparelhos de TV manipulados na intitulada *Exposition of Music-Eletronic Television*, exibida na galeria Parnass de Wppertal. Entre eles, sua Zen TV, uma imagem de televisão comprimida em uma tira vertical de menos de um centímetro. No mesmo ano, em Nova York, Wolf Vostell enterrou o aparelho de televisão enquanto o programa estava no ar.

Sobre a obra de Paik, Santaella (2005b), afirma que o artista transformou o monitor de vídeo em um *performer* e que as videoinstalações foram anexadas sem muita resistência ao léxico das artes visuais.



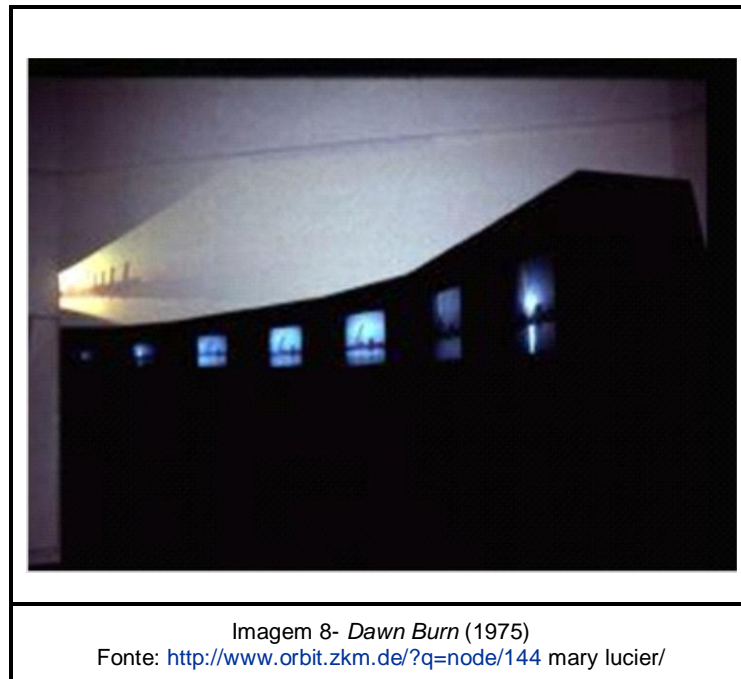
Os primeiros videoartistas adinham de outros meios como a pintura e a música e isso facilitou a inserção do vídeo nos circuitos da arte. “Do ponto de vista do curador, o vídeo é altamente recomendável. Seu transporte é barato, podendo oferecer imagens muitas vezes espetaculares sem grande dispêndio financeiro” (SANTAELLA, 2005b).

Machado (2007) ressalta que no campo da videoarte, outros artistas também realizaram importantes trabalhos, a exemplo de Ernie Kovacs, que nos anos de 1950 dirigiu e interpretou uma série de programas *fulminantemente inventivos* para as três principais emissoras comerciais de televisão dos Estados Unidos, foram experimentados de forma sistemática e radical, vários procedimentos que depois seriam conhecidos como desconstrutivos: dissociação entre imagem e som, revelação dos bastidores da televisão com seus aparatos técnicos, desmistificação das técnicas ilusionistas, constante referência à televisão como dispositivo.

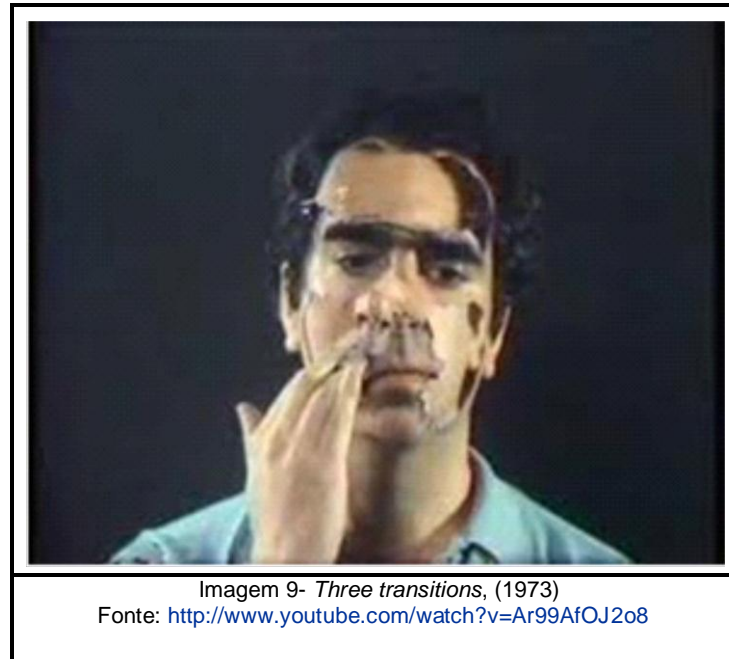
Bill Viola realizou entre outras produções, o vídeo intitulado *Chott el-Djerid* (1979). Viola colocou figuras humanas no fundo de uma paisagem desértica e as filmou de uma forma em que perderam “os seus contornos antropomórficos, fundem-se umas nas outras, até resultar numa mancha despessoalizada” (MACHADO, 1988, p.46).

Outra obra que pode ser destacada é a *Dawn Burn* (1975), de Mary Lucier, composta de sete registros do amanhecer sobre uma paisagem urbana, onde se

pode ver o *lag*, deixado pelo movimento ascendente do sol. *Lag* consiste no efeito de persistência ou acumulação que se produz em áreas excessivamente iluminadas da imagem, decorrente de um apagamento incompleto do quadro. Pode-se exemplificar como uma “queimadura”, que nos afeta os olhos quando olhamos para uma fonte de luz muito intensa, este efeito é também conhecido com *bur-in* causado pelo movimento ascendente do sol.

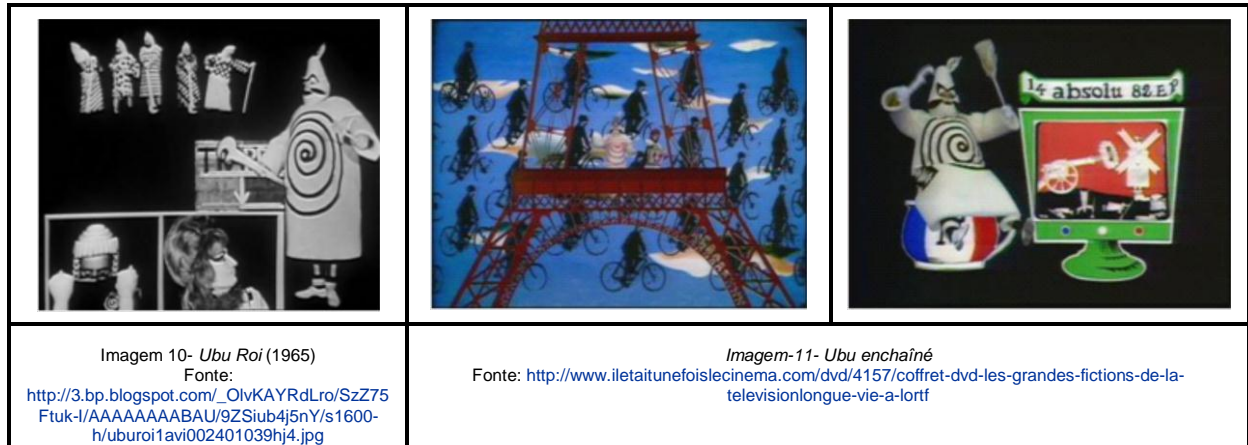


No vídeo *Three transitions*, (1973) de Peter Campus, podemos observar em uma das cenas o próprio Campos, num close frontal, espalhando um o que apresenta ser um creme com os dedos em toda a extensão do rosto e com o efeito do *chromakey* sobrepõe outra imagem sobre o rosto, no entanto, esta outra imagem é o “outro” rosto do artista. Dubois (2004), afirma que dessa forma perde-se o sentido hierárquico da profundidade (do campo) que discriminava claramente o que estava na frente e o que estava por detrás, em proveito da dialética reversível do sobre e do sob que se intercambiam até a vertigem. Isto é a espessura da imagem. Na identidade necessariamente cindida do auto-retrato ao qual se entrega Campus, “vemos que a estética videográfica da incrustação autoriza como nova forma de espaço: um espaço em que o que está fora e o que está dentro literalmente se fundem” (DUBOIS, 2004, p.89).



Observa-se com isso, as inúmeras possibilidades do vídeo e da vídeoarte enquanto movimento artístico. Outro vídeo, que merece destaque é *Ubu roi* (1965), de Jean-Christophe Averty, disponível em http://www.dailymotion.com/video/xdor38_ubu-roi-de-jc-averty-1965-extrait_funeste. O artista compõe imagens mistas em que diferentes atores, integrados no quadro por incrustações múltiplas, possuem cada qual um tamanho (uma escala de planos), próprios e autônomos. Formando um todo heterogêneo, os corpos de diferentes tamanhos coexistem na mesma imagem, e inscrevem assim, por sua diferença de dimensão no âmbito de um espaço mais abstrato que visual.

Machado (2007), explica que Averty, foi um dos primeiros a propor e a realizar, em quase uma centena de programas, uma *televisão autoral e delirante*, utilizando largamente recursos da inserção eletrônica quando eles ainda mal tinham acabado de ser inventados. Seus *Ubu Roi* e *Ubu Enchaîne*, disponível em <http://www.ina.fr/video/CPF86655052/ubu-enchaîne.fr.html>. Produzidos para a *Radio et Television Francaise* na década de 1960, *hipertrofiam* o que havia de absurdo na peça homônima de Alfred Jarry, encenadas respectivamente em 1896 e 1900, *inaugurando abertamente uma televisão de invenção*.



No que concerne à videoarte Brasil, Santaella (2003b) ressalta que inúmeros artistas brasileiros, reconhecidos no campo das artes plásticas, nos anos de 1970, sentiram-se atraídos pelo vídeo. Na década seguinte, surge então o vídeo independente e as produtoras de TV, o que ocasionou o aparecimento de muitos videomakers, que segundo a autora se avizinhavam da TV de massa para virar pelo avesso sua linguagem regida pelos princípios do *pragmatismo mercadológico*, como foi o caso, no Brasil, dos grupos TVDO, (os vídeos desse grupo estão disponíveis no YouTube <http://www.youtube.com/watch?v=GJN7MbF-BKY/> e <http://www.youtube.com/watch?v=0nHSfePkPqU&feature=related>), Informações sobre o grupo e conteúdo da obra http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/vbonline/bd/index.asp?cd_entidade=89720&cd_idiomaz=18531) e Olhar Eletrônico (informações sobre o grupo estão disponíveis através dos seguintes links (<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?Page=Olhar+Eletr%C3%B4nico/> e <http://www.youtube.com/watch?v=cF1WCgrHFkc>).

Um outro exemplo, desta vez contemporâneo é o vídeo *Parabolic People* (1991,41min) da brasileira Sandra Kogut, que utilizou recursos de edição e processamento digital o que permitiu a artista “jogar” para dentro do quadro do vídeo uma quantidade infinita de imagens, mais exatamente fragmentos de imagens, fazê-las combinarem-se em arranjos, redefinindo-os em novas combinações. A técnica mais utilizada consiste em abrir janelas dentro do quadro para nelas invocar novas vozes e múltiplos textos.

Assim, através da edição de *Parabolic People*, tornam ilimitadas as possibilidades de intervenção construtiva no interior do quadro. Dentro de uma única tela, podemos ter uma imagem ocupando todo o quadro e, ao mesmo tempo, inúmeras janelas recortando a primeira para permitir visualizar outras imagens ou

até mesmo fragmentos mínimos de outras imagens, além de uma inumerável tipologia de letras para textos e signos gráficos da mais diversificada espécie:

Parabolic People parece concentrar e exprimir com rara felicidade as tendências mais decisivamente inovadoras das poéticas tecnológicas da contemporaneidade, ao mesmo tempo em que radicaliza o processo de eletrificação da imagem iniciado por Nam June Paik e de desintegração de toda e qualquer unidade ou homogeneidade discursiva. A técnica da escritura múltipla que marca esse trabalho, em que texto, vozes, ruídos e imagens simultâneas se combinam e se entrecrocaram para compor um tecido de rara complexidade, constitui a própria evidência estrutural daquilo que modernamente convencionamos chamar de uma estética da saturação, do excesso, a máxima concentração de informação num mínimo espaço de tempo (MACHADO, 1997, pp. 238, 239).

Dessa forma, podemos perceber a dinâmica existente no vídeo e a dialética arte/vídeo, explorando sua mobilidade e sua multifuncionalidade, cria mais que uma expressão artística, uma teia delas: videoarte, videoescultura, videoinstalação, videoperformance, videoteatro, videoclipe, videocarta, videotexto, videopoesia etc.

Machado (1997) utiliza o termo *códigos videográficos*, afirmando que eles não se dão, jamais, com a mesma consistência ou com a mesma estabilidade das linguagens verbais. Na verdade, aquilo que chamamos de “linguagens” audiovisuais, se constituem como produto da invenção artística. Para o autor, uma semiótica das formas videográficas deve, portanto, precisa ter a capacidade de dar conta do hibridismo da significação na mídia eletrônica, “da instabilidade de suas formas e da diversidade de suas experiências, sob pena de reduzir toda a riqueza do meio a um conjunto de regras esquemáticas e destituídas de qualquer funcionalidade” (MACHADO, 1997, p 192).

1.6 - NOME E A VIDEOPOESIA NO BRASIL

Machado (2000) esclarece que a discussão sobre poesia produzida em um suporte digital originou-se com os poetas futuristas e construtivistas, a partir do surgimento do rádio, do cinema e dos luminosos noturnos. O autor afirma que as sucessivas gerações de poetas e teóricos estão se convencendo que o conceito de escritura está se redefinindo.

Ainda de acordo com este autor, quando a poesia é colocada na TV, ela adquire inúmeras possibilidades, ganha movimentos, evolui no tempo, transforma-se em outra coisa, beneficia-se do dinamismo das cores. Dessa forma, as relações de sentido se transformam e o próprio ato de leitura se redefine.

Araújo (1999) concebe a videopoesia como um fenômeno decorrente da junção de um diálogo entre a *evolução de formas* e a *evolução tecnológica*, ou seja uma forma transitória da poesia visual.

A partir dos anos de 1950, nos países de expressão portuguesa, essas ideias de se formatar uma poesia com o auxílio de um meio eletrônico foram propagadas pelo grupo brasileiro Noigandres, composto por Décio Pignatari, Augusto e Haroldo de Campos, criadores da poesia concreta nos anos de 1960. Além desse, outros contribuíram para a produção de uma “poética-digital”, a exemplo do grupo português PO.EX, que abrangia cerca de uma dezena de poetas como Antônio Aragão, Salette Tavares, Herberto Helder, Ana Hatherly, etc, dos quais o mais influente foi E.M de Melo e Castro.

Essa nova poesia passa a ser classificada por nomes exóticos, como poe-telemática, ou então videopoesia, holopoesia, infopoesia, hiperpoesia, etc., mas talvez o nome que mais exatamente a defina seja simplesmente poesia contemporânea.

