



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

JEFFERSON JUSTINO DE QUEIROZ

**LITERATURA ELETRÔNICA: VIDEOPOEMA E
VIDEONARRATIVA, NOVAS RESISTÊNCIAS À MÁQUINA
CAPITALISTA**

CAMPINA GRANDE

2017

JEFFERSON JUSTINO DE QUEIROZ

**LITERATURA ELETRÔNICA: VIDEOPOEMA E
VIDEONARRATIVA, NOVAS RESISTÊNCIAS À MÁQUINA
CAPITALISTA**

Dissertação a ser apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre em Literatura e Interculturalidade, área de concentração Literatura Comparada e Intermidialidade, do Programa de Pós-graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino

CAMPINA GRANDE

2017

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na 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 do trabalho.

Q3I Queiroz, Jefferson Justino de.
Literatura eletrônica [manuscrito] : videopoema e videonarrativa, novas resistências à máquina capitalista / Jefferson Justino de Queiroz. - 2017.
87 p. : il. colorido.
Digitado.
Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2018.
"Orientação : Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino, Coordenação do Curso de Letras - CEDUC."
1. Literatura eletrônica. 2. Videopoema. 3. Videonarrativa.
4. Literatura e sociedade. I. Título
21. ed. CDD 801.3

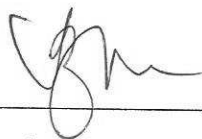
JEFFERSON JUSTINO DE QUEIROZ

**LITERATURA ELETRÔNICA: VIDEOPOEMA E
VIDEONARRATIVA, NOVAS RESISTÊNCIAS À MÁQUINA
CAPITALISTA**

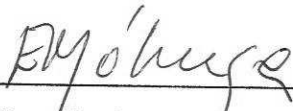
Dissertação a ser apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre em Literatura e Interculturalidade, área de concentração Literatura Comparada e Intermidialidade, do Programa de Pós-graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino

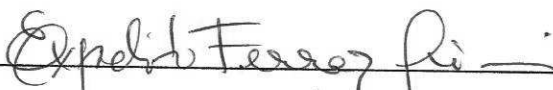
BANCA EXAMINADORA DA DISSERTAÇÃO:



Prof. Dr. Luciano B. Justino
(Orientador – PPGLI – UEPB)



Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega
(PPGLI – UEPB) 1º. examinador



Exedito Ferraz Júnior
(PPGL – UFPB) 2º. examinador

CAMPINA GRANDE
2017

Minha ferida existia antes de mim

Gilles Deleuze

RESUMO

Embora o capitalismo se aproprie da linguagem do vídeo para construir subjetividades, colocando em circulação modelos de desejos e modelos de sujeição, muitas vezes, a literatura contemporânea se utiliza das semióticas mistas próprias do audiovisual para potencialmente produzir novos devires para além da sujeição, eis a hipótese de base da nossa pesquisa. De posse desta mesma cultura das telas, poetas apresentam vias de acesso que possam a vir a se tornar ferrugens nas engrenagens dos agenciamentos maquínicos capitalistas na medida em que a problematização da linguagem é um vetor inalienável da prática poética. Com o objetivo de confirmar nossa hipótese de base e dar uma resposta ao problema da sujeição e submissão da produção de subjetividade sob o capitalismo contemporâneo discutido por Maurizio Lazzarato, dialogamos no primeiro capítulo com autores que se debruçaram a analisar as mudanças que a literatura assumiu em tempos atuais, tornando-se o que alguns chamaram de literatura eletrônica, como é o caso de Hayles, Bellei e Murray. Esses pesquisadores nos permitiram analisar a literatura distanciada do conceito da tradição, a partir do surgimento de uma nova tecnologia digital, que proporcionou ao leitor adentrar na narrativa, deixar sua marca, e construir sua trajetória narrativa através do uso de hipertextos. Foi o arcabouço teórico necessário para compreender a literatura no ciberespaço, portadora de um enredo multiforme, capaz de expandir-se para outras mídias numa relação intermediária, sem, no entanto, deixar de ser literatura. No segundo capítulo veremos que o vídeo, a mídia de mais relevância em tempos hipermodernos, alargou as possibilidades de produção poética, permitindo ao artista elaborar obras através do uso das semióticas mistas. Dubois apresenta-nos com detalhe o que ele acredita ser uma teoria da estética do vídeo, uma vez que essa mídia possui características próprias e singulares. Com esse escopo teórico, dialogamos, em nosso terceiro capítulo, com Lazzarato visando expor de que maneira o maquinário capitalista se apropria das semióticas mistas para produzir subjetividades próprias para sua manutenção. Os conceitos desse teórico, embasado na teoria de Deleuze e Guatarri, de sujeito individuado, sujeição social e servidão maquínica nos foi útil para a análise do videopoema “Pessoa”, de Antunes. Nesse sentido, exploramos o poema enquanto ferrugem ao maquinário, resistência ao processo de subjetivação dominante, pontos de fuga do eixo centralizador capitalista. Nossos esforços se voltam para entender a multiplicidade presente na literatura eletrônica, ao passo em que voltamos nosso foco também para a relação entre literatura e vídeo, uma vez que entendemos que os autores se apropriam das semióticas mistas do vídeo para conscientemente atingirem as subjetividades dos leitores, potencializando o fazer artístico, chegando ao ponto de dizer sem o artifício da linguagem verbal, resistindo à tirania das letras, equilibrando-as em sons, cores, formas, ritmos e movimentos que não estavam inscritos nas subjetivações dominantes.

Palavras-chave: Literatura eletrônica; Videopoema; Videonarrativa

ABSTRACT

Although capitalism appropriates the language of video to construct subjectivities, putting into circulation models of desires and models of subjection, contemporary literature often uses the mixed semiotics of the audiovisual to potentially produce new becomings beyond subjection. An example being the basic hypothesis of our research. With this same culture of canvases, poets have routes that may just become rust in the gears of machinist capitalist assemblages in the way of the creation of problems of language as an inalienable vector of poetic practice. With the objectives of confirming our basic hypothesis while answering the problem of subjection and submission of subjectivity production under the contemporary capitalism discussed by Maurizio Lazzarato, we dialogued with authors who have studied the changes that literature has assumed in the present time. Literature becoming, what some have called, electronic literature (as is the case of Hayles, Bellei and Murray). These researchers allowed us to analyze the literature far from the traditional concept, but rather from the emergence of a new digital technology, which allows the reader to enter the narrative, leave his mark, and build his narrative trajectory using hypertexts. It was the theoretical framework needed to understand literature in cyberspace, with a multiform plot capable of expanding to other media in an inter-media relationship, without ceasing to be literature. The relevant media in hypermodern times, the video, extended the possibilities of poetic production, allowing the artist to elaborate works through the use of mixed semiotics. Dubois presents us with detail which he believes to be a theory of the aesthetics of video, since this media has its own unique characteristics. With this theoretical scope, we dialogue with Lazzarato aiming to expose in what way the capitalist machinery appropriates the mixed semiotics to produce its own subjectivities for its maintenance. The concepts of this theorist, based on Deleuze and Guatarri, of individuated subject, social subjection and machinic servitude were useful for the analysis of the video-poem "Pessoa". In this sense, we explore the poem as rust on machinery, resistance to the dominant subjective process, vanishing points of the capitalist centralizing axis. Our efforts are made to understand the multiplicity present in the electronic literature, while turn our focus to the relationship between literature and video. We understand that the authors appropriate the mixed semiotics of the video to consciously reach the readers' subjectivities, maximizing the artistic making. It comes to the point of saying, without the verbal language, resistance to the tyranny of letters, balancing them in sounds, colors, forms, rhythms and movements that were not inscribed in the dominant subjective.

Keyword: Electronic literature; Videopoem; Videonarrative.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1 O FORMATO EMERGENTE DE UMA NOVA MANEIRA DE NARRAR	13
1.1 UMA NARRATIVA EM PROCESSO.....	23
1.2 A MÁQUINA E O ACONTECIMENTO TEXTUAL EM ALEGORIAS DA LEITURA.....	29
1.3. O HOMO ERECTUS E A CONDIÇÃO NÔMADE NO CONTO DE MARCELINO FREIRE.....	31
2. O VÍDEOPOEMA E A SOCIEDADE DE TELA: O CINEMA DE LIPOVETSKY E SERROY, O VÍDEO EM JAMESON E EM DUBOIS E A POESIA NA TELA.....	35
2.1 O VÍDEO EM JAMESON.....	44
2.2 MÁQUINAS DE IMAGEM E O VÍDEO EM DUBOIS	46
2.3 A POESIA NA TELA.....	52
3. PESSOA DE ANTUNES E AS SEMIÓTICAS MISTAS DE MAURICIO LAZZARATO.....	57
3.1. O SUJEITO INDIVIDUADO NO DOCUMENTÁRIO PRINT THE LEGEND.....	67
3.2 PESSOA E AS SEMIÓTICAS MISTAS.....	71
CONCLUSÃO.....	79
REFERÊNCIAS.....	85

INTRODUÇÃO

A literatura há muito tempo já não se configura nos moldes tradicionais aos quais se consolidou na modernidade. A tecnologia computacional e a expansão das informações através da internet teriam dado outro rumo àquilo que entendemos por literatura ou mesmo criado novas formas de narrativas diversas do narrar da tradição. Ao encararmos o mundo atual caracterizado por uma consistente infraestrutura de apoio aos meios eletrônicos e produtor de um cibe espaço de distribuição hegemônica, pensamos em analisar de que maneira essa mudança, que envolve tanto o processo criativo, produtivo e de distribuição, até sua relação com o leitor, assim como a proximidade da literatura com novas mídias alterou ou não as formas de narrar, e se houve alteração, a que ela se deu, quem as delimitou e quais as finalidades da expansão ou limitação dessas novas mídias literárias.

Cabe-nos também perguntar de que maneira a produção poética contemporânea brasileira se apropria (ou não) das potências do audiovisual para produzir devires de subjetivações em tempos de hipermodernização, predominância das telas e a expansão da tecnologia da informática? E como essa produção ocorre em tempos de narrativas digitais, do pós-livro, da literatura eletrônica?

Atreladas a esse novo construto literário ou literatura eletrônica estão as semióticas mistas travadas politicamente pela indústria da arte e do entretenimento, pela política e economia com vista à produção de subjetividade na cultura contemporânea, sendo ela, a produção de subjetividade, a moeda comum do capitalismo em seu estágio atual.

Embora o capitalismo se aproprie da linguagem do vídeo para construir subjetividades, colocando em circulação modelos de desejos e modelos de sujeição, a poesia contemporânea se utiliza das semióticas mistas, próprias do audiovisual, para potencialmente produzir novos devires de subjetividades que se alastram além da sujeição social e da servidão maquínica. De posse desta mesma cultura das telas, poetas apresentam pontos de fugas, vias de acesso, que não inocentemente, possam a vir a se tornar ferrugens nas engrenagens dos agenciamentos maquínicos capitalistas na medida em que a problematização da linguagem é um vetor inalienável da prática poética.