Segundo Santaella e Nöth (2001), no Brasil o polêmico movimento da poesia concreta foi o primeiro a por em pauta a discussão a visualidade da poesia, juntamente com a criação de poemas que trouxeram, para a superfície do espaço em branco, diagramas de som e de sentido multiplamente direcionados, formas desenhando significados. Antecipando a explosão das variadas manifestações da poesia visual (poema processo, poesia experimental, alternativa, arte postal, gestual, poesia visiva, grafismo, letrismo), a poesia concreta, especialmente nos desdobramentos por que viria passar na obra de Augusto de Campos, antecipou também o pulsar dos movimentos em luz ou som de uma poética eletrônica na era da automação.

Em *Culturas e artes do pós-humano* (2003b), Santaella, afirma que alguns poetas ligados à poesia concreta e à tradição intersemiótica por ela instaurada nas suas relações com a música eletrônica e eletroacústica, com a vanguarda das artes plásticas e com os meios de impressão e reprodução mais avançados, fizeram experimentos com a poesia digital, antecipando a arte poética digital atual.

Plaza (1993) explica que os artistas que “trocam” o lápis e o papel pelos tubos de raios catódicos (TV) podem visualizar de forma instantânea as imagens de sua poética e explorar essas novas possibilidades, modificando-as interativamente. Segundo este autor as Novas Tecnologias da Comunicação (NTC), instituem uma contradição não antagônica com as imagens da história de tradição humanista, pois as criações sintéticas não são mais concebidas por um sujeito que prepara sua arte “de forma romântica”: O sujeito é um ser interativo que convive com inúmeras linguagens, com vários meios. O que hoje chamamos de “arte”, contamina-se e mimetiza os processos de hibridação da infra-estrutura eletrônica com tendência à bricolagem. (PLAZA, 1993, p.98).

Isso será verificado de forma concreta no vídeo *Nome* (2005) de Arnaldo Antunes. O objeto selecionado para análise foi produzido nos três suportes: livro, CD e vídeo, lançado em 1993 e relançado em 2005. A obra de Antunes apresenta temas provocantes sobre poesia, mídia contemporânea, memória, espaço urbano, relações com o corpo, entre outros assuntos pertinentes. Além disto, propõe uma discussão mais específica no que concerne a literatura e sua relação tensa e, ao mesmo tempo, criativa entre escrita e voz, entre imagem e som.

Machado (2000) define *Nome* como resultado do diálogo entre diversas linguagens, distintos códigos que, simultaneamente, articulam-se em um só produto. Música, vídeo e poesia convivem em uma perspectiva de revelar uma obra intermediária.

Embora Arnaldo Antunes utilize bastante a palavra em seus videopoemas, inclusive sob a forma da escrita, a questão da palavra em sua poesia não é tanto de ausência, mas de intersemiose. A palavra, escrita ou dita, incluída em um contexto específico que é inter por natureza, fator este que faz com que haja uma quebra no hábito do letramento como monosemiose, a palavra em um contexto que apaga todas as outras relações, como a página branca do livro.

Para abordar videopoemas, o analista tem que se livrar do preconceito que diz que informação significa única e exclusivamente informação livresca, pois a significação se dá na e para além da escrita e da palavra.

Nome, como será abordado ao longo deste trabalho, contém questões instigantes sobre poesia, mídia contemporânea, memória e espaço urbano, ritmo da vida diária dos habitantes das grandes cidades, além de questões mais específicas

da literatura, como as relações tensas e criativas entre escrita e voz, entre imagem, som e letra etc.

O projeto *Nome* foi produzido nos três suportes: livro, Compact Disc (CD) e vídeo, tiveram seu lançamento em 1993 e o relançamento ocorreu em 2005. É importante apresentar mesmo que de forma resumida a trajetória artística de Arnaldo Antunes.

Arnaldo Augusto Nora Antunes Filho nasceu no dia 2 de setembro de 1960, em São Paulo, SP. Cursa até o segundo ano ginásial no Colégio Luís de Camões depois em 1973 muda para o colégio de aplicação da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo a PUC, o São Domingos. neste período conhece as linguagens artísticas de forma geral e então começa a desenhar e a fazer os primeiros poemas.

No ano de 1975 passa a estudar no Colégio Equipe, desenvolve forte trabalho de arte-educação, nesta escola, tem aula de cinema, e realiza *Temporal* (40min), um filme de ficção gravado em Super 8¹.

Ainda no mesmo ano conhece Branco Mello, Sérgio Britto, Paulo Miklos, Ciro Pessoa, Nando Reis e Marcelo Fromer, que também estudam no Colégio Equipe. Antunes começa a compor com Milkos. Do 2º para o 3º ano publica a novela *CAMALEÃO*, impressa na gráfica da escola.

Em 1978 inicia o curso de Letras na Universidade de São Paulo (USP), no ano seguinte muda-se com a família muda-se para o Rio de Janeiro, transferindo a faculdade para a PUC-RJ. Realiza, com um grupo de cinema da faculdade o super 8 experimental *Jimi Gogh*, de 15 minutos, com quadros de Van Gogh e música de Jimi Hendrix.

Seus pais continuam morando, mas Arnaldo resolve voltar para São Paulo em 1980, casado, ele e a esposa Go, vão morar na casa do artista plástico José Roberto Aguilar, com quem realizam diversas performances, até a formação da Banda Performática. Apresentam-se em diversos eventos no Museu de Arte Moderna (RJ), Pinacoteca do Estado (SP), Cooperativa dos Artistas Plásticos de São Paulo (SP), Galeria São Paulo (SP), Teatro da Fundação Getúlio Vargas (SP),

¹ Super 8 (ou Super 8 mm) é um [formato cinematográfico](#) desenvolvido nos anos 1960 e lançado no mercado em 1965 pela [Kodak](#) o filme tem 8 [milímetros](#) de largura, e também tem perfurações de apenas um lado, mas as suas perfurações são menores, permitindo um aumento na área de exposição da película, e portanto mais qualidade de imagem. O formato Super-8 ainda reserva uma área, no lado oposto ao das perfurações, onde uma [pista magnética](#) permite a gravação sincronizada do som.

Paulicéia Desvairada (SP), Parque Lage (RJ), entre outros locais. Nas performances, Arnaldo, com uma mala repleta de objetos, canta, toca percussão e inventa situações *nonsenses*, como pentear discos, bater painéis ou jogar livros para o alto. No mesmo ano escreve e produz com Go, artesanalmente, pequenos livros impressos em xérox, intitulados: *A flecha só tem uma chance*, *Deu na cabeça de alguém* e *Uma árvore, um piano e muitas galinhas*.

Em 1981 edita com Beto Borges e Sergio Papi a revista *Kataloki (Almanak 80)*. Compõe intensamente com Paulo Miklos, que também faz parte da Banda Performática. Os dois inscrevem a música *Desenho* no Segundo Festival da Vila Madalena. Com outra parceria composta com Paulo, *A Menor Estrela*, Arnaldo recebe o prêmio de melhor letra no *Festival de Música da Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP)*.

Os *Titãs do Iêê*, em 1982, apresentam-se pela primeira vez, no Teatro Lira Paulistana e no Sesc Pompéia, em São Paulo, com nove integrantes: Arnaldo (vocal), Paulo Miklos (vocal e sax), Sérgio Britto (vocal e teclado), Branco Mello (vocal), Nando Reis (baixo e vocal), Ciro Pessoa (vocal), Marcelo Fromer e Tony Bellotto (guitarras) e André Jung (bateria). Naquele ano Aguilar e Banda Performática gravam seu primeiro LP, pelo selo independente Neon Fonográfica.

Ainda em 1982 Arnaldo faz a exposição *Caligrafias*, na Galeria Cultura, em São Paulo, apresenta, na inauguração, a ópera performática *A espada sinfônica*, com vários convidados. Realiza também performances na Pinacoteca do Estado, *Defeitos cônicos*, na Livraria Belas Artes, *Noite de performance: epicaligráfica*, no Sesc Pompéia, *Robôs efêmeros*, entre outras.

Em 1983 publica seu primeiro livro, *OU E*, um álbum de poemas visuais, editado artesanalmente. "OU/E" trata-se de um livro em forma de caixa. Na tampa da caixa existem dois buracos com um círculo giratório dentro; quando o este círculo é girado, os alfabetos mais distantes vão passando pelos buracos, transformando-se assim em uma espécie de "cine-letra". Dentro da caixa há vinte nove poemas soltos: são charadas, coincidências visualizadas, releitura de outros textos de autoria de Hoelderlin, Haroldo de Campos, Flaubert, Mick Jagger, Blake, Pagu, perguntas longas com respostas curtas e, em quase todos, caligrafias entoando a leitura.

No ano seguinte, Arnaldo participa da mostra de poesia visual *Poesia Evidência*, na Pontifícia Universidade Católica (PUC) de São Paulo. Ciro Pessoa sai

dos Titãs do leide. O grupo assina contrato com a gravadora WEA e passa a chamar-se apenas Titãs, gravam o primeiro LP, que leva o nome do grupo.

Lança em 1986 seu segundo livro, *PSIA*. Ainda no mesmo ano a Usina Press/Gotham City realizam o vídeo *Auto-retrato*, sobre Arnaldo Antunes, com sua participação, o vídeo está disponível na página do *You Tube* dividido em três partes: <http://www.youtube.com/watch?v=7xyeROBXNaY>/<http://www.youtube.com/watch?v=akO3wLRMeCY&feature=related><http://www.youtube.com/watch?v=oBZOiyE2zWs&feature=related>.

Em 1987 Arnaldo publica artigos e poemas em vários jornais e revistas, participa da exposição *Palavra Imágica*, no MAC/Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo e do vídeo *Agráfica*, produzido por Walter Silveira, em São Paulo, para lançamento da revista homônima. Grava com os Titãs o álbum *Jesus não tem dentes no país dos banguelas*, WEA, recebe disco de ouro. Barão Vermelho grava uma segunda parceria de Arnaldo e Frejat, *Quem me olha só*, no PL *Rock'n geral*.

No ano de 1988 Os Titãs fazem o lançamento do novo LP no Hollywood Rock. Co-edita a revista gráfico-poética *Atlas* (Almanak 88). Ao todo são 84 criadores num álbum que combina poesia, artes gráficas, artes plásticas, música e cinema. Realiza em 1989 a curadoria da exposição *Olhar do Artista*, no Museu de Arte Contemporânea de São Paulo. Grava com os Titãs o LP *Õ BLÉSQ BLOM*, WEA, que recebe disco de ouro. Arnaldo faz o projeto gráfico da capa e do encarte do disco. Arnaldo participa da encenação d'A Revolução Francesa, interpretando Marat.

Em 1990 Arnaldo tem poemas projetados com raio laser em uma intervenção urbana realizada na Avenida Paulista (SP). No ano de 1992 começa a trabalhar animações em computador, no mesmo ano, realiza trabalhos gráficos em parceria com Augusto de Campos para o livro *Rimbaud Livre*, ainda no mesmo ano publica o livro *As coisas*, ilustrado por sua filha Rosa, então com três anos. Arnaldo resolve sair do grupo Titãs depois de dez anos como integrante da banda.

Realiza em 1994 o show *Nome* em diversas cidades brasileiras, o trabalho é também exibido em festivais e mostras de vídeo na América do Sul, Central e do Norte e ainda na Europa, recebe menção honrosa no *The First Annual New York Video Festival*, EUA e a recomendação do júri do Festival Internacional de Vídeo da cidade de Vigo, Espanha, em 1995.

Em 1995b expõe de poemas visuais, caligrafias e instalação de painéis gráfico-poéticos no *Long Beach Museum of Art, CA/EUA* no projeto *Inside Brazil*. A performance *Nome* é apresentada por Arnaldo na abertura desse evento. Em 1997 publica, o livro de poemas *2 ou + corpos no mesmo espaço*, que vem acompanhado de um CD com sonorização de alguns poemas em vários canais de vozes simultâneas. Em 2000 lança a obra *40 escritos*. No ano 2001 realiza a performance *Nome* no Festival Internacional *Romapoesia*, Itália. Antunes publicou ainda os seguintes livros: *Palavra desordem* (2002), *Et tu eles* (2003); *Como é que se chama o nome disso* (2006); *Frases do Tomé aos três anos* (2006) e *N.D.A* (2010). Outros trabalhos de Antunes, bem como sua biografia completa podem ser visualizados através do sítio eletrônico <http://www.arnaldoantunes.com.br>.

O projeto de Antunes como queremos demonstrar neste estudo estimula o debate sobre as textualidades no mundo contemporâneo, a criação de novos procedimentos expressivos e os usos da literatura para além de um plano estritamente literário, o que remete à leitura dos diferentes tipos de signos e aos modos como eles se integram em novos suportes.

Em entrevista realizada em janeiro de 2007² quando da sua vinda a João Pessoa, capital da Paraíba, Arnaldo Antunes afirmou que a obra *Nome* estabelece uma relação com a Poesia concreta brasileira e contém a necessidade de encarar esse mundo novo de possibilidades semiótica em que “o velho fica novo e no novo interage com o velho e no final não há mais novo e nem velho, mas sim um admirável mundo real-virtual”. Sobre a literatura em meio a novas tecnologias:

Acho que a tecnologia digital entrou de uma maneira avassaladora na produção de todas as áreas. Acho que o repertório digital entrou de uma maneira avassaladora, mudou todo processo de produção, assim também na música. Acredito que a possibilidade de edição musical mudou a própria maneira de se fazer música, atualmente você compõe em cima de sons, fazendo levadas. Acho que a “coisa” digital está adaptada à modernidade e trouxe essa linguagem mais fragmentada esse mosaico, a ideia da colagem, tudo isso são “coisas” que a modernidade renunciou (ANTUNES, 2007).

Com isso o autor demonstra as possibilidades desse novo fazer poético, as contribuições que as novas tecnologias podem trazer à literatura. Antunes diz que

² Entrevista concedida a Andreia Santos

atualmente tudo tem uma interconexão, a velocidade e os novos gêneros se interligam.

É muito natural, acho que a gente vive numa época em que as linguagens estão mesmo mais mescladas, então o trânsito entre uma linguagem e outra, assim como um gênero e outro estão muito mais fluentes do que era há cinquenta, cem anos atrás. A própria linguagem digital propicia isso, hoje em dia você tem a internet, com som, imagem e movimento, música, foto, texto, tudo isso mesclado no próprio meio (ANTUNES, 2007).

Antunes explicou que *Nome* (2005) surgiu para atender aos próprios anseios, tal material vinha para atender suas expectativas que sentia a necessidade de colocar no vídeo aquilo que ele já produzia na literatura e na música.