Por isso decidimos iniciar nossa pesquisa abrindo uma reflexão acerca da nova maneira de narrar. Dessa forma, fizemos uma síntese de como a literatura sofreu mudanças da época moderna até a atualidade, passando por conceitos de hipertexto e de leitura multissequencial, em que o leitor é tão determinante para a narrativa quanto o escritor, pois assume a autonomia da obra. Nesse sentido, veremos como na modernidade se pretendia a uniformidade da obra enquanto na pós-modernidade, os autores decidiram romper com a distância entre o cânone artístico e a cultura de massa, resultando numa percepção geral da linguagem em seu dialogismo social.

A obra assume autonomia e o leitor passa a ter mais poder. Nesse movimento, a soberania do livro e do autor tradicional é retirada, e assim a linearidade da obra é desmontada, abandonando o sistema conceitual de centro, margem, hierarquia e linearidade, possibilitando ao leitor outra lógica de leitura; a lógica da multiplicidade.

É nesse sentido que tanto o espaço quanto o objeto literário tomou um rumo diferente da modernidade. Se antes predominava o texto, passamos a ter a predominância do hipertexto. Dessa forma, a presença do computador no processo de escritura em hipertexto torna esse objeto tecnológico fundamental, tanto pelo domínio que exerce, quanto pela autoridade que ele tem de operar no texto. O leitor decide por qual hipertexto seguir e este movimento múltiplo lhe confere atuar também como autor da obra.

Diante disso, em nosso primeiro capítulo, apontamos a maneira como a crítica mudou de postura em relação ao conceito tradicional de literatura ao trazer para o centro da discussão questões que envolvem conceitos de historicidade, lugar e não-lugar, gênero, etnia, pós-colonialismo, entre outros. Nessa perspectiva, o campo literário se abastece da própria impossibilidade de estabilização, numa travessia que é acentuada com o advento da internet e que representa seu maior desafio: criar uma estética não imediatista presencial ou uma telepresença que se mostra ao telespectador como um construto mediatizado pela máquina computador, programado e passível de ser multiplicado infinitamente para atingir a todos que estão conectados em rede.

Ao passo que se permitiu uma relação intermediária da literatura com outras mídias, houve uma ruptura do conceito tradicional de literatura, uma vez que, o livro-texto abre espaço para a tecnologia digital de produção de hipertextos. Essa nova

forma de compreender a literatura no ciberespaço permitiu a expansão das histórias multiformes, que deram existência simultânea a diversas possibilidades de narrativas, tornando o percurso de construção dessas histórias não só produzido pelo autor, mas, sobretudo, marcado pela presença do leitor como autor potencial. Isso se torna um fator predominante para a experiência da obra, sendo único e exclusivo, muito dificilmente podendo ser repetido de modo integral de uma próxima vez. Ao leitor cabe lê, construir e desconstruir infinitamente cada história multiforme.

Nessa relação da literatura com o ambiente computacional, escolhemos o vídeo “Homo Erectus”, conto de Marcelino Freire, adaptado para literatura eletrônica por Rodrigo Burdman e narrado por Paulo Cesar Peréio, com duração de dois minutos e quarenta e sete segundos, para analisar a maneira como a narrativa se vê destituída da linearidade e de especificidade contida no conto quando transposta para a tela do computador. Veremos como a estrutura da linguagem fragmentada, as palavras dispostas em espaços geométricos e a voz do narrador criam condições para se pensar num segundo autor, que seria o programador do vídeo, transformando-o em literatura eletrônica.

A linguagem capturada neste vídeo-narrativa reconfigura o mundo representativo através da disposição das letras, o tamanho e formato de cada uma delas, sobretudo neste terreno indefinido do ciberespaço. A proposta de Marcelino envereda para um questionamento do homem atual como um servo dos poderes do campo social, ou nas palavras de Lazzarato, o homem individuado é produzido através de uma sujeição social e de uma servidão maquínica, conceitos que dialogamos nos capítulos seguintes. Contudo, a prosa em questão apresenta uma forte ambiguidade, pois ao mesmo tempo que desestabiliza a palavra, necessita dela para desconstruí-la.

Detemo-nos no segundo capítulo a uma análise detalhada da mídia vídeo, mídia essa híbrida caracterizada por ser uma linguagem em constante contato com outras linguagens. Veremos que se trata de uma mídia que possui uma sinergia com outros diversos modos de produção audiovisual, como o design, a programação informacional, as câmeras de vigilância, a internet a literatura, o teatro, a música, a performance, a dança, etc, e por isso, voltamos nossa atenção para ela.

No ambiente do ciberespaço, o vídeo digital se tornou cada vez mais híbrido, sua divulgação cada vez mais massiva e as câmeras e os softwares de edição bem

mais acessíveis. Lipovetsky e Serroy irão chamar essa sociedade de sociedade de tela, caracterizada por uma verdadeira explosão de telas. As telas fazem parte do cotidiano dos sujeitos, que passam a atuar, interagir, agir, exercer e aprender tudo, se tornando dependentes delas. Trataremos do conceito de sociedade de telas dos autores, porém, discordando dos mesmos com relação a principal mídia dessa sociedade. Para Lipovetsky e Serroy o cinema é essa mídia, entretanto, acreditamos que o vídeo é a principal mídia de uma sociedade de telas e para justificar nossa afirmação, tratamos de dialogar inicialmente com Jameson.

Para Jameson, o cinema e a literatura teriam sido paradigmas da modernidade. Na pós-modernidade o vídeo assumiu o lugar de paradigma. Essa arte temporal, que se pretender abordar o “tempo real”, acaba por se distanciar do cinema, colocando a ficção e o fictício separados das questões de narrativa e narração, pois, por ser híbrido, o vídeo é capaz de explorar tanto as estruturas narrativas, como o vídeo televisivo, videodocumentário, vídeos caseiros, entre outros, assim como pode, da mesma maneira, não pretender nenhuma narrativa, ficcional ou não, nos vídeos experimentais.

Dubois é outro autor que se dedica a analisar o vídeo e que afirma que ele possui destaque por ser, paradoxalmente, tanto transmissão, como concepção, imagem objeto e imagem processo, uma máquina de imagem sem imagem fonte, habitando um terreno diverso e portando uma estética em constante expansão, híbrida e intermediática. O autor tem fôlego para discorrer acerca das disparidades entre a estética do cinema e a estética do vídeo, apontando as particularidades entre elementos característicos dessas duas mídias, como planos e composição de imagem, montagem e mixagem, espaço off e imagem totalizante.

Por fim, nos deteremos a esboçar o percurso da poesia até que ela atinja a tela. A maneira como ela foi desterritorializada no suporte e reterritorializada no ambiente audiovisual, (ainda em uma época onde a produção videográfica era analógica, dispendiosa e cara, chegando à época do ciberespaço e da multiplicação dos vídeos digitais) possibilitou o surgimento dos videopoemas, mídias híbridas compostas de semióticas mistas portadoras de novos processos de produção de subjetividades.

Por fim, discorreremos no terceiro capítulo acerca da maneira como o capitalismo se utiliza das semióticas mistas contidas no audiovisual para produzir subjetividades

a fim de criar o sujeito ideal para sua manutenção; o sujeito individuado conceituado por Lazzarato. A maneira como o autor analisa a forma como as semióticas a-significantes são usadas pelo capitalismo para atingir e moldar as subjetividades humanas nos foi de grande importância para percebermos que, da mesma forma, existe uma produção que visa exatamente à criação de subjetividade oposta à subjetividade dominante. Nosso exemplo analisado é o videopoema “Pessoa”, de Arnaldo Antunes, em que observamos um movimento de resistência atuando como ferrugem nas engrenagens do maquinário capitalista.

A produção de subjetividade pelo capitalismo contemporâneo ocasionou também em uma crise de identidade, presente no sujeito do videopoema de Arnaldo, enquanto ser finito, sem liberdade nem soberania.

A Pessoa que aparece no videopoema de Antunes é o contrário do sujeito individuado, empresário de si, otimista, aguerrido e determinado, defendido no capitalismo, ou seja, a pessoa que se configura como ferrugem que come a máquina capital. A composição dos versos curtos que constitui esse vídeo expõe a irrisória finitude do sujeito, corroendo de forma concatenada, sintagma a sintagma, as subjetividades que moldam o sujeito individuado. As potências do corretor financeiro exemplificado por Lazzarato não o distancia da descrição que o poeta faz do sujeito-pessoa, uma vez que todos, sem exceção, têm fim, não dura, míngua e se torna apenas um nome que se esquece. Assim, o vídeo produz subjetividades que pretendem corroer a máquina de produção dos processos de subjetivação do neocapitalismo.

1 O FORMATO EMERGENTE DE UMA NOVA MANEIRA DE NARRAR

Uma parte considerável dos escritores modernos buscou uma forma de subverter a ordem do cânone ao estruturar seus textos de modo alternativo, os direcionando mais para o leitor do que para confecção dos modelos canônicos já estabelecidos. Esse rompimento fez com que os autores em questão se libertassem dos limites de sua própria arte. São muitos os exemplos, como Jorge Luiz Borges, Cortázar, Proust, Joyce entre outros. Quando esses literatos romperam com uma estrutura narrativa linear, sem querer, inauguraram uma maneira de pensamento hipertextual no seio da literatura moderna, e, por isso faz-se necessário questionar esse rompimento.

De qualquer forma, o que podemos inferir de tudo isso é que a arte tem o poder de antecipar o futuro sócio-tecnológico, e com a literatura isso também ocorreu, como constata o exemplo acima. Alguns críticos literários são categóricos em afirmar que estas tentativas de romper com o padrão linear da narrativa teriam sido precursoras da definição de hipertexto. De acordo com Bolter “É como se eles estivessem esperando pelo computador para libertá-los do impresso” (BOLTER, 2001, p.132). As obras desses autores citados subvertem a noção de texto canônico e direcionam para atividade do leitor em traçar caminhos distintos em histórias multiformes. Basta lembrar “O jogo da Amarelinha” (1968), de Júlio Cortázar. Nessa obra, o autor oferece ao leitor duas possibilidades de leitura do romance. A primeira obedece à ordem linear do texto, ou seja, até o capítulo 56, o leitor transcorre sua leitura de forma gradativa tal qual estabelece sua escritura. No entanto, na segunda parte do romance quem estabelece a ordem de leitura é o próprio autor, distinta da ordenação impressa no livro, o que ele nomenclatura de segundo livro. Pode-se encarar essa segunda leitura como um bom exemplo hipertextual de romance impresso, simplesmente por inaugurar uma leitura multissequencial. No exemplo de Cortázar fica nítido o convite do autor ao leitor de modo que este possa deixar sua marca no texto. “Na medida em que qualquer leitor tem o poder de entrar no sistema e nele deixar a sua marca, nem a tirania do centro e nem a da maioria conseguem se impor [...] o texto aberto confere poder ao leitor” (BELLEI, 2012, p. 24).