Comecei a contaminar a poesia colocando elementos visuais no papel, na “coisa” gráfica, quando começou a ter os primeiros programas de animação em computador, assim vi que além da inserção de cor, de usar diferentes tipos, de aplicar imagens nas letras, além desse tipo de interferência, que eu já lidava graficamente com as palavras, dava para inserir movimento na palavra escrita isso foi a grande sedução, esse plano de você fazer, ver aquilo acontecer não só no espaço, mas no tempo, ao mesmo tempo, o que faz com que a linguagem escrita tenda um pouco para música que é uma arte que acontece no tempo, isso para mim me seduziu imensamente e fui explorando os recursos de animação, junto com Kiko, Célia e Zaba, que são os três criadores que fizeram o vídeo (*nome*) comigo e também fiquei fascinado pela possibilidade de uso simultâneo da voz que você ouve e da voz que você lê. Você às vezes está ouvindo uma “coisa” e está lendo outra e o atrito entre esses dois planos cria uma terceira “coisa”. Enfim, essas possibilidades todas para mim foram como uma pergunta em busca de resposta (ANTUNES, 2007).

A análise de *Nome* (2005), nos mostra com a visão do autor toma forma e função, além disso, apresenta como a poesia e a literatura podem dialogar com fecundidade com as diversas ferramentas postas à disposição do poeta e do escritor contemporâneo, sem constituir uma perda ou um nivelamento da prática artística ao consumo, como sugerem alguns, muitas vezes sem sequer observar em profundidade um videopoema.

Apesar de todas essas possibilidades adquiridas ao longo da história do vídeo e sua convergência com a literatura, há ainda certa resistência quanto à utilização positiva do vídeo. Para Lucas (2001), os poemas feitos em vídeo não passam de videoclipes, ou seja, textos visuais sem costura lógica. Ele argumenta que o

minimalismo associado à colagem gera um mosaico improdutivo e caótico no qual poetas e escritores se exprimem numa descontínua e fragmentada assimetria:

A embriaguez da velocidade não deve abalar as nossas convicções políticas, filosóficas e mesmo literárias. Ademais, o saber enciclopédico posto a serviço do consumidor não traduz necessariamente a sua plena apreensão pelo usuário da informática. O lastro cultural não será jamais produto de uma iluminação com o fulgor e a intensidade de um relâmpago. O tempo da produção literária nem sempre se coaduna com a velocidade de acesso às matrizes do saber. O vagar da reflexão e da elaboração artesanal da obra se choca com a fugacidade das impressões da era da imagem. Uma coisa é o prazer da demorada leitura de um texto literário, sua fruição estética; outra coisa o deleite vertiginoso de um de um videoclipe. A literatura necessita de pausas, enquanto a linguagem da publicidade vive do bombardeio ininterrupto de mensagens sobre o consumidor potencial aturdido (LUCAS, 2001, p.51).

Lucas afirma ainda que a literatura contemporânea, na contracorrente da velocidade, não deve afastar-se da motivação crítica que historicamente a alimenta e estimula. A mídia legitimadora da economia de mercado, tornou-se fonte da retórica do embelezamento da desigualdade e da dependência. Ingressou na estética da ilusão.

Com a sua aparência multívoca, escamoteia a realidade e oferece um mundo ilusório em cores. Tornou-se uma técnica da exclusão cognoscitiva diante do processo de exploração. Instaura a cegueira conformista, fazendo da consciência ingênua ancila da consciência contábil.

Assim como o livro impresso, tão hostilizado nos seus primórdios, acabou por se revelar o lugar privilegiado da literatura, não há por que a televisão ou a internet não possam abrigar as formas de arte de nosso tempo (MACHADO, 2007, p. 26).

O texto em movimento é a principal contribuição que a linguagem do vídeo trouxe à poesia. Lucas parece confundir cinetismo com velocidade, como se não fosse possível para a poesia no vídeo um ritmo diferente do consumismo contemporâneo.

É necessário, para qualquer abordagem séria das práticas culturais, observar os meios em suas multiplicidades de usos e funções, deixando de lado toda e qualquer demonização à priori, é preciso não confundir potencial do meio com seu uso. O vídeo serve, e a videopoesia de Arnaldo Antunes, como se tentará demonstrar aqui, de vetor crítico contra o uso consumista e superficial do meio-tv.

Por outro lado, ao se tornar espaço privilegiado para a poesia e a para a prosa, esta sobretudo no digital, o computador, o vídeo exige novas formas de abordagem tanto da literatura quanto da escrita como um todo, além de trazer consigo uma nova relação interpretativa e um novo horizonte de recepção.

A quebra da linearidade da leitura, que a crítica literária tradicional vê com desconfiança, o uso de cores, o fluir horizontal/vertical e em terceira dimensão das palavras e das formas, sincronizados com os aspectos sonoros, exigem uma nova perspectiva analítica e epistemológica, pois, todo meio e uso novo reconfigura o antigo e exige deste uma espécie de “auto-análise”.

Uma dimensão importante do trabalho poético em vídeo é o alto grau de especialização que o uso da tecnologia do vídeo exige para sua manipulação, a poeta não é pertinente esquecer o “materialismo da máquina” (JAMESON, 1996) e fechar em si mesmo em busca da inspiração e da individualidade. De uma só vez, o vídeo quebra dois mitos da poesia e da literatura: o poeta-artesão e o poeta-indivíduo, aquele que está além e acima da coletividade.

O videopoeta, ao trabalhar com um suporte tecnológico, híbrido de linguagem e ciência, precisa romper com os hábitos individualizantes e emocionais que desde o romantismo sombreia como fantasma a prática poética. A videopoesia é uma confluência poeta-engenheiro, o videopoema é um exercício potencialmente coletivo.

Depois de dois séculos de vertigoso letramento e estabelecimento da cultura letrada no ocidente, estudado por McLuhan e Walter Ong em suas obras, há um pressuposto dominante na literatura e nos hábitos de percepção que condicionam as intervenções dos agentes do discurso que, em certo sentido, têm na literatura o espaço maior e, talvez, mais influente da cultura letrada.

Por isso, não é de estranhar que os agentes da literatura se sintam incomodados ao verem na tela somente sons. Procurar as palavras e a incômoda ausência delas é condição da influência de dois séculos de letramento que condiciona o intérprete à linearidade dos livros.

A inserção da escrita no meio eletrônico pode-se dizer que é uma característica da arte contemporânea. Machado (1988) explica que na união entre o verbal e o visual, entre o escrito e que se mostra, a palavra vem ganhando cada vez mais força na linguagem do vídeo, revelando-se autônoma em relação à imagem e não como um elemento servil do sistema visual. A imagem e a palavra operam como

códigos distintos, acrescentam mensagens diferentes ao vídeo, subvertem o previsível e disputam um espaço de permanência na lembrança do espectador-leitor.



CAPÍTULO II

CAPÍTULO II

NÃO TEM QUE: A SEMIOSE DA CIDADE

O que é um poema, com efeito, senão o indefinível encontro de um sentido e de um som.

Paul Valéry

2.1- EXPERIÊNCIAS SEMIÓTICAS

Para tentarmos compreender um videopoema, o método que utilizamos foi aquele desenvolvido pelo filósofo norte-americano Charles Sanders Peirce (1839-1914), “uma ciência da observação”. que ele chamou de semiótica ou lógica:

Em seu sentido geral, a lógica é, como acredito ter mostrado, apenas um outro nome para semiótica, a quase-necessária, ou formal, doutrina dos signos. Os modos de pensamento de um Deus, que possuiria uma onisciência intuitiva que supera a razão, são postos de lado. Na comunidade de estudiosos, o processo global de desenvolvimento dessas formulações através da observação e do raciocínio abstrativos de verdades que *devem*, que permanecer válidas quanto a todos os signos utilizados por uma inteligência científica, constitui uma ciência da observação, como qualquer outra ciência positiva, não obstante seu acentuado contraste com todas as ciências especiais que surge de sua intenção de descobrir o que *deve ser* e não simplesmente é no mundo real (PEIRCE, 2008, p.45).

Segundo Santaella (2004), a semiótica proposta por Peirce é uma das disciplinas que compõe uma ampla arquitetura filosófica concebida como ciência possuidora de um caráter geral e abstrato, portanto aplicável na observação de diversos fenômenos. Ela é um dos membros da tríade das ciências normativas: estética, ética e lógica. “O nome semiótica vem da raiz grega *semeion*, que quer dizer signo. Semiótica é a ciência dos signos” (SANTAELLA, 1985, p. 7).

Ainda segundo Santaella, Peirce se dedicou aos campos mais diversificados do conhecimento científico, que vão desde a matemática, à história, filosofia, química, literatura, astronomia, biologia. “Existe, entretanto, uma espécie de coluna

dorsal que dá sustento e ilumina todas as suas investigações: a semiótica concebida como lógica” (SANTAELLA, 2005a, p. 30).

Pignatari (2004) elucida que a Semiótica, ou Teoria Geral dos Signos, é uma indagação sobre a natureza dos signos e suas relações, entendendo-se por signo tudo aquilo que represente ou substitua alguma coisa para certos efeitos e para alguém.

Segundo Santaella (2004), amparada nos conceitos de Peirce, signo é uma estrutura complexa composta por três elementos *íntima e inseparavelmente* interconectados, são eles, fundamento, objeto e interpretante. O fundamento é uma propriedade ou caráter ou aspecto do signo que o habilita a funcionar como tal. O objeto é algo diferente do signo, aquilo que está fora do próprio signo, um ausente que se torna presente a um possível intérprete graças à mediação do signo. O interpretante é um signo adicional, resultado do efeito que o signo produz em uma mente interpretativa não necessariamente humana, uma máquina, por exemplo, ou uma célula interpretam sinais. O interpretante não é qualquer signo, mas um signo que interpreta o fundamento e também não pode ser confundido com o intérprete. O interpretante peirceano não designa o receptor do signo, mas sim o código ou o saber constituído, a convenção de leitura que permite relacionar tal signo a tal objeto. O interpretante é o ponto de vista. (BOUGNOUX, 1999, p. 56). Através dessa interpretação o fundamento revela algo sobre o objeto ausente, o objeto que está fora e existe independente do signo (SANTAELLA, 2005a, p. 44).

Peirce (2008) afirma que “um signo, ou *representamen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém” (p. 46). Dirigindo-se a essa pessoa, esse primeiro signo criará na mente (ou semiose) dessa pessoa um signo equivalente a si mesmo ou, eventualmente, um signo mais desenvolvido. Este segundo signo criado na mente do receptor recebe a designação de *interpretante* (que não é o interprete), e a coisa representada é conhecida pela designação de objeto. Estas três entidades forma a relação triádica de signo.

Em uma definição mais detalhada, o signo é qualquer coisa de qualquer espécie, um livro, um vídeo, uma fotografia, um pensamento, um grito, algo que representa uma coisa, chamada de objeto do signo, e que produz um efeito interpretativo em uma mente real ou potencial, efeito este que é chamado de interpretante do signo. Ou seja, segundo Nöth (2008), a semiótica de matriz peirceana é uma pansemiótica.

Dessa forma, o signo pode ser analisado em si mesmo, por meio de suas propriedades internas, na sua capacidade de significação, em sua referência àquilo que ele indica, se refere ou representa e ainda nos efeitos que são capazes de produzir nos receptores.

Ao observar os estudos de Peirce, podemos chegar ao seguinte questionamento: se todos os objetos podem ser um signo o que é necessário haver em tal objeto para que ele possa ser realmente um signo? Para Peirce, entre as inúmeras características materiais, substanciais etc, que as coisas têm, há três atributos formais que lhes habilitam a funcionar como um signo: sua *mera* qualidade, sua existência material e o seu caráter de lei.

Santaella (2004) afirma que a teoria semiótica permite analisar de forma aprofundada o próprio movimento interno das mensagens, o modo como elas são engendradas, os procedimentos e recursos nelas utilizados, permite-nos ainda captar seus vetores de referencialidade não apenas a um contexto mais imediato, como também a um contexto estendido, pois em todos os processos de signos ficam marcas deixadas pela história, pelo nível de desenvolvimento das forças produtivas econômicas, pela técnica e pelo sujeito que os produz.

Vemos dessa forma, a importância dessa ciência na análise dos objetos, para ressaltar ainda mais o valor da semiótica nos estudos literários Pignatari (2004) observa que esta ciência evita o grave risco de *verbalizar* os outros sistemas de signos existentes, “convidando e instigando-nos a compreender melhor não apenas os significados não-verbais em suas naturezas específicas, como também a própria natureza do signo verbal em relação aos demais”. (PIGNATARI, 2004, p. 22).

Para se chegar a essa conclusão Peirce em seus experimentos reconheceu que há três, elementos formais e universais em todos os fenômenos que se apresentam à percepção e à mente. Essa primeira tricotomia foi chamada de primeiridade, secundidade, terceiridade. A primeiridade aparece em tudo que estiver relacionado com acaso, possibilidade, qualidade, sentimento, originalidade, liberdade. A secundidade está ligada à dependência, determinação, dualidade, ação e reação. A terceiridade, por sua vez, diz respeito à generalidade, continuidade, crescimento, lei, é a categoria que relaciona um fenômeno segundo a um terceiro.

No que concerne à literatura, Pignatari (2004), esclarece que a poesia está do lado dos primeiros, ou da primeiridade para usar uma expressão estabelecida por Peirce, a prosa na secundidade. A lógica do lado da prosa, a analogia no lado da

poesia. Além disso, na poesia podemos dizer que a semelhança de sons atrai, por analogia, semelhanças de cadências, batidas, constituindo assim o ritmo. Esta atração não se observa na prosa, onde o ritmo está antes submetido à lógica das frases, sentenças e enunciados do que à analogia musical. O que basicamente caracteriza o fenômeno poético é a transformação de símbolos em ícones, pois na poesia, predominam as relações de formas; na prosa, de conceitos. A poesia tenta ser ou imitar o objeto ao qual se refere, por meio de formas analógicas, enquanto na prosa tentamos contar o que está acontecendo. É por essa razão que posso resumir um romance ou uma tese, mas não posso resumir um conceito, não posso resumir uma forma.

A segunda tricotomia estabelecida por Peirce se faz através da relação entre signo e o seu objeto e se divide em ícone, índice e símbolo. Ícone é entendido como um signo que tem alguma relação de similaridade, formal ou conceitual, com o objeto representado, tomemos como exemplo um desenho, uma melodia. Esses signos se organizam através da similaridade. Dessa forma, o ícone só pode sugerir algo, pois a qualidade que ele possui se assemelha a uma outra qualidade.

Peirce dividiu os signos icônicos, em três níveis: imagem, diagrama e metáfora. Dessa forma, a imagem representa seu objeto por meio da similaridade entre as relações internas que o signo exhibe e as relações internas do objeto puramente no nível da aparência. O diagrama representa seu objeto por similaridade entre as relações internas que o signo exhibe e as relações internas do objeto que o signo visa representar. A metáfora, por sua vez, representa seu objeto por similaridade no significado do representante e do representado.