Esse exemplo acima, que se verifica na literatura moderna, pode ser considerado como “pré-hipertexto”, pois esses autores tentaram romper com o lugar reservado na página impressa. Eles posicionaram suas narrativas mediante um exercício de associações do pensamento e também do próprio instrumento textual.

Ao conferir autonomia à obra, autores como Cortázar atribui ao leitor mais poder. Esse poder conferido ao leitor tira a soberania do livro e do próprio autor tradicional, que, durante alguns séculos exerceu o poder de controlar e manipular sua obra a ponto de interferir não só no leitor, como também no controle da “produção de significados”. “O autor tradicional constitui um centro de poder que organiza linearmente o seu texto em sentenças, parágrafos, capítulos, começo, meio e fim. São esses constrangimentos impostos ao leitor dos quais ele dificilmente consegue escapar” (BELLEI, 2012, p. 24). Cortázar, mesmo inserido no contexto da tradição, quebra a linearidade da sua obra porque monta seu texto a partir de blocos de significados. Ele abandona o sistema conceitual de centro, margem, hierarquia e linearidade quando permite ao leitor outra lógica de leitura.

Sabe-se que na perspectiva moderna, a literatura se fundamentou em desvendar a essência da obra de arte para afirmar a identidade estética e material do trabalho artístico. Nessa vertente, a literatura era constituída pela materialidade da linguagem. O princípio da literariedade, segundo os formalistas russos, era a atividade estruturalista de decomposição e recomposição do objeto literário que, segundo Barthes, “comporta duas operações típicas: desmontagem e arranjo”. A primeira se refere a “encontrar no objeto fragmentos móveis cuja situação diferencial gera sentido”, e a segunda, ao fato de que “o homem estrutural” deve descobrir as unidades do objeto e “fixa-lhes regras de associação: é a atividade do arranjo, que sucede à atividade de chamada” (BARTHES, 1970, p. 52-53).

Além de se preocupar com o objeto artístico em si, o modernismo literário elege o relativismo subjetivista que pensa o mundo como o lugar do individualismo. Esse princípio individualista ironicamente convive com a noção de impessoalidade artística, que se efetiva através do desapego autoral; Joyce e Woolf são exemplos clássicos desse jogo opositivo. Enquanto a segunda apresenta uma linguagem narrativa que traduz as intensidades da vida subjetiva, o primeiro apresenta uma estética que se afasta da autoria. Para T. S. Eliot (1993), essa oposição sobrevive a “um princípio de autocompletude da obra de arte modernista”, ou seja: o conjunto

que compõe a estrutura formal da obra. Assim, a literatura não é mais “a tarefa de retratar o mundo como conformidade a um corpo de preceitos estéticos” (ELIOT, 1993, p. 91), todavia requer do texto literário o conhecimento aliado ao domínio estético.

As manifestações artísticas pós-modernas retornarão ao princípio formal da obra de arte, no entanto progredirão para além desse princípio. Na obra de arte pós-moderna a experiência supera a forma, preenchendo a lacuna moderna de integridade formal. Neste sentido, o distanciamento entre cultura erudita e cultura de massa foi abolido, porque a obra de arte da pós-modernidade aglutina os valores do cânone artístico com os valores da cultura de massa.

Passa-se, então, a enxergar o texto literário com suas diferentes vozes, registros, formas, gêneros, pontos de vista etc. Ela se apresenta com um novo enfoque, quando renuncia às visões autoritárias da linguagem e às formas de superioridade estilística. A crítica parasita, que faz acusações à obra e lhe debulha inúmeras explicações, cede lugar a um discurso crítico com uma percepção geral da linguagem em seu dialogismo social. Essa mudança de paradigma se percebe a partir da desconstrução da linguagem proposta por Jacques Derrida, do conceito de literatura voltado para utilização da linguagem não submetida ao poder, uma vez que a linguagem literária não necessita de regras de estruturação para se fazer compreender, como propôs Roland Barthes entre outros teóricos igualmente importantes nessa mudança conceitual.

Nesse momento, surge uma crítica que parece negar a razão logocêntrica da linguagem, pois tenta perceber no discurso literário as suas distintas vozes paradoxais. Derrida, ao desenvolver seu exercício de metacrítica, constata que “a crítica não objetiva dizer a verdade sobre os textos que critica, mas usá-los como máquinas geradoras de novos textos” (DERRIDA, 2011, p. 21). A postura firme desse teórico requer a materialidade da linguagem, através do jogo textual entre os significantes, para ultrapassar o jogo discursivo e alcançar o além desse jogo: “Arriscar-se nada-querer-dizer é entrar no jogo e, sobretudo, no jogo da *différance* que faz com que nenhuma palavra, nenhum conceito, nenhum enunciado primordial venha sintetizar e comandar, a partir da presença teológica de um centro” (DERRIDA, 2011, p. 21). Essa crítica ao logocentrismo feita por Derrida mostra, sem sombra de dúvida, a que a atividade escrita e a fala são tecnologias que se

complementam. Segundo Bellei “é bem possível que o aparecimento de uma nova tecnologia traga sempre consigo uma ênfase imediata na perspectiva operacional. Trata-se de entender, de imediato, como a nova tecnologia funciona através do seu uso sistemático no maior número possível de práticas” (BELLEI, 2012, p. 23).

Em “A vida Literária no Brasil”, de Brito Broca (1976) há um apontamento contundente acerca dos espaços para discutir a vida literária, segundo o autor as discussões ocorriam tanto nas universidades, como bibliotecas, salões literários, bares, espaços culturais, cafés etc. Hoje vemos que essa discussão predomina por meio da internet, ou seja, a história volta a acontecer por meio de uma nova tecnologia, possibilitando até mesmo repensar que a abrangência desses espaços está intimamente ligada a ampliação das discussões acerca do texto literário. É importante pôr em ênfase aqui, de acordo com Bolter (2002) que tanto espaço quanto objeto literário tomou um rumo diferente da modernidade. Se na modernidade predominava o texto, hoje temos uma presença maciça do hipertexto. O crítico afirma que “escrever é um ato postergar”. Isso nos revela que a distinção entre a escrita em computador e a escrita impressa reside na atuação que o computador exerce entre o autor e o leitor. Dessa forma, é conclusivo perceber que esse objeto tecnológico se torna um autor pelo domínio e ao mesmo tempo, pela autoridade que ele tem de operar no texto enquanto o leitor lê.

Assim, o computador opera diretamente no imaginário do leitor por permitir que este também atue como autor. Para o crítico em questão, a experiência de lançar mão da escrita através do computador – postergar – delega ao programador o ofício de autor, o programa teria também o ofício de texto e aqueles que se utilizam dos programas sejam leitores. Ao afetar de modo geral a cultura e as artes, essa mudança histórica tecnológica não poderia deixar de atingir a Literatura. Segundo Bellei (2012), “A forma mais visível do impacto sobre a literatura é a transferência de textos que, nos dias de hoje, acontece cada vez mais rapidamente do meio impresso para o meio digital para disponibilização na rede, muito embora tal disponibilização ocorra com intensidade diversa em locais diversos” (BELLEI, 2012, p. 20).

Parece que a mudança tecnológica aliada ao suporte computador e a responsabilidade primordial dessa crítica e do conhecimento teórico é não compreender o representável na obra de arte, e sim enxergar o não-representável, a irrealidade da obra: “se a arte é real, é porque ela é a atualização de um virtual, e

não a realização do possível. Ela sai do possível para enfrentar outros mundos [...]. Criar é alcançar um outro modo de pensar, uma nova maneira de viver” (LEVY, 2011, p. 114). A crítica pós-moderna abala o discurso de poder movido pela ideia de representação quando o deslegitima.

O limite entre a literariedade e a criticidade é o mesmo entre a ficção e o real, ou seja, torna-se inexistente. Entendemos, portanto, que ocorre uma interação entre crítica e ficção, a ponto dessa interação ser uma das características marcantes nesse período pós-moderno. Na análise das obras críticas dos autores modernos, a obra se torna moderna pela sua multiplicidade, coerência e consistência. Já na pós-modernidade, a análise de obra literária está sujeita a critérios particularistas. Isso implica afirmar que “sua heterogeneidade e indeterminação de princípio” (MOISÉS, 2009.p.188) não proporcionam conceitos solidificados que possam definir uma estética da literatura pós-moderna. Como afirma Eagleton, a literatura atua pela lógica do evento. Isso significa que ela é experimentada e vivenciada pelo leitor, que estabelece uma rede de significantes e significados a serem compreendidos no ato da leitura. A partir daí, abrem-se infinitas possibilidades de sentido.

Para Bellei (2012, p. 51) diante dessa abertura de sentidos, o literário se aglutina aos “processos mentais, ideias e emoções do leitor”. Dessa forma, a literatura já não se apresenta sem questionar os “problemas e indagações acerca do seu sentido, da sua estrutura ou da sua essência” (51). Em “Teoria da Literatura-uma introdução” (1983), Terry Eagleton faz uma análise essencialmente materialista e dialética das diversas escolas de crítica e teoria literária. Ao situar as concepções de Literatura em seus contextos histórico e social, evidenciando onde nascem, quais os anseios políticos e sociais, o crítico aponta que as ideias desses pensadores estão enraizadas nas condições sociais de suas criações, sendo produto destas, e que, portanto, se deixaram influenciar por elas. Para ele, o conceito de Literatura é histórico e ideológico, e está subordinado das classes dominantes de seu tempo. Assim, toda crítica é uma crítica política.

Essa visão não dogmática desse teórico aponta para uma reflexão de que a literatura serviu por muito tempo como objeto ideológico de ascensão e consolidação da burguesia como classe dominante. Propor, por exemplo, o conceito de identidade nacional foi tema dos romances para fixar na mente do proletariado inglês como maneira de tentar impedir as manifestações e as revoltas das classes subordinadas

contra seus subordinadores. O conceito de Literatura, profundamente discutido por Eagleton, nos conduz a entender que toda crítica literária, por ser ideológica e política, se estende para além daquilo que se convencionou no meio acadêmico de se chamar Literatura. Qualquer tipo de prática do discurso também é alvo desse pensamento hegemônico nos cursos de Letras e Literatura: “o Humanismo liberal”.

O posicionamento de Eagleton nos faz concluir que o que se tem hoje de literatura não corresponde às premissas modernas. “A literatura já não pode mais, por exemplo, ser pensada como marcada por uma vida eterna e por uma universidade transcendente (BELLEI, 2012, p. 55). E de acordo com Moisés (2009, p. 188.), atualmente a análise dos textos literários é submetida a critérios de raça, gênero e classe. Há uma tendência de a Literatura desaparecer como disciplina independente e se integrar aos estudos culturais “em razão de abordagens ideológicas de grupos militantes: estudos de gênero (feministas, gays e queers); estudos pós-coloniais (a literatura produzida por ex-colonizados, nas línguas das ex-metrópoles); estudos “multiculturais” (os quais, na prática, são monoculturais, pois cada cultura quer manter seu compartilhamento, ou departamento- a manutenção da palavra raça, com sua carga ideológica excludente e seu ranço belicoso, é um triste indício)”. Moisés conclui que a crítica literária está entre os limites da conscientização e da doutrinação. Portanto, há uma tendência ao ofuscamento da Estética em supervalorização dos problemas subjacentes ao campo literário. Para a autora, isso é muito arriscado, uma vez que compromete aquilo que se deve compreender como estética literária.