Índice é um signo que se refere ao objeto em virtude de ser diretamente afetado por esse objeto, ou seja, é um signo que mantém uma relação física com o objeto com o qual se refere, exemplo disso é a fumaça, signo indicial de fogo, pegadas de pés na areia, etc. Assim o que dá fundamento ao índice é sua existência concreta. “O objeto imediato é a maneira como é capaz de indicar aquele outro existente, seu objeto dinâmico, com o qual ele mantém uma conexão existencial” (SANTAELLA, 2004, p. 19). Ainda com relação aos índices (NÖTH, 2008) ressalta que os índices existem também na linguagem, ou seja, nomes próprios e pronomes pessoais são índices porque se referem a indivíduos particulares. Outros pronomes, artigos e preposições são índices verbais pois estabelecem relações entre palavras dentro de um texto.

Símbolo é um signo que se refere ao objeto denotado em virtude de uma associação de ideias produzida por uma convenção. Este signo é marcado pela arbitrariedade e se organizam por contiguidade, assim as palavras são símbolos por excelência. O objeto imediato do símbolo é o modo como o símbolo representa o objeto dinâmico. O símbolo representa através de uma lei. A relação entre *representamen* e objeto é arbitrária e depende de convenções sociais. Vejamos em que medida, os pressupostos lógico-teóricos da semiótica de matriz peirceana são importantes para se pensar em profundidade a videopoesia de Arnaldo Antunes.

2.2 - A SEMIOSE DO VIDEOPOEMA

À abordagem do videopoema *Não tem que* (0.54s) é pertinente a sugestão de Santaella (2004) de afetar-se “pela experiência fenomenológica”, impregnar-se das sensações, das qualidades do objeto.

Para isso é necessário submeter às três fases dessa experiência. Em primeiro lugar ter disponibilidade contemplativa, deixar abertos os *poros do olhar*; com singeleza e candidez, impregnar-se das cores, linhas, superfícies, formas, luzes, complementaridades e contrastes; demorar-se tanto quanto possível do domínio do puro sensível. Em seguida é necessário observar atentamente a situação comunicativa em que o objeto artístico nos coloca; a experiência de estar aqui e agora diante de algo que se apresenta na sua singularidade, um existente com todos os traços que lhe são peculiares. Por último é preciso observar de forma genérica o particular em função da classe a que ele pertence. Neste estágio não mais se trata apenas de observar ou apreender as qualidades ou singularidades, mas da inserção das particularidades dos objetos nas classes gerais.

Assim de acordo com o primeiro fundamento estabelecido por Peirce, que está nas qualidades que ele exhibe, observemos as qualidades e outros detalhes que concernem a este plano, o plano das sensações. Retardemos as nomeações, pois, desta forma estaríamos em um segundo estágio.

No vídeo, imagens da cidade são apresentadas com muita velocidade. Uma voz em *off* pronuncia: *não tem que precisar de*. As imagens, antes com ritmo intenso, paralisam por três segundos, depois são mostradas outras imagens e as frases: *nem precisa de, não tem que precisar de, nem precisa ter que*, saltam a tela.

No momento em que o poeta está pronunciando tais frases, que são formadas por fragmentos de letras espalhadas pelos mais diferentes elementos que compõe a cidade: letreiros luminosos, letras das placas de carros, nomes de lojas, placas nas portas de lojas, cartazes nos muros, placas de trânsito, muros pichados, todos esses objetos “emprestam” uma letra para formar as palavras que compõem as frases “não tem que precisar de”, “nem precisa de”, “não tem que precisar de”, “nem precisa ter que”.

São letras de todas as cores, de todos os tamanhos e formatos. Além disso, aparecem na tela placas, letreiros de loja, casas, estacionamentos, a exemplo de: *pare, aluga-se, em obras, entrada, desvio, urgente, 25 vagas, crediário, avulso, vende-se, interditado, mecânico, chaveiro, liquidação total, drive in, hotel, obstáculo, área de pedestres, rua sem saída, não entre, saída e entrada pela porta da frente (porta de ônibus), faixa de ônibus, há inda números, semáforos com as placas: pedestre aguarde o sinal vermelho, pedestre veículos nos dois sentidos.*

A cada pausa de mais ou menos um segundo são apresentadas imagens de postes interligando fios, antenas parabólicas, cabos de TV, luzes elétricas, placas de trânsito, carros, ônibus, pneus de ônibus, relógios, calçadas, semáforos, muros pichados, fachada de prédios antigos, letreiros em neon, faixa de pedestres, a bandeira brasileira hasteada, detalhes de esculturas, tampas de bueiros, semáforo ora verde ora vermelho. Como podemos observar nas imagens extraídas do videopoema:



Podemos ainda nesta fase de aproximação às qualidades do objeto, observar os diferentes modos de enquadramento, revelando assim o ponto de vista do poeta, neste caso o artista optou por um *plano detalhe* que tem por objetivo mostrar uma parte do corpo de um personagem ou apenas um objeto e ainda podemos ver no vídeo que foi utilizado o *plano relâmpago* que dura menos de um segundo, correspondendo quase a um piscar de olhos, mostrando os objetos em cena a partir da voz em *off* de Arnaldo Antunes ao pronunciar as frases que compõe o videopoema. Enfim, como fenômenos de primeiridade, podemos exemplificar as cores, os movimentos, a duração em que aparece cada objeto parece, os cortes, os efeitos, os contrastes das imagens.

O que vemos são apenas os detalhes, os fragmentos, as cores, as formas, ainda não podemos nomear ou precisar a significação desses objetos que são apresentados no vídeo, o que os torna *quali-signos*, sobre esses signos se conhecem as “qualidades”.

O segundo fundamento do signo está no seu caráter de existente, o *sin-signo*, ou seja, basta que algo exista no mundo e essa existência lhe dá fundamento para funcionar como signo. Isso ocorre, porque existir significa estar situado em um determinado universo, do que decorre que qualquer existente é um feixe de determinações que apontam para várias direções do universo de que o existente faz parte. Quando o fundamento está no existente, este recebe o nome técnico de *sin-signo*, isto é, qualquer coisa ou evento que é um signo.

Dessa forma observa-se a realidade física materializada pela imagem analógica do vídeo que, tanto quanto o cinema possui a propriedade de “inscrever” o encontro entre o signo e o seu objeto. “Nos vídeos como nas fotografias o aspecto indicial domina. Os vídeos são, de fato, partes da realidade que retratam” (SANTAELLA, 2004, p. 127). 54 segundos de fragmentos rápidos da cidade e de seus objetos, cuja idéia de totalidade ainda não se deu e não se sabe ao certo se se dará. O objeto da imagem fotoquímica se apresenta a um só tempo pesado e sem duração, dada a rapidez com que passa aos olhos do espectador. Aqui o poema contém uma criativa contradição. O caráter indicial da imagem perde densidade por sua efemeridade.

No videopoema, a intersemiose imagem/som mostra como o nosso cotidiano é alucinantemente veloz, o sugere uma certa ironia na medida em que aquilo que se conhece e se vivencia no dia a dia é quase ininteligível pela velocidade em que se mostra. A grande afirmação de Antunes, que é ao mesmo tempo sua grande negação, é que “não tem que precisar” e com isso joga as imagens que fazem parte do nosso cotidiano para refletirmos se elas precisam ou não, quem impôs isso, para que tanta pressa. Mas para criticar e ou negar a velocidade, o autor precisa presentificá-la, o que pode ser interpretado como uma crítica aos ritmos da vida contemporânea e ao mesmo tempo sua assunção.

O que se tem é uma quebra da percepção visual baseada no ritmo da escrita a partir do redirecionamento brusco para outra imagem e por frases incompletas. Nas melhores experiências da poesia em vídeo, o som assume aspecto determinante. A esfera acústica, como dizia McLuhan, na sua relação com a palavra

e a imagem cria diversos níveis da experiência semiótica que uma mente afeita ao predomínio dos chamados meios quentes, da escrita em particular e de sua tendência a perceber as coisas isoladamente, terá dificuldade de apreender seus efeitos intersemióticos de sentido. O som, a música e a voz, funcionam como complemento do que aparentemente falta nas palavras e na conexão lógica das imagens; por outro lado, ele forma um nível particular, com sua inteireza. A semiose sonora da voz e da música não necessariamente coincide com a escrita, geralmente manuscrita, e a imagem, o que nos permite falar de uma quarta dimensão da linguagem posta em cena por este videopoema: voz, música, escrita e imagem.

O que se percebe: imagens de cenas cotidianas extraídas do centro de uma grande cidade, mostrando o ritmo confuso e caótico da vida urbana, confusão e caoticidade decorrente do processo intersemiótico próprio dos usos discursivos na cidade que causam estranheza e mal-estar ao sujeito situado na dominante estritamente verbal, possuidora de um outro ritmo e de outra relação de lógica interpretativa.

Entre o excesso de velocidade e a quase fixidez, o tempo circunscreve-se como um fato poético, visto as imagens terem um movimento vertiginoso levando o olhar a uma ambigüidade entre excitação e náusea. O gesto de demorar-se sobre as imagens, ou passar rapidamente por elas, interfere sobre a representação simbólica do tempo e enfatiza a natureza escritural, de uma escrituralidade própria, da linguagem videográfica.

Pode-se perceber que elas se mostram no cenário de um centro urbano, local onde as pessoas circulam e observam esses códigos de forma aleatória. Essas mensagens estão dispostas em diversos locais da cidade e também através dos mais variados suportes. Pelo ritmo que a cidade se faz elas se apresentam curtas e rápidas bem apropriadas no contexto urbano em que estamos inseridos onde tudo tem que ser rápido e fácil de assimilar de codificar. Sendo assim a visão instantânea que podemos tirar do poema retira-se a lógica linear e ele é lido em velocidade muito rápida, não há verbalização no sentido forte do termo.

As palavras, que são símbolos por excelência, não aparecem neste videopoema na mesma ordem, capta-se uma letra aqui, outra ali, de diversas formas, tamanhos e cores, e formam cada palavra das frases que são ditas pelo poeta: “*Não tem que*”; “*Nem precisa ter que precisar de*”. Neste caso, a leitura efetuada pelo leitor é necessariamente fragmentária e evocativa, decorrendo das

palavras que este último consiga captar aleatoriamente e dos sentidos que for capaz de construir com elas. Ou, dito de outro modo, quem escreve é a própria dinâmica da pluralidade de escritas encontradas na cidade.

O leitor da videopoesia é aquele que nasceu com o advento do jornal e das multidões nos centros urbanos habitados de signos, leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas, testemunha do cotidiano, fadado a durar o tempo exato daquilo que noticia, o leitor fugaz, *novidadeiro*, de memória curta, mas ágil: “Um leitor que precisa esquecer, pelo excesso de estímulos, e na falta do tempo de retê-los. Um leitor de fragmentos, leitor de tiras de jornal e fatias de realidade” (SANTAELLA, 2003a, p. 48).

Como pode ser percebido em “Não tem que”, a cidade se faz e se refaz a cada dia as percepções de seus habitantes e visitantes são importantes em sua formação que para além da caoticidade a impregnam de sentido. Podemos também observar através do objeto em estudo que a velocidade está mais presente do que nunca e que as imagens urbanas se formam através do imaginário individual e coletivo de seus habitantes, que se formam pelo registro de “tudo” que há nesses centros, desde as paisagens naturais, passando pelas paisagens produzidas pelo homem e ainda pelos fatores emocionais. É o que aborda Canevacci:

Pensar a cidade passa a ser, então, pensar o lugar do homem, um emaranhado de nós e teias significantes que formam uma grande e complexa rede; é refletir no modo como uma determinada cidade comunica o seu estilo particular de vida, o seu *ethos*, o conjunto de valores, crenças, comportamentos explícitos e implícitos uma síntese de um todo complexo que é a sociedade (CANEVACCI, 1993, p. 20).

Dessa forma, vê-se que há uma rede complexa que forma o tecido urbano. Assim como ressaltam Pelletier e Delfante, a cidade é um ajuntamento de funções e que não existe nenhuma cidade que seja unicamente utilizada para habitação, para o setor terciário ou para o secundário, “segundo a famosa fórmula que apesar de obsoleta não deixa de ser praticada da Carta de Atenas, as funções da cidade são a produção, o habitat, a cultura do corpo e do espírito e a circulação” (PELLETIER, DELFANTE, 1997, p. 63).

O contexto urbano é senão o resultado de um conjunto de fatores, como as ruas, praças, avenidas, passeios, casas, prédios como elementos autônomos, estes não são elementos autônomos, mas que se agrupam para formar a cidade.

Ferrara (1981), afirma que o contexto contribui para o significado da cidade e toda mudança do contexto implica alterações daquele significado. Assim sendo, o projeto de uma cidade supera em importância o partido das edificações que a compõem. Levar em consideração o contexto urbano supõe selecionar e relacionar, em constantes remodelações, seus elementos constitutivos a fim de permitir que o usuário urbano seja capaz de apreender a cidade como unidade, percepção global e contínua.

Entendida como unidade de percepção, a cidade não é um dado, mas um processo contextual onde tudo é signo, linguagem. Ruas, avenidas, praças, monumentos, edificações, configuram-se como uma realidade signica que informa sobre seu próprio objeto: isto é, o contexto. Entretanto, o elemento que aciona essa percepção global e contínua, que estabelece seleções e relações em um repertório contextual é o usuário e o uso é sua fala, sua linguagem. O uso é uma leitura da cidade na relação humana das suas correlações contextuais. O usuário processa a leitura do mutante espaço contextual, ao mesmo tempo, que nele inscreve sua linguagem: o uso que flagra e é flagrado na cidade. Uso como signo de si síntese do espaço em que se dá; como uma espécie de quarta dimensão do ambiente urbano, encerra em si e projeta para o contexto um universo de significados (FERRARA, 1981, p. 119)

Essa apreensão da cidade como unidade de percepção contínua e global supõe uma outra maneira de ver a cidade: uma espécie de olhar tátil. Neste *continuum*, o usuário é, ao mesmo tempo, ator e espectador, percebe-neste caso que o agente é capaz de transformar o espectador em ator.

As cidades têm sido estudadas e representadas por inúmeros pensadores, nas diversas áreas do conhecimento. “Lugar simbólico, onde se marca a história, macrocosmo social, encontro de funções e sinergia de criações, texto e discurso, a cidade atravessa as ciências humanas e fecunda artes e letras como questão e como problema.

De acordo com Machado (2001), desde a antiguidade clássica, a cidade tem sido focalizada a partir dos diferentes pontos de vista bem como inúmeras representações. No que diz respeito a literatura, segundo a autora, esta foi uma das primeiras áreas do conhecimento a buscar respostas para questões referentes ao cotidiano dos cidadãos que residem em espaços urbanos. Na literatura grega, por exemplo, o personagem Édipo, além de narrar a desestruturação sexual de sua família, *representou a doença da cidade*. O drama vivido por Sófocles demonstrava a

inquietação do protagonista em relação ao bem-estar dos moradores de Tebas, território este que foi afligido pela peste.

Com a Revolução Industrial os modos de vida dos habitantes da cidade modificaram-se bruscamente e o urbano foi tema recorrente dos mais diversos autores a exemplo de Charles Dickens, Victor Hugo, Vigny Zola, Balzac a Baudelaire, a cidade tem sido representada na literatura não apenas como espaço geográfico, *mas como símbolo complexo e inesgotável da existência humana*.