Ao propor o descrédito a significados de metanarrativas universalizantes, deslegitimando a ciência da sua condição de autoridade hegemônica, declarando o sujeito como provisório, celebrando sua mobilidade, sua fragmentação, propondo uma ética da mistura e do simulacro, o discurso na pós- modernidade propõe uma severa mudança de atitude cultural. Ao propor também o desencanto; a descrença no progresso da razão, nas grandes utopias, nos relatos totalizantes como os da igreja cristã, da política emancipatória, esse discurso instaura uma crise na ciência e sua relação com sociedade, pois ao questionar a legitimidade do discurso científico e propor que a ciência produz indicadores e não verdades absolutas, ele inaugura o período das indefinições, da perda de limites, da fluidez, da coexistência de valores

e estilos, da pluralidade de papéis e, sobretudo, inaugura uma redefinição da objetividade.

A crítica está a partir de então, condicionada pela historicidade. Há, nitidamente, uma contestação do significado daquilo que é real – desordem e perplexidade; uma contestação do poder – micropolíticas do doméstico; não há uma causalidade linear e única, mas uma multiplicidade oriunda do cotidiano. Nesse quadro há uma relação entre natureza unida à cultura, uma aceitação das “identificações mútuas” e a compreensão das verdades às quais aderimos sucessivamente. Como se nota, o discurso pós- questiona os valores de definição da alta cultura e questiona, sobretudo, o paradoxo existente entre civilização e cultura.

Nesse quadro pós-moderno, “o escritor alimenta sua obra com o caráter radicalmente problemático de sua própria pertinência ao campo literário e à sociedade” (MAINGUENEAU, 2001, p. 27). Sendo assim, o escritor constitui, através da sua enunciação, a impossibilidade de representar um lugar verdadeiro no campo social, pois desestabiliza essa representação que se faz corriqueiramente de um lugar. Aqui, a literatura ocupa um espaço fronteiro por impossibilitar um fechamento acerca de si e, simultaneamente “se confundir com a sociedade comum”. Ela se constitui desse jogo de meio-termo: A literatura assume seu lugar na sociedade, mas não é possível conferir-lhe nenhum território.

O campo literário se define pela ocupação de um lugar que não pode defini-lo. Ele opera entre a negociação do “lugar e o não-lugar”. Aquilo que Maingueneau chama de “localização parasitária”. Sob essa ótica, o campo literário se abastece da própria “impossibilidade de se estabilizar”. Logo, a enunciação literária se estabelece na travessia dos diversos domínios de elaboração de leituras e discussões. No entanto, esses domínios não são distribuídos em sequência, pois qualquer tipo e publicação orienta toda atividade posterior. Essa travessia também se dá devido a mutação histórica com o advento da internet. O suporte do livro impresso cedeu lugar aos meios digitais “as estantes de livros estão presentes, abrigando milhares de volumes, mas muitos deles (principalmente aqueles não protegidos por direitos autorais) foram digitalizados e podem ser acessados por qualquer pessoa, em qualquer lugar em exista uma computador ligado à rede” (BELLEI, 2012, p. 10).

E nesse contexto de alta tecnologia, a Literatura Contemporânea é parte intrínseca do real histórico e por ele é ou não sustentada. Essa sustentação não é mais definida pelos processos internos idealizadores do campo literário, mas processos externos que se relacionam com este construto literário e lhe proporcionam ou impugnam sustentáculo e vida temporal finita. Para Bellei, essas forças, “sejam elas institucionais, culturais, tecnológicas ou econômicas, garantem a manutenção de um certo uso da literatura em determinado momento histórico” (2012, p. 58). De acordo com essa linha de pensamento, ao término desse momento e extenuada essa serventia, a literatura pode servir como suporte para outras modalidades discursivas. Essas forças preconizam a morte da literatura? Como sugere Lyotard, pode ocorrer um enfraquecimento, mas ela ainda “resiste no momento histórico em que enfrenta o último de seus desafios recentes: a tecnologia digital de produção de hipertextos” (BELLEI, 2012, p. 72).

Ao se tornar hegemônico o hipertexto transforma e desloca as práticas textuais antecedentes, referimo-nos às práticas de texto com o suporte impresso. O suporte computador mudou a nossa maneira de ler, de construir e atribuir significados aos textos e evidenciou que não existem formas naturais de produção de texto e leitura. Trata-se de ponto crucial para se observar como tecnologia e cultura interagem de modo minucioso e significativo para interferir nas variadas práticas de escrita, inclusive a escrita literária. Por ângulo, partilhamos do pensamento de Katherine Hayles ao afirmar que “a natureza computacional da literatura do século XXI é mais evidente, porém, na literatura eletrônica. Mais do que ser marcada pela digitalidade, ela é de modo ativo formada pela mesma [...] a literatura eletrônica levanta questões complexas, variadas e urgentes” (HAYLES, 2009, p. 61).