Ainda segundo a mesma autora muitos, desde o século XIX com o advento da Independência, vários autores brasileiros, focaram suas obras na questão da vida urbana, Machado de Assis e Lima Barreto, por exemplo, são narradores das mudanças ocorridas no país a partir deste fato histórico.

Para Rolnik (1994) construir cidades significa uma forma de escrita. Na história, os dois fenômenos, escrita e cidade, ocorrem quase que simultaneamente, impulsionados pela necessidade de memorização, medida e gestão do trabalho coletivo. A cidade enquanto local permanente de moradia e trabalho, se implanta quando a produção gera um excedente, uma quantidade de produtos para além das necessidades de um consumo imediato. A regulação de fluxos está presente o tempo no cotidiano das cidades: são o semáforo e a faixa de pedestres, as entradas de serviço e social nas portarias dos edifícios, as filas de ônibus, os impostos urbanos, etc. são regulamentos e organizações que estabelecem uma certa ordem na cidade definindo movimentos permitidos, bloqueando passagens proibidas.

Furtado (2002) afirma que as cidades modernas podem ser pensadas como lugar da imagem, *das fantasmagorias, do fetichismo da mercadoria*; imagens que estão por todos os locais, principalmente aqueles em que hajam transeuntes para serem apreciadas, desejadas. Dessa forma, as imagens são produtoras de sentido “importantes elementos do pulsar social, que exerce o jogo de tensões entre imagens que se projetam e outras que persistem pela tradição”. Segundo Furtado (2002) na história cinematográfica, vários filmes desenharam a imagem da cidade moderna a exemplo do filme de Lumière, chegada do trem a estação, ou do emblemático *Metrópolis* (1926) de Fritz Lang, no entanto, para a autora as cidades contemporâneas não se deixam apreender pela imagem das películas. “A velocidade da cidade, suas constantes transformações, encontram muito mais afinidades com os fluxos das imagens eletrônicas do que com a montagem” (FURTADO, 2002, p. 63).

Segundo Furtado (2002), as cidades contemporâneas se negam por suas imagens. Não se deixam ver, não se deixam possuir. São cidades de imagens sem densidade temporal. A autora diz ainda que, com a sofisticação dos meios de reprodução, tanto na escrita quanto na imagem, a cidade começa a se povoar de signos, numa profusão de sinais e mensagens. As palavras e as imagens crescem, agigantam-se e tomam conta do ambiente urbano, se transformam em sinais para serem vistos e decodificados na velocidade. Como orientar-se, como sobreviver na grande cidade sem as setas, os diagramas, os sinais, a avaliação imediata da velocidade do burburinho urbano. O leitor do livro, leitor sem urgências, é substituído pelo leitor movente. Leitor de formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos, leitor de direções, traços, cores, leitor de luzes que se acendem e se apagam:

Velocidade que cria novas formas de sensibilidade e de pensamento, uma outra maneira de interagir com o mundo. Esbarrando a todo instante em signos, signos que vêm ao seu encontro, fora e dentro de casa, esse leitor aprende a transitar entre linguagens, passando das coisas aos signos, da imagem ao verbo, do som para a imagem com familiaridade imperceptível. Isso se acentua com o advento da televisão: imagens, ruídos, sons, falas, movimentos e ritmos na tela se confundem e se mesclam com situações vividas. Onde termina o real e onde começam os signos se nubla e mistura como se misturam os próprios signos (SANTAELLA, 2003a, p. 45).

Assim, a poesia, talvez como nunca antes, dialoga intensamente com o cinema, a música, as artes plásticas, o teatro e até mesmo todas essas linguagem juntas, constituindo-se numa genuína intersemiose, processo em que se ligam outras linguagens, outros códigos e outros recursos. Júlio Plaza na obra *Tradução intersemiótica* (2003) afirma que o caráter tátil-sensorial, inclusivo e abrangente, das formas eletrônicas permite dialogar em ritmo “intervisual”, intertextual” e intersensorial” com vários códigos da informação.

E é isso que podemos perceber em “Não tem que”, várias mídias oferecem estímulos de natureza visual, auditiva, tátil, olfativa, provocando inúmeras sensações que advém dessas interconexões. Em “Não tem que”, as linguagens verbal, visual e sonora trabalham num processo de inter-relação. Sendo assim, a articulação da imagem com a palavra, cantada e escrita, intencionaliza e orienta as escolhas do leitor e cria o forte teor sinestésico e apelativo do poema, além daquelas outras

peças que também têm o poder comunicativo e que podem revelar muito sobre a cidade e seus moradores, como a sinalização, as imagens das ruas paralelas e transversais, das praças, dos cruzamentos, dos jardins e dos monumentos, são alguns dos elementos que ajudam a formar o espaço urbano, um lugar que pode ser apresentado como um produto de um universo cultural que se movimenta de forma caótica e se modifica de forma veloz, mas nem por isso destituído de sentido.



CAPÍTULO III

CAPÍTULO III

“AGORA” E “PESSOA”: MEMÓRIA E PERFORMANCE

Tudo existe somente nesse aparecer e desaparecer, e sem que o que parece aparecer e desaparecer possa dizer que teve uma existência própria, imóvel, incapaz de se perder no fluxo do tempo que passa.

André Akoun

O olho, aliás, só é um instrumento atual por sua capacidade de ler imagens esquemáticas, sintetizadas, hipersignificantes, e de lê-las rápido, sob o risco de morte.

Jacques Aumont

3. AGORA E PESSOA: EXPERIÊNCIAS ASSIGNIFICANTES

Neste capítulo, serão analisados os videopoemas *Agora* (1min23s) e *Pessoa* (0.55s), objetivando compreender como o poeta a um só tempo remete à memória e a sua ruptura, ocupando a *performance* nesta relação lugar privilegiado.

As poéticas visuais, herdeiras das vanguardas modernistas das primeiras décadas do século XX, sempre, grosso modo, formaram para a crítica literária dois blocos que em muitos casos dialogavam pouco. Arnaldo Antunes, a se tomar as sugestões do isto ou aquilo da crítica, estaria na "tradição construtivista", herdeira direta do Concretismo, sua poesia estaria distante das experiências "irracionalistas" do Surrealismo, do Dadaísmo e do Expressionismo. No entanto, em sua poética, não obstante sua relação visível com o Concretismo é nítido o caráter lúdico, portador de certo humor e ironia e sua inserção num universo de linguagem em que o elementar, aquilo que é mais flagrantemente prosaico, nos aproxima de uma vivência com o universo infantil, que aparece ora numa sintaxe simples e nominal, paratática, ora como traço, gesto manual, desenho.

Em outras palavras, a poesia de Arnaldo Antunes, se vista em profundidade, está inserida na racionalidade cubista e construtivista, mas convida, pela própria concisão do signo verbal inerente a toda poética intersemiótica, uma "a-

racionalidade" que brota das estruturas elementares da experiência e da linguagem e culmina na retomada ao mesmo tempo do clichê, do chiste e da linguagem infantil. Propomos, dessa forma, observar como o diálogo da obra de Antunes se dá entre os dois grandes eixos da poesia de vanguarda do século acaba por ser um diálogo entre uma vivência mediada pela racionalidade, pela escrita, pela imagem, próprios do mundo adulto, e a voz, o gesto, o manuscrito, o rabisco que preenche a página, próprios do mundo infantil.

Assim analisamos a obra de Arnaldo Antunes e como esta se apresenta através de uma análise que busca compreender para além da superfície textual, de extrema relevância em sua obra. Observando com isso que as estruturas elementares põem em cena um trabalho "lúdico", que não raro é assignificante.

De acordo com Barthes (2007) o "fora-de-sentido" é infalivelmente absorvido no "não sentido", que, este, é decididamente um sentido: que há de mais significante do que o sentido ou as subversões do sentido, A bem dizer, o sentido só pode conhecer seu contrário, que é não a ausência, mas o contrário, de modo que todo "não-sentido" nunca é mais, ao pé da letra, do que um "contra-sentido"; não existe, o "grau zero" do sentido. Assim "tocar" um texto, não com os olhos, mas com a escritura, coloca entre a crítica e a leitura um abismo, que é o mesmo que toda significação coloca entre sua margem significante e sua margem significada. Pois sobre o sentido que a leitura dá à obra, como sobre o significado, ninguém no mundo sabe algo, talvez porque esse sentido, sendo o desejo, se estabelece para além do código da língua.

Perrone Moisés (2005), afirma que a mensagem poética segue a gramática da língua e, ao mesmo tempo, produz suas próprias regras, sua própria gramática. Ainda mais, ela pode ser plurigramatical, produzindo-se em correlação com outras gramáticas, geradas por textos poéticos anteriores.

Produtora de sua própria gramática, a mensagem poética transporta suas marcas sobre o próprio código artístico; cada nova obra modifica o código em sua nova proposta, o que evidentemente, não acontece om o sistema da língua, onde uma fala não altera o código de modo imediato.

3.1. AGORA: JÁ PASSOU

O videopoema *Agora* (1m23s) é um exemplo dos potenciais do vídeo, inclusive de sua tendência a uma outra lógica de construção de sentido. Nele podemos observar inúmeras imagens coloridas, que aparecem uma após outra, num ritmo intenso. A velocidade com que são apresentadas as imagens é maior do que a percepção humana está acostumada a ver.

Assim, torna-se necessário recorrer aos esclarecimentos de Aumont (1993), quando explana sobre o olho humano bem como a percepção da imagem. De acordo com este teórico o fundo do olho é revestido por uma membrana, a retina, na qual se encontram inúmeros receptores de luz, que são classificados em dois tipos: os bastonetes (em torno de 120 milhões) e os cones (70 milhões), estes últimos estão presentes em uma região denominada fóvea, que é rica em receptores.

Aumont (1993), afirma que inúmeras experiências demonstraram que o olho só percebe dois fenômenos luminosos como não síncronos se estiverem muito distantes no tempo, ou seja, são necessários menos 60 a 80 milissegundos para separá-los com certeza, e essa duração passa a 100ms (1/10s) se for preciso também distinguir qual deles é posterior ao outro. Essa duração, em termos absolutos, pode parecer curta: na verdade é muito longa se comparada à de outros desempenhos sensoriais.

Ainda segundo o autor na mesma ordem de ideias, o olho não é muito rápido para distinguir os estímulos luminosos, pois além de 6 a 8 flashes por segundo, ele não mais percebe acontecimentos distintos, mas um *continuum*, por fenômeno de integração.

Em “O olho interminável” (2004), Aumont afirma que o tempo ocular é o da explosão pelo olho da superfície da imagem. Uma imagem se olha por meio de um percurso, de uma série de movimentos, rápidos e de franca amplitude, do globo ocular, movimentos destinados a levar, sucessivamente, diante da fóvea (a minúscula zona retiniana de grande clareza ótica) as diferentes partes da imagem. O inglês tem para designar esse percurso, uma palavra evocativa, *scanning*, a mesma que foi retomada, por metáfora, para designar o rastreamento eletrônico das superfícies da tela de vídeo. O olho, portanto, *rastreia* a imagem, mas de modo irregular, fazendo um trajeto quebrado e sem simetrias. Inúmeras experiências, todas concordantes, descrevem esse *scanning* como um emaranhado de linhas,

dentes de serrote entremeados. Ao mesmo tempo, apesar de seu caráter grosseiro, a percepção na periferia da retina, que não para de funcionar, traz, como complemento da percepção afinada, detalhes para a zona foveal, uma “impressão” de conjunto, que também se demonstrou, de modo abundante, desempenhar um papel na percepção, na estruturação e na rememoração da imagem (AUMONT, 2004, p.85).

No fundo, só no caso de uma visão rápida, quase fugidia das imagens, poderíamos, a rigor, imaginar um olho que devorasse uma imagem em algumas fixações funcionais, engolindo o que se oferece de modo mais aberto- as cores saturadas, as luzes vivas, as formas agressivas. “Assim que a visão se prolonga, ela perde toda a sua imediatidade, torna-se orientada, obedece a pressupostos e a instruções dadas ao espectador ou que ele se dá” (AUMONT, 2004, p. 87).

Virílio (1994) ressalta que desde a invenção da fotografia instantânea que permitiu a realização do filme cinematográfico, coloca-se o problema do caráter paradoxalmente atual da imagem virtual. Uma vez que toda apreensão visual (mental ou instrumental) seja simultaneamente uma apreensão de tempo, por mais ínfima que se apresente este tempo de exposição engendra uma memorização, que se dá de forma consciente ou não “de acordo com a velocidade das apreensões visuais, daí a possibilidade reconhecida dos efeitos subliminares desde que o fotograma ou o videograma ultrapassem as sessenta imagens por segundo” (VIRILIO, 1994, p.88).

Isso posto, em *Agora*, o problema da objetivação da imagem não mais se coloca, portanto, exclusivamente em relação a um *suporte-superfície* qualquer de papel ou celuloide, ou seja, em relação a um espaço de referencia material, mas antes em relação ao tempo, a este *tempo de exposição que dá a ver ou não permite mais ver*. Sob este aspecto, o videopoema em questão incita a uma reflexão sobre as possibilidades mesmas de apreensão do real no ritmo do próprio real, para além do domínio da percepção. Se os físicos distinguem habitualmente dois aspectos da energética, a energia potencial e a energia cinética, a que provoca o movimento, pode-se hoje, convenhamos, acrescentar um terceiro aspecto: a energia cinemática, a que resulta do efeito do movimento e de sua maior ou menor rapidez sobre as percepções oculares, ópticas e ópticos-eletrônicas. O videopoema de Arnaldo Antunes não só sugere plena consciência disso quanto parece brincar, seriamente, com o problema do perceptível no tempo.

Assim, seguindo as hipóteses de Aumont, o tempo ocular, por mais articulado que seja em segmentos mensuráveis e às vezes previsíveis, não é um tempo mecânico. Mesmo as situações mais grosseiramente experimentais demonstram que um olho não erra na superfície de uma imagem, mas que há sempre um olhar que se dirige, e no mais das vezes é dirigido.

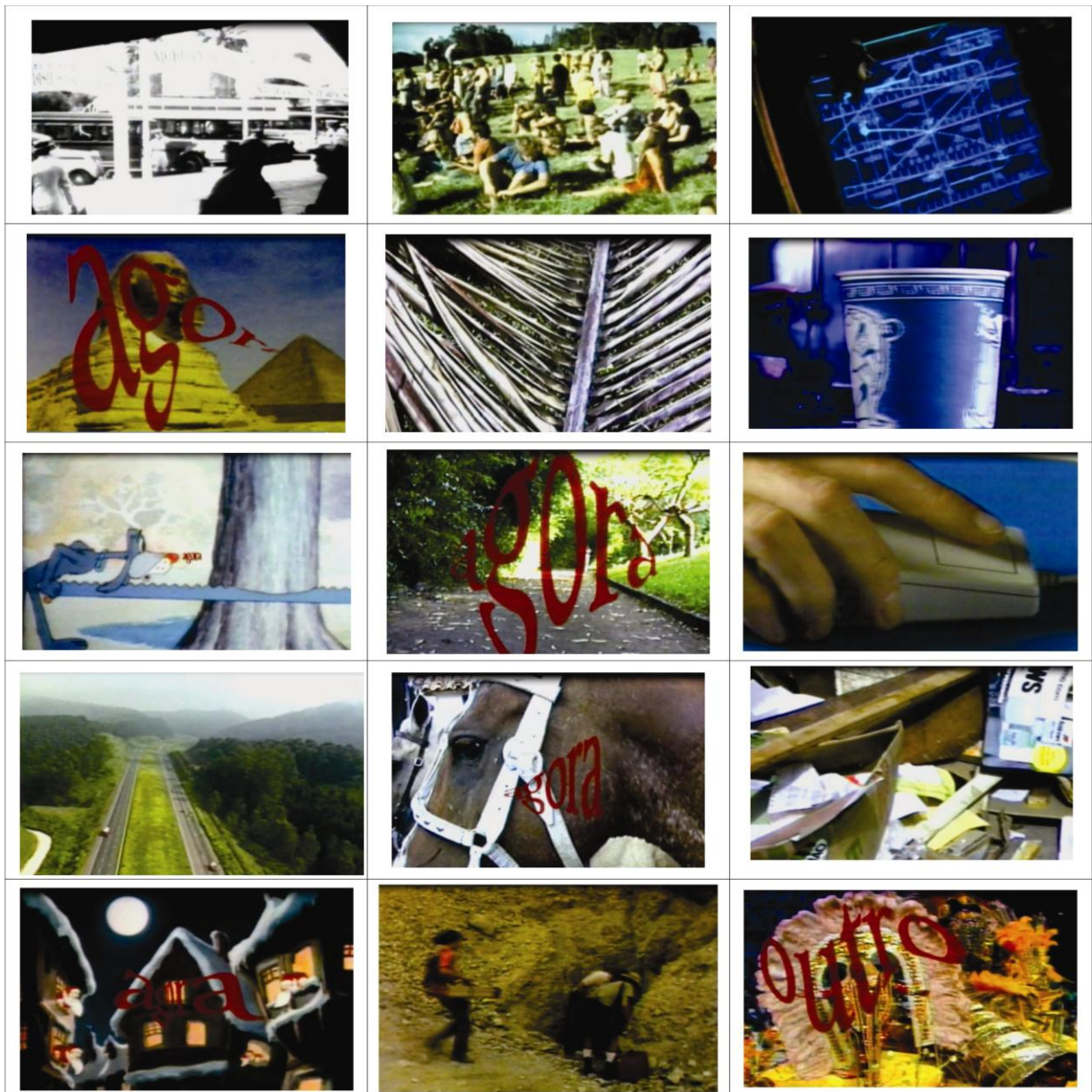
Virílio, em *A máquina da visão* (1994), ressalta que jamais existiu a “visão fixa” e que de acordo com a fisiologia, o olhar depende dos movimentos dos olhos, a um só tempo *movimentos incessantes e inconscientes* denominados *motilidade* e *movimentos constantes e conscientes* nomeados de *mobilidade*. Ressalta ainda que o olhar mesmo o mais instintivo, aquele menos controlado, é antes de mais nada uma espécie de *giro do proprietário*, uma varredura completa do campo de visão que se conclui pela escolha do objeto do olhar.

Segundo o mesmo autor, a visão vem de longe, ela é uma espécie de *travelling*, ou seja, ela é uma atividade perceptiva que começa no passado para iluminar o presente, estabelecer o objeto de nossa percepção imediata. Após as imagens de síntese, produtos de um logicial infográfico, depois do tratamento de imagens numéricas nas concepções auxiliadas por computador, é chegado o *tempo da visão sintética, o tempo da automação da percepção*.

Entende-se que a era da lógica formal da imagem é a da pintura, da gravura e da arquitetura, que se conclui com o século XVII. A era da lógica dialética é a da fotografia, do cinema com seus fotogramas, inseridos no século XIX. “A era da lógica paradoxal da imagem é a que começa com a invenção da videografia, da holografia e da infografia, como se, neste final do século XX, a própria conclusão da modernidade fosse marcada pelo encerramento de uma lógica da representação pública” (VIRILIO, 1994, p.91). Retomando noutras bases o que disse Walter Benjamin (1994) sobre um “inconsciente ótico”, pode-se afirmar que *Agora* dialoga com este “adestramento” da percepção visual aberta pela perspectiva, que acabou por negligenciar, a partir de um ponto fixo, o próprio movimento ocular.

Arnaldo Antunes em *off* pronuncia *agora* e *já passou*. Na tela são apresentados os vocábulos *agora*, *outro* e *já passou*. As palavras se confundem e formam novos significados, ora escutamos *já assou*, *já sou*, *já já*, *passou*, *já passou*, *assou*. Assim como as imagens, as palavras são pronunciadas com extrema rapidez. Há momentos em que as imagens nos dão a impressão de estarem diminuindo de ritmo para ficarem nítidas, então surgem outras e o ritmo continua frenético.

Em *Agora*, as palavras são “cortadas” antes do autor terminar de pronunciá-las e as imagens são postas na tela em forma de *flashes* ininteligíveis. A simultaneidade alia-se ao experimentalismo da língua, mostra que o autor explora as potencialidades do signo linguístico, buscando na relação som/silêncio, palavra/imagem ou “tudo ao mesmo tempo agora”, atingir os limites de captação e subversão do signo. A poesia se problematiza, toma o sentido do *nonsense* no contexto dinâmico da lógica do vídeo, cuja velocidade de informação é cada vez maior. Ao inserir a poesia em franco diálogo neste espaço, o poeta pressupõe um novo receptor, portador de outra forma de ver e ouvir.



Imagens do videopoema *Agora* (1min23s)

Aqui Antunes opta por usar a câmera com recurso rápido, construindo um tempo de vertiginosa velocidade, cujo efeito imediato é a destruição provisória dos aspectos semânticos tanto das imagens quanto dos sons, o que não se confunde em afirmar que esse videopoema não tem significação. A significação nele se dá à revelia do significado na medida em que o ritmo é por si só significante. Ou, como sugere Bakhtin (2009), o sentido nunca está só no signo, mas na relação que ele estabelece com os sujeitos do encontro.

Ao colocar o olhar do espectador sob suspeição, criando a incômoda sensação de perda de sentido e figuratividade *Agora* mostra que no mundo contemporâneo um curto espaço de tempo está pleno de sentido, inclusive assimbólicos, para retomar Barthes, que em *Agora* funciona com metáfora ao tempo da cidade e do próprio vídeo enquanto semiose dominante do nosso tempo.

Machado (2007) ressalta que no âmbito da videoarte e da artemídia existe uma produção que pode ser considerada fundadora no que concerne o questionamento da sociedade midiática: a do artista italiano Antoni Muntadas. Para proceder ao exame crítico dos mecanismos subjetivos com que trabalha, por exemplo, a televisão, Muntadas recicla imagens, e os sons da própria mídia eletrônica poética da reciclagem, justapondo fragmentos uns em seguida aos outros, como se estivesse zapeando, porém num ritmo muito mais lento, de modo a permitir um exame mais sistemático de seu modo de funcionamento. Basicamente ele faz correrem na tela, tal e qual foram nela encontrados, spots publicitários, programas religiosos, propaganda eleitoral ou créditos de abertura ou encerramento de programas, todos eles tomados dos mais diferentes canais, dos mais variados modelos de fazer televisão nas várias partes do globo. O resultado perturbador é que tudo, seja qual for a fonte de origem, é tristemente igual e repetitivo em torno da identidade única. No videopoema de Arnaldo encontramos um procedimento análogo, em a mescla de linguagens e produtos da cultura midiática, interação não hierarquicamente como a metaforizar a experiência temporal do sujeito contemporâneo.

3.2 AGORA: MEMÓRIA EM IMAGENS VIDEAIS

Somos aquilo que lembramos, mas também o que esquecemos. A partir dessa premissa de Ecléa Bosi (1994), tentaremos observar como *Agora* é um vídeopoema que remete à memória e ao esquecimento no espaço singular do vídeo e de sua dinâmica.

Para entendermos a memória através das imagens midiáticas é interessante observar o que afirma Nunes (2001), a autora ressalta que não há memória sem suportes, sendo a função da mesma formar identidades, sejam elas do próprio ser, da família, de um grupo ou de uma nação, sempre numa ação tridimensional temporal: memória do passado, do presente e dos anseios futuros.

A mesma autora salienta que existe uma ação orbicular, ou seja, os homens produzem as técnicas e estas por sua vez produzem os seres, assim, “os *media* usam e recriam as linguagens, as relações entre os indivíduos, o imaginário, a racionalidade, a identidade” (Nunes, 2001, p.164). Baseado nesse entendimento verifica-se que as memórias dão conta do registro, daquilo que se busca processar, desvelar, reavivar. A memória é um fenômeno material, corpóreo e psíquico, além de um elemento fundador da cultura em seu sentido amplo. Jacques Le Goff (2003) partilha do mesmo entendimento quando considera a memória como sendo um conjunto de informações psíquicas e é através dela que as pessoas podem atualizar as informações passadas.

No que concerne o vídeo, a memória opera com grande liberdade “escolhendo” acontecimentos no espaço e no tempo, não arbitrariamente, mas porque se relacionam através de índices comuns. “São configurações mais intensas quando sobre elas incide o brilho de um significado coletivo”. (BOSI, 2003, p.31). Ainda no diz respeito à memória, “ela tem por função primeira evocar todas as percepções passadas análogas a uma percepção presente, recordar-nos o que precedeu e o que seguiu, sugerindo assim a decisão mais útil” (BERGSON, 2006, p. 266).

Quando Antunes, neste vídeopoema, diz *agora e já passou* percebemos o jogo que se forma em lembrar/esquecer ou aparecer/desaparecer, que remetem diretamente a uma reflexão sobre perceber e memorizar. Com isso Arnaldo Antunes tanto questiona a tão propalada amnésia do vídeo quanto a assume como o outro que fundamenta o um. Dito de outro modo, o caráter amnésico da imagem vídeo se

impõe pelo próprio ritmo e pelo caráter processual, não estático da imagem vídeo, mas se rasura pela recorrência e pelo retorno das mesmas imagens e das mesmas palavras ao longo do poema. O esquecimento se insinua como uma propriedade que podemos chamar de “técnica” do vídeo, mas cria memória ao retomar constantemente o já dito.

O poema “brinca” com a função social da memória no vídeo, certamente um ingrediente importante para a perpetuação do tecido social, bem como, das estruturas de uma sociedade. A memória constitui nossa identidade e a mídia possui um papel decisivo nesse processo, a memória é o que nos concede suportes para nos conhecermos e demarcarmos nossas diferenças no mundo, tanto de forma individual e quando coletivamente.

A memória é constituída tanto de lembranças como esquecimentos, pois através do esquecimento é que produzimos memória. “A seleção natural do que deve ser esquecido ou do que deve ser preservado é que norteia a dinâmica da memória em sua evolução e em sua conservação” (PINHEIRO, 2004, p.31).

Em se tratando de imagens em suportes eletrônicos, Nunes (2001) esclarece que elas se imbricam nas lembranças dos espaços domésticos, não somente pela presença física dos suportes, a exemplo de televisões, computadores e outros dispositivos, mas, “porque a memória seja nas *performances* nervosas, motoras, químicas do corpo, seja como sistema simbólico, não se separa de seus fundamentos biológicos e do tecido sócio-cultural do qual participa a história representada pela mídia” (NUNES, 2001, p.22).

Para Maurice Halbwachs (2006), as nossas referências no espaço e no tempo são produzidas a partir de construções e padrões coletivos de sociabilidade. As cidades, e as temporalidades, acessam as marcas do passado a partir de nossos vestígios que retemos, mas também pelo que é retido pelos outros. Enfim, na vida, estamos imersos, material e intelectualmente, num universo de interfaces. Os lugares de memória nascem da consciência de que não há memória espontânea, ao que agregamos a dialética do lembrar/esquecer, então é preciso criar arquivos.

Halbwachs ressalta que reconhecer por imagens, ao contrário, é ligar a imagem (vista ou evocada) de um objeto a outras imagens que forma com elas um conjunto e uma espécie de quadro, é reencontrar as ligações desse objeto com outros que podem ser também pensamentos ou sentimentos.

Vale salientar que a memória é um processo coletivo, composto de elementos construídos socialmente e que são resgatados por estímulos comunitários. Sendo assim em sua matéria-prima e na sua motivação, “a memória é obra da coletividade, mesmo que seja individual” (BERGSON, 2006, p.38).

Percebemos com isso que a memória é elemento de extrema importância para os componentes históricos e sociais. Nunes (2001) esclarece que o esquecimento pode, tanto na cultura quanto no corpo, desempenhar função seletiva e, desse modo, ser entendido como um dos arais da memória. O esquecimento e a memória ocorrendo continuamente, submetidos a um processo de reorganização, dessa forma, na cultura, o esquecimento imprime a perspectiva necessária para que os eventos ganhem condição de reminiscência. Lembrar e esquecer ficam, portanto, emaranhados em um mesmo tecido comunicativo. O esquecimento é necessário à construção de uma memória significativa.

Em um e outro caso, quando as imagens se fundem muito estreitamente com as lembranças e parecem tomar sua substância emprestada a estas, é porque a nossa memória não estava como uma tábula rasa, e nós nos sentíamos capazes de nelas distinguir, por nossas próprias forças, como num espelho turvo, alguns traços e alguns contornos (talvez ilusórios) que a imagem do passado nos traria (HALBWACHS, 2006, p. 32).

Ainda segundo o mesmo autor, reconhecer por imagens, ao contrário, é ligar a imagem, vista ou evocada de um objeto, a outras imagens que formam com elas um conjunto e uma espécie de quadro, é reencontrar as ligações desse objeto com outros que podem ser também pensamento ou sentimentos. A lembrança corresponde a um acontecimento distante no tempo, a um momento do nosso passado.

A memória humana difere daquela existente no computador que, uma vez inscrita, pode ser reencontrada, salvo os casos de *bugs*, *crash* ou vírus. O próprio da memória humana, cerebral é, antes de tudo, ser seletiva. Pelo que se pode saber, nós temos até duas memórias: a memória do dia que, durante a noite é objeto de uma seleção que faz com que certas coisas do dia sejam esquecidas e outras selecionadas. Ora, as seleções da memória obedecem a processos psíquicos e afetivos que vão grosso modo recalcar as lembranças embaraçosas e transformá-las, enfeitar as lembranças, nos dar os bons papeis e os maus aos outros (MORIN, 2006, 140).

Segundo Machado (2003, p.163), a memória é a faculdade que alguns sistemas, naturais ou artificiais, possuem para conservar e acumular informações com o objetivo de criar e processar mensagens, tal como foi definida pela teoria da informação e pela cibernética. Do ponto de vista semiótico, a cultura desenvolve-se como memória coletiva por abarcar a historicidade dos sistemas de signos, uma vez que se relaciona com a história passada. Cultura é memória ou gravação na memória do patrimônio vivencial da coletividade; enquanto tal, reporta-se ao passado. Contudo, a cultura como memória coletiva é igualmente um sistema modelizante que age sobre o comportamento.