Sendo assim, com o advento do computador o suporte livro se depara com uma inovação tecnológica tão profunda e revolucionária que permitiu ao escritor criar um hiperespaço, um ambiente virtual, em formato digital. No hiperespaço já se encontra convertida quase toda a produção humana, tanto as produzidas antes de seu surgimento, quanto às novas produções, que não poderiam surgir sem sua mediação. Jenet Murray, em *Hamelet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço* afirma que todas as principais formas de representação dos primeiros cinco mil anos da história humana já foram traduzidas para o formato digital. Segundo a autora:

Não há nada criado pelo homem que não possa ser representado nesse ambiente multiforme: das pinturas no interior das cavernas de Lascaux às fotografias de Júpiter feitas em tempo real; dos pergaminhos do Mar Morto ao primeiro exemplar de Shakespeare; das maquetes de templos gregos pelas quais se pode passear aos primeiros filmes de Edison. E o reino digital assimila, o tempo todo, mais capacidades de representação, à medida que pesquisadores tentam construir dentro dele uma realidade virtual tão densa e tão rica quanto a própria realidade. (...) No entanto, seria um erro fazer uma comparação direta entre os primeiros frutos de um novo meio com os já costumeiros produtos dos meios mais antigos. Não podemos usar o teatro inglês da Renascença, ou o romance do século XIX, ou até mesmo o padrão dos filmes hollywoodianos ou as séries televisivas da década de 1990 como parâmetros para julgar os trabalhos produzidos em um meio que tem atravessando mudanças técnicas com tanta rapidez (MURAY, 2003, p. 41).

Essas rápidas mudanças tecnológicas poderiam nos levar a um contexto apresentado na série Jornada nas Estrelas, onde o holodeck, aparelho de narrativa que associa os usos de holograma e inteligência artificial, permite uma imersão nunca antes experimentada nos meios atuais de produção de narrativa, criando assim um ambiente seguro onde os usuários possam confrontar seus sentimentos perturbadores de forma segura. A autora enxerga nessa possibilidade uma nova forma de autoconhecimento, onde as fantasias mais ameaçadoras não são capazes de nos paralisar, ao contrário, “é uma experiência que faz voltar ao mundo real ainda mais forte” (MURAY, 2003, p. 39). Apesar de toda essa inovação, a “holonovela” ainda é uma forma de arte que apresenta uma continuidade à farta tradição humana de contar histórias, “estendendo-se dos heróicos poetas épicos aos romancistas do século XIX” (MURAY, 2003, p. 39).

No percorrer dessa tradição narrativa, a autora aponta para o fato que houve o que ela chama de “histórias multiformes”, que foram importantes para romper com as narrativas lineares, forçando as fronteiras do que ela chama de “meio prédigital”, como o romance, que precedeu elementos do cinema muito antes do cinema surgir, como o uso do flashback, os cortes transversais entre as histórias interseccionadas, cenas panorâmicas e close-up num único personagem (MURAY, 2003, p.42).

No século XX as histórias multiformes cresceram infinitamente. A autora aponta que as transformações causadas pela física nas percepções de tempo e espaço foram de suma importância para esse crescimento, porém,

Como essa grande variedade de narrativas multiformes demonstra, as histórias impressas e nos filmes estão pressionando os formatos lineares do passado, não por mera diversão, mas num esforço para exprimir uma percepção que caracteriza o século XX, ou seja, a vida enquanto composição de possibilidades paralelas. A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas. Seja a história de múltiplas formas um reflexo da física pós-einsteiniana, ou de uma sociedade secular assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narração, suas versões alternadas da realidade são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo. (...) Para capturar de fato essa cascata de permutações, é preciso um computador. (MURAY, 2003, p. 49-50).

Parece que essas novas formas de encarar o tempo e o espaço proporcionadas pelas narrativas multiformes, através da fragmentação de suas estruturas, demonstram que há uma tentativa de abolir com os formatos lineares do passado, com o intuito de evidenciar uma visão de vida “enquanto composição de possibilidades paralelas. A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente múltiplas e contraditórias alternativas” (MURAY, 2003, p. 49). A visão de um conhecimento proporcionada pelas histórias de múltiplas formas, extraído da Física Quântica, mostra que o próprio percurso na construção desse conhecimento é fator preponderante, uma vez que interfere no conhecimento gerado. Neste caso, o percurso que o leitor faz ao encarar as narrativas múltiplas gera responsabilidade pelas “verdades” criadas ou encontradas. O processo interativo entre o experimento, o leitor que observa e aquilo que ele infere ou como ele é atingido supõe que “todo resultado é sempre condicionado e situado, não podendo ser repetido de modo integral numa próxima vez. Assim, a produção hipertextual é uma subversão das normas de precisão previstas na física newtoniana – a realidade subatômica não pode ser mensurada de maneira exata” (MARCUSCHI, 2001, p. 84).

Murray acrescenta que “seja a história de múltiplas formas um reflexo da física einsteiniana, ou de uma sociedade secular assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narração” (MURAY, 2003, p. 49), as versões dessas histórias se bifurcam e se transformam em labirintos de interpretação, pois cada versão alterna a realidade e isso é consequência da forma como enxergamos, pensamos e experimentamos o mundo. A história

bifurcada fica sem término ou em constante circular desconstruída e reconstruída por trilhas sempre refeitas e novas. “Viver é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que se alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real” (MURAY, 2003, p. 50).

Para que isso aconteça na mente do leitor, “para capturar de fato essa cascata de permutações, é preciso um computador” (MURAY, 2003, p. 50). Faz parte da natureza computacional da literatura do nosso século essa marca da digitabilidade. Ela tem como característica fundamental o processo dinâmico de interação. Nesse processo, “a computação não é periférica nem acidental à literatura eletrônica, mas central para o seu desempenho, execução e interpretação” (HAYLES, 