Sobre o esquecimento, o autor acima citado explica que todos temos a necessidade de esquecer, isso serve para desobstruir a nossa memória, assim realizamos a memória através de ações como selecionar e hierarquizar a importância e, às vezes, fazemos uma seleção num sentido *egocêntrico* e não num sentido objetivo. Ele distingue as duas memórias: a individual, aquela animada por um movimento permanente, enquanto a coletiva é muito mais rígida, compacta. Por exemplo, um indivíduo que conta uma história interessante e vivida sem parar, poderá rememorar-la muito mais facilmente porque ele a conta de novo e a repete.

De acordo com Furtado, a TV faz uma profunda intervenção na vida cotidiana, basicamente porque introduz uma ruptura intervenção na vida cotidiana, basicamente porque introduz uma ruptura nas estruturas espaço-temporais. Daí derivam uma complexidade de temas relacionados, por exemplo, com as mediações da experiência; a falta de *referencialidade* da imagem e a construção da memória coletiva.

Enquanto categoria é também um modo especial de presentificar a vida, passada e, no caso de *Agora* principalmente o presente, ou melhor, o videopoema em análise é por isso mesmo um poema sobre o esquecimento, gerado pelo ritmo da cidade contemporânea e suas relações sociais fragmentadas e sem sentido. Se, de acordo com Nunes (2001), a literatura se apoia na grande memória pessoal/coletiva, articula discursos que trazem em interação o reavivar e o esquecer, *Agora* surge como uma denúncia de seu contrário, o esquecimento. As imagens e as palavras recortam uma realidade inapreensível, a cidade do tempo presente. No videopoema percebe-se que são apresentadas imagens que certamente foram veiculadas pela mídia, evidenciando dessa forma a memória.

Enquanto que as imagens, que na maioria das vezes são signos simbólicos, alegóricos, compósitos, só são colocadas num lugar por um tempo, os lugares permanecem na memória. As imagens que neles depusemos, na medida em que não precisamos mais lembrar-nos delas, apagamo-las. E os mesmos lugares podem ser reativados para receber um outro conjunto de imagens destinado a um outro trabalho de memória (DUBOIS, 2004 , p.315).

Dessa forma ao abordar a questão da memória, percebemos que os meios de comunicação se fazem um importante espaço social onde se assiste os mais variados fatos, desde cenas da vida cotidiana; a fatos históricos, políticos e jornalísticos, passando por entretenimento e lazer. São imagens que emocionam, causam repulsa, perplexidade e os mais variados sentimentos, desta maneira não podemos deixar de considerar os meios de comunicação de massa um importante espaço de memória, principalmente porque chegamos a um estágio tal que a comunicação se move tempo real. Valendo-se das palavras do autor em que tudo acontece *agora*, porém, *já passou*.

Dessa forma o videopoema ao abordar a questão da memória. A memorização das informações veiculadas nos meios de comunicação tem relação direta com a emoção despertada no receptor. Só se guarda na memória aquilo que é de interesse ou que de alguma forma despertou sentimentos, dessa forma surge a dialética do lembrar/esquecer.

Sabemos também que o excesso de informações divulgadas na mídia atualmente, dificulta a absorção do conteúdo e faz com que as pessoas se esqueçam facilmente do que foi veiculado. No entanto, a mídia se vale dessa estratégia, veicular uma grande carga de informações que na maioria das vezes nem serão lembradas pelas pessoas. Mas pensando também neste “problema” que seria a memória das pessoas quanto a efemeridade do que se expõe no vídeo, os veículos de comunicação se valem de uma estratégia muito “simples”, os efeitos de recordar.

Outro aspecto que pode ser abordado quanto a temática do videopoema *Agora* é que ele se aproxima da lógica do videoclipe, que segundo Santaella (2003) se trata da projeção alucinante de imagens de curta duração, cortes sucessivos, espaços reduzidos, fora da lógica causal, temporal da narrativa escrita. Flashes ultravelozes. Sobre o videoclipe, Machado afirma:

O videoclipe pode dispensar inteiramente o suporte narrativo e o seu público está preparado para aceitar imagens sem nenhum significado imediato, sem qualquer denotação direta, em referência alguma no sentido fotográfico do termo, desde que o seu movimento seja harmônico com o da música (MACHADO, 1988, p. 170).

Nas palavras de Machado podemos perceber que o videoclipe se vale do tempo, ritmo, arranjos musicais e, sobretudo sendo também um videopoema, também da letra, para a sua veiculação. A imagem e a música no videoclipe não precisam necessariamente de conexão uma com a outra.

Sobre as origens do videoclipe, Lypovetsky (2009), explica que em 1940, uma empresa de Chicago (EUA), inventa para animar as canções, os *Soundies*, ou seja, curtas-metragens musicais em preto-e-branco que duravam cerca de dois minutos, e podiam ser vistos em uma caixa de madeira. Nos anos de 1960 tem início a era do *Scopitone*, um pequeno filme que durava entre dois e três minutos, em cores, para assistir as pessoas podiam escolhê-los em uma máquina, que assemelhava-se a uma *jukebox*, aparelho eletrônico que reproduz música, inserindo moedas, geralmente é encontrado em bares e restaurantes.

Somente nos anos de 1980, explode o *clipe*, junção de música e imagem, que utiliza as *truncagens sofisticadas do vídeo* e em alguns videoclipes mais sofisticados foram utilizadas técnicas cinematográficas.

O canal MTV foi um dos primeiros a exibir, em 1981, o videoclipe contínuo, 24 horas por dia. Em 1983, *Thriller*, de Michel Jackson, dirigido pelo cineasta, John Landis, traz ao gênero um aspecto cinematográfico, ao se inspirar no longa metragem *The Night of the Living Dead- A noite dos mortos vivos* (EUA-1968), dirigido por George A. Romero, transforma-se num marco na história dos videoclipes, tanto pela duração do mesmo, 14 minutos, quanto pelo refinamento técnico.

Lypovetsky (2009), afirma que o triunfo do videoclipe aparece como uma das ilustrações do crescente domínio da lógica de marketing na indústria do disco. Difundir música e canção filmada não é mais suficiente: agora a música deve se combinar com a imagem que funciona como moda e cinema, marca e estilo. Não mais a simples imagem do cantor, mas uma criação visual feita de “desconstruções” em série, destinadas a criar um posicionamento distintivo, uma “imagem de marca” para um público jovem ávido de sensações, *look* e originalidade.

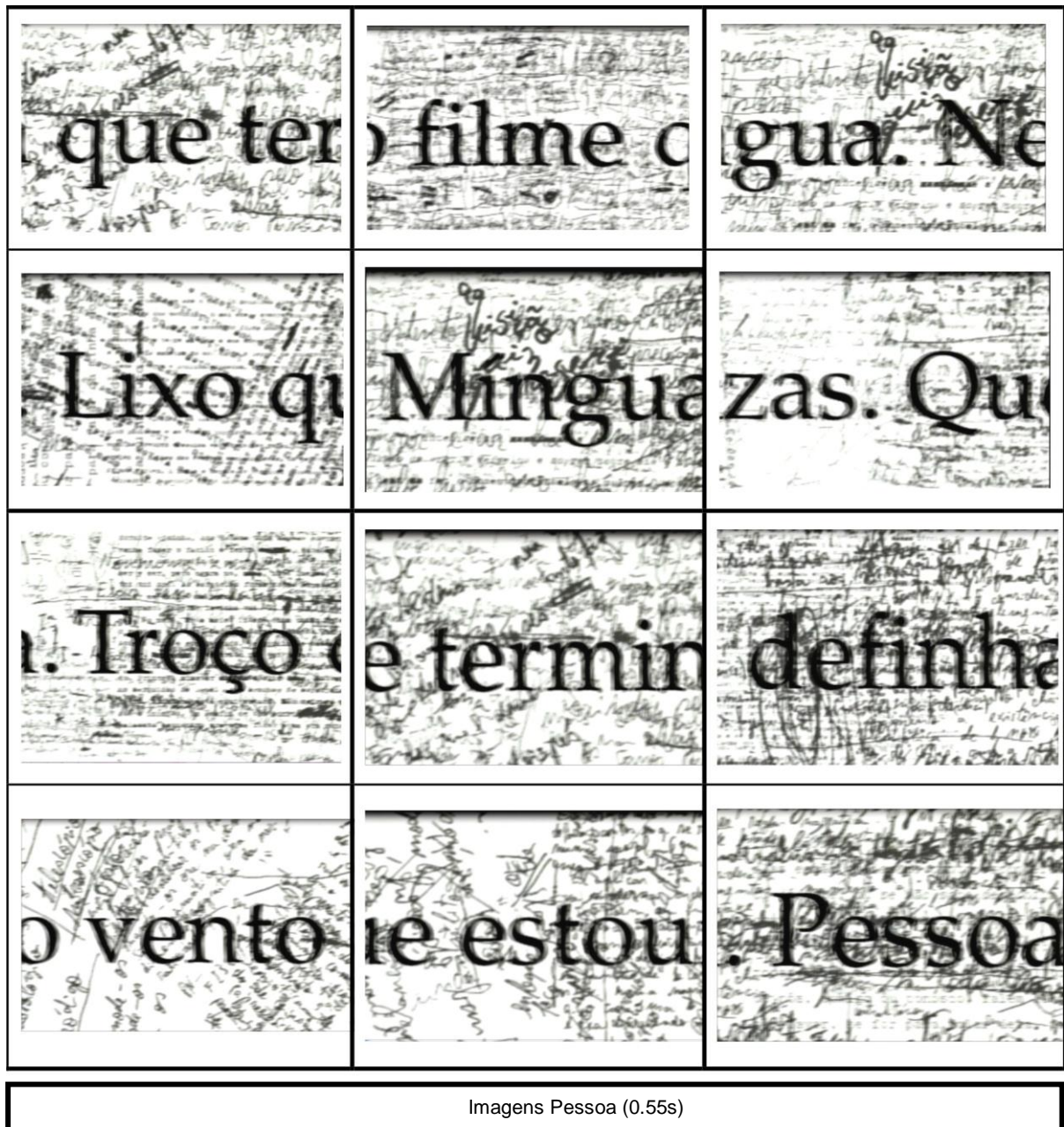
Ann Kaplan (1996) afirma que os videoclipes podem ser divididos em cinco tipos: os *românticos*, o *socialmente consciente*, o *niilista*, o *clássico* e o *pós-moderno*. Os vídeos *românticos* apóiam-se na narrativa, nos temas da perda e do reencontro, ao lado da projeção de relacionamentos sexuais normais, derivam do rock suave comercial dos anos 60. Os *socialmente conscientes* derivam de artistas dos anos 60 e 70 que se opunham a “valores estabelecidos”. Os *niilistas* são não-narrativos ou antinarrativos e acentuam uma mistura exótica de sadismo, masoquismo, homoerotismo e androginia, provem das bandas de *heavy metal* que dominaram a década de 70. Os *clássicos*, por sua vez, ou empregam uma característica de Hollywood do olhar masculino dirigido voyeuristicamente para figuras femininas transformadas em objetos de desejo por esse olhar, ou empregam ou parodiam gêneros hollywoodianos como horror, suspense e ficção científica (*Thriller* de Michael Jackson e *Shock the monkey* de Peter Gabriel são exemplares deste gênero).

O videoclipe mesmo sendo comumente associado à imagem-vídeo é presidido por uma lógica do som, que excede a ideia do significado saussureano, muito preso a uma lógica da escrita fonética que busca universais de sentido. No vídeo, predominantemente sonoro, as relações com o tempo, com as imagens em movimento, com o próprio som do poema declamado e/ou musicado, implicam outra relação de sentido que estabelecem uma proximidade maior, a partir mesmo da massa sonora e do caráter indicial da imagem analógica, com os corpos no espaço. - daí o sentido assimbólico de diversos poemas de Arnaldo, o que não quer dizer que não tenham uma forte carga significativa. O videoclipe, através da imagem em movimento, manifesta a semiose que é própria da sonoridade, não apenas naquilo que é neles audível, mas também na ausência de som, isto é, nos movimentos, durações, enfim, nos ritmos de suas imagens. Neste, Arnaldo se valeu da velocidade para “mostrar não mostrando as imagens”.

3.3 -PESSOA: PERFORMANCE DA ESCRITA

O videopoema *Pessoa* (0.55s) é iniciado apresentando ao “leitor-expectador” inúmeros rabiscos que estão dispostos no fundo da tela, sobre uma superfície branca. Há um silêncio. Enquanto se observa apenas os rabiscos, atravessam a tela horizontalmente o texto:

Coisa que acaba. Troço que tem fim. Sujeito. Que não dura, que se extingue. Míngua. Negócio infinito, que finda. Pessoa. Troço que definha. Que será cinzas. Que o chão devora. Fogo que o vento assopra. Bolha que estoura. Sujeito. Líquido que evapora. Lixo que se joga fora. Coisa que não sobra, soçobra, vai embora. Que nada fixa. A foto amarela o filme queima embolora a memória falha o papel se perde não se repete. Pessoa. Pedaco de perda. Coisa que cessa, fenece, apodrece. Fome que se sacia. Negócio que some, que se consome. Sujeito. Água que o sol seca, que a terra bebe. Algo que morre, falece, desaparece. Cara, bicho, objeto. Nome que se esquece.



Essa análise que Arnaldo realiza no vídeo pode ser uma metáfora da racionalidade excessiva, que negligencia o sentido humano das coisas, que despersonaliza ou despersonaliza o signo, e o trata como coisa, marginalizando todo sentido em favor da técnica, remete indiretamente à própria tradição da análise poemática.

Ela pode significar também um aprofundamento na qualidade material do signo, em suas propriedades técnicas, como a descobrir sua “essência” *linguagreira*, seu aspecto de sistema, ordem, tradição etc. os dois pontos são opostos, um positiva a análise o outro a negativiza. Por outro lado, os rabiscos

aparecem de novo como a dar volume, densidade, à análise e como se fosse memória, memória do que literalmente passou e/ou foi desumanizado pela abstração.

A tradição é, sob este aspecto, a tradição linguística, intelectual e abstrata, que embota a significação do poema, que, no entanto existe e permanece não só passando, fica como rabisco na parede, como marca do gesto e do corpo. Tal relação é de caráter performativo.

Santaella (2005a) ressalta que a *performance* ou *happening*, mesmo quando não acompanhado de fala, são extensões do gesto, mais propriamente gesto teatralizado, encenado. Essa encenação do gesto é um ato ritualizado e encontra sua origem na narrativa. Mesmo na ausência da fala, performances e happenings têm uma raiz narrativa, e, conseqüentemente, verbal.

A *performance* em *Pessoa* é a *performance* da escrita. O corpo agora já não é mais o corpo do poeta, mas o corpo da escrita duplamente, enquanto passa, com tamanho privilegiado, e enquanto fica na parede como rabisco.

De acordo com Glusberg (2009, p. 72), *performance* pode significar execução, desempenho, preenchimento, realização, atuação, acompanhamento, ação, ato, explosão, capacidade ou habilidade, uma cerimônia, um rito, um espetáculo, a execução de uma peça de música, uma representação teatral ou um feito acrobático.

A *performance*, segundo (COHEN 2009), está ontologicamente ligada a um movimento maior, uma maneira de se encarar a arte. De forma cronológica, pode-se estabelecer o início da *performance* com o século XX e o advento da modernidade. “Antropologicamente falando conjugar o nascimento da *performance* ao próprio ato do homem se fazer representar (a *performance* é uma arte cênica) e isso se dá pela institucionalização do código cultural” (COHEN, 2009, p.40).

Performance implica competência. Além de um saber-fazer e de um saber-dizer, a *performance* manifesta um saber-se no tempo e no espaço. O que quer que, por meios lingüísticos, o texto dito ou cantado evoque a *performance* lhe impõe um referente global que é a da ordem do corpo. É pelo corpo que nós somos tempo e lugar: a voz o proclama emanação do nosso ser (ZUMTHOR, 1997, p.157). Ação (e dupla emissão-recepção), a *performance* põe em presença atores (emissor, receptor, único ou vários e, em jogo, meios (voz, gesto, mediação). Quanto às

circunstâncias que formam seu contexto, remeto-as aos parâmetros de tempo e de lugar.

Mas o poema de Arnaldo Antunes problematiza esta competência da performance ao jogar com a inabilidade do leitor em ler textos em movimento. Neste caso, a performance tem um caráter político na medida em que aguça no leitor a consciência de sua inabilidade para tal tipo de semiótica contemporânea e o convida, indiretamente, para uma chamada de consciência sobre as novas e velhas maneiras de fazer signo e linguagem.

Apesar de sua característica anárquica e de, na sua própria razão de ser, procurar escapar de rótulos e definições, o poema é antes de tudo uma expressão cênica: se um quadro sendo exibido para uma plateia não caracteriza uma performance; alguém pintando esse quadro, ao vivo, já poderia caracterizá-la, como afirma Cohen (2009), em *Pessoa é a escrita que encena sua produção*.

Os signos na parede, raramente legíveis, só quando em close ou câmera lenta, lembram a proposta surrealista da escrita automática, em que vale o jorro, o fluxo e não a construção racional programada. De uma forma semelhante ao teatro e à dança, o poema se caracteriza pela realização de atos em uma situação definida (COHEN, 2009, p. 73).


Por outro lado, o texto que flui em primeiro plano remete às experiências altamente elaboradas de James Joyce, que procura reproduzir o fluxo vital da emoção e do pensamento em diversos momentos do *Ulisses* e dos *Finnegans Wake*.

Os rabiscos contêm a marca do gesto, ou seja, quando as qualidades não têm nenhum poder de referencialidade em relação ao mundo exterior, elas acabam apontando para o gesto que lhes deu origem. Dessa forma, as qualidades se imprimem através das marcas de como foram produzidas. Não se trata apenas do gesto corporal-humano, mas do gesto produtor em geral, ou seja, marcas físicas impressas na qualidade das formas e dos suportes dessas formas.

Não há como apagar por completo de uma qualidade visual, seja ela a cor, a linha, o traçado, o volume, a dimensão, a textura, a marca do gesto através do qual essa qualidade foi produzida, por isso mesmo, marca qualitativa do gesto quer dizer impressão de origem.

Os traços com sua concentração e diluição encarna simultaneamente linha e volume, ritmo e toque, campos de tensão, o vazio e o pleno. Nesse traçado,

desenha-se o movimento mais brando ou mar enérgico impresso pelo artista no ato de realizar sua obra.



**CONSIDERAÇÕES
FINAIS**

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste estudo podemos perceber que a poesia desenvolvida por Arnaldo Antunes em *Nome* (2005) se faz através de um processo intersemiótico, que agrega som, imagem e palavra, ao propor este tipo de poesia, o autor pressupõe um novo receptor, que traz consigo outra forma de ver, ouvir, ler e sentir a poesia que desta vez, não se mostra através de um suporte livresco e sim no vídeo: a videopoesia.

Assim, para se estudar um objeto híbrido como os videopoemas propomos uma discussão de tal poética através do viés semiótico desenvolvido por Charles Sanders Peirce, que classifica a semiótica como sendo uma *ciência da observação*. Tal metodologia nos foi essencial, pois a videopoesia de Antunes se apresenta de uma forma muito dinâmica em *Nome* (2005), o que se percebe é que o verbal, o visual e o sonoro se articulam em um processo híbrido, desse modo, a união das imagens com as palavras, em forma de música e/ou escrita, é capaz de instituir um forte teor sinestésico.

É importante ressaltar ainda que através da pesquisa foi observada uma variada gama de assuntos no que concerne o vídeo, visto que o mesmo vídeo se apresenta ao mesmo tempo como um objeto e processo, imagem-estado e ainda um meio de comunicação e que a arte concebida em tal espaço é um exemplo dos potenciais deste meio agregador.

Ao abordamos os videopoemas podemos perceber a qual variada gama de assuntos podem ser explorados, no entanto, ao longo da pesquisa o que nos chamou a atenção na obra *Nome* de Antunes, foi o recorrente tema da memória e dos signos do ambiente urbano, o qual observamos detalhadamente através dos três videopoemas em estudo: *Não tem que* (0.54s), *Pessoa* (1.23s) e *Agora* (55.s).

Deste modo, *Nome* estimula as discussões sobre as textualidades no mundo contemporâneo, como também a criação de novos métodos expressivos e ainda como a literatura adquire novos planos, não somente aqueles literários e sim outros propostos pelos diferentes tipos de signos.

O trabalho se propôs analisar a poesia de uma forma inter-relacional, em que diferentes meios entrelaçam-se, questionam e expandem a poesia e a literatura, por isso, torna-se necessário analisar o vídeo, visto que, este carrega em si questões

fundamentais para a discussão da literatura, das novas linguagens da arte na contemporaneidade.

Após o exame dos videopoemas contidos na obra *Nome*, pode-se perceber que a literatura pode e se relaciona de forma harmônica com as novas tecnologias. E através do objeto em estudo observa-se que o autor se utiliza de ferramentas digitais para complementar e enriquecer sua produção pode concluir dessa forma, que não há perda no fazer poético, pois o autor ao utilizar de tais suportes desfaz a antiga tradição que poesia só pode ser pensada e produzida a partir do suporte livresco. Visto que o vídeo é um espaço privilegiado para a poesia e para a prosa, esta, sobretudo na forma digital, o computador.

Observa-se assim, que o vídeo necessita de novas formas de abordagem tanto da literatura quanto da escrita como um todo, além de trazer consigo uma nova relação interpretativa e um novo horizonte de recepção.

Neste sentido, esperamos que a dissertação tenha correspondido as expectativas por ela proposta, sabemos ainda que outras perspectivas poderiam ter sido abordadas, no entanto, acreditamos que tenhamos dado nossa contribuição nos aspectos aqui elucidados, há que se ressaltar que o trabalho de um pesquisador não se esgota em uma pesquisa sempre se encontram outros pontos de vista a serem explorados para trazerem contribuições sociais, almejamos com isso que este trabalho tenha prosseguimento de forma ainda mais ampla.



REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

OBRAS DE ARNALDO ANTUNES

- ANTUNES, Arnaldo. *N.D.A.* São Paulo: Iluminuras, 2010.
- _____. *Como é que se chama o nome disso*. São Paulo: Publifolha, 2006.
- _____. *Frases do Tomé aos três anos*. São Paulo: Alegoria, 2006.
- _____. *2 ou + corpos no mesmo espaço*. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- _____. *NOME*. DVD realizado por Arnaldo Antunes, Célia Catunda, Kiko Mistrorigo e Zaba Moreau. Contém 30 videopoemas (49min59s). Produzido e distribuído no pólo Industrial de Manaus por Sonopress Rimo da Amazônia Indústria e Comércio Fonográfico Ltda. Sob licença da Sony BMG Music Entertainment (Brasil), 2005.
- _____. *Et Eu Tu*. São Paulo: Cosaic e Naify, 2003.
- _____. *Palavra desordem*. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- _____. *Psia*. 5.ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- _____. *40 escritos*. São Paulo: Iluminuras, 2000.
- _____. *As coisas*. 2.ed. São Paulo: Iluminuras, 1993.
- _____. *Tudos*. São Paulo: Iluminuras, 1990.

Referências teóricas

- Araújo, Ricardo. *Poesia visual: vídeo poesia*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- AUMONT, Jacques, *et al.* *A estética do filme*. 6 ed. Tradução Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 2008.
- _____. *O olho interminável: cinema e pintura*. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- _____. *A imagem*. Tradução Estela dos Santos Abreu, Cláudio C. Santoro. Campinas, SP, Papyrus, 1993.
- BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. 13 ed. São Paulo: Editora Hucitec, 2009.
- BARTHES, Roland. *Crítica e verdade*. 3.ed. Tradução Leyla Perrone Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- BAUDRILLARD, Jean. *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. 2.ed. Tradução Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 1999.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Tradução Luciana Penna. Campinas, SP, Papyrus, 1997.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7.ed. Tradução Sérgio Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. 3.ed São Paulo: Editora Martins e Fontes, 2006.

- BOSI, Ecléa. *Memória e sociedade: lembranças de velhos*. 2.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- BOUGNOUX, Daniel. *Introdução às ciências da comunicação*. Tradução Maria Leonor Loureiro, Bauru, SP: Edusc, 1999.
- BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. 11 ed. Tradução Fernando Tomaz. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2007.
- CAMPOS, Augusto de. *Rimbaud Livre*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- CANEVACCI, Massimo. *A cidade polifônica*. São Paulo: Editora Studio Nobel, 1993.
- COHEN, Renato. *Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- DEBRAY, Régis. *Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente*. 2.ed. Tradução Guilherme Teixeira. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. Tradução Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosaic Naify, 2004.
- _____. *O ato fotográfico e outros ensaios*. Tradução Marina Appenzeler. Campinas, SP: Papirus, 1993.
- FERRARA, Lucrecia D'Alésio. *A estratégia dos signos: linguagem, espaço e ambiente urbano*. São Paulo: Perspectiva, 1981.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Editora Hucitec, São Paulo: 1985.
- FURTADO, Beatriz. *Imagens eletrônicas e paisagem urbana: intervenções espaço-temporais no mundo da vida cotidiana: comunicação e cidade*. Rio de Janeiro: Relume Dumará; Fortaleza, CE: Secretaria da Cultura e Desporto, 2002.
- GLUSBERG, Jorge. *A arte da performance*. 2. ed. Tradução Renato Cohen. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. 2.ed. Tradução Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro, 2006.
- HOBBSAWN, Eric; TERENCE, Ranger (orgs). *A invenção das tradições*. Tradução Celina Cardin Cavalcanti. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
- JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. 2.ed. São Paulo: Editora Ática, 1997.
- KAPLAN, Ann. (Org.). *O mal-estar na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.
- LE GOF, Jacques. *História e memória*. 5.ed. Campinas, SP: Editora Unicamp, 2003.
- LE MOS, André. *Ciber-cultura- Remix*. In: ARAÚJO, Denise Correia Araújo (org). *Imagem (ir)realidade: comunicação e cibernídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- LE MOS, André; PALACIOS, Marcos. *Janelas do ciberespaço: comunicação e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LIPOVETSKY, GILLES; SERROY, Jean. *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Tradução Paulo Neves. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- LUCAS, Fábio. *Literatura e comunicação na era eletrônica*. São Paulo: Cortez, 2001.

- MACHADO, Irene. *Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura*. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2003.
- MACHADO, Maria Salette Ker. O imaginário Urbano. In: BRESCIANI, Maria Stella Martins (org). *Palavras da cidade*. Porto Alegre. Editora UFRGS, 2001.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.
- _____. *A televisão levada a sério*. 5 ed. São Paulo: Editora Senac, 2000.
- _____. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. 5.ed. Campinas, SP, Papyrus, 1997.
- _____. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. 2.ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.
- _____. *A arte do vídeo*. São Paulo: Editora Brasiliense 1988.
- MCLUHAN, Marshall. *McLuhan por McLuhan: entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- _____. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 15ª reimpressão. Tradução Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.
- _____. *O meio são as mensagens*. 2.ed. Tradução Ivan Pedro Martins. Rio de Janeiro: Record, 1967.
- METZ, Christian. *A significação no cinema*. 2.ed. Tradução Jean Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- MORIN, Edgar. Partilhar uma memória para uma existência poética. IN: CASALEGNO, Frederico. *Memória cotidiana: comunidades e comunicação na era das redes*. Porto Alegre: Sulinas, 2006.
- NÖTH, WINFRIED. *Panorama da semiótica: de Platão a Peirce*. 4.ed. São Paulo: Annablume, 2008.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. *A memória na mídia: a evolução dos memes de afeto*. São Paulo: Annablume: Fapesp, 2001.
- NUNES, Pedro. *As relações estéticas no cinema eletrônico: um olhar intersemiótico sobre a Última Tempestade e Anjos da Noite*. João Pessoa: UFPB Editora Universitária; Natal: UFRN Editora Universitária; Maceió: UFAL Editora Universitária, 1996.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In: PARENTE, André (org). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, 34, 1993.
- Pelletier, Jean; Delfante, Charles. *Cidades e urbanismo no mundo*. Tradução Sylvie Canap. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.
- PEREIRA JÚNIOR, Luiz Costa. *Concretas Palavras*. Revista Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Segmento. Ano II, número 13, 2006
- PERRONE MOISÉS, Leyla. *Texto, crítica, escritura*. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- PIGNATARI, Décio. *Semiótica & Literatura*. 6 ed. Cotia, SP; Ateliê Editorial, 2004.
- PINHEIRO, Marcos José. *Museus, memória e esquecimento: um projeto da modernidade*. Rio de Janeiro: E-papers, 2004.
- PLAZA, Júlio. *Tradução intersemiótica*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

- _____. *As imagens da terceira geração*, tecno-poéticas. In: *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. PARENTE, André (org). Rio de Janeiro, editora 34, 1993.
- ROLNIK, Raquel. *O que é cidade*. 3.ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.
- RÜDIGER, Francisco Ricardo. *Introdução às teorias da cibercultura: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo*. 2.ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia*. 3.ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005a.
- _____. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005b.
- _____. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAÚJO, Denize Correa. *Imagem (ir) realidade comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- _____. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2004.
- _____. *Cultura das mídias*. 3.ed. São Paulo: Experimento, 2003a.
- _____. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura da mídia à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003b.
- SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. 3.ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- _____. *O que é semiótica*. 3 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- SANTOS, Alckmar Luiz dos. *Leituras de nós: ciberespaço e literatura*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- SONTAG, Susan. *Sobre fotografia*. 2ª reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- VIRILIO, Paul. *A máquina de visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.
- ZUMTHOR, Paul. *Introdução à poesia oral*. São Paulo: HUCITEC, 1997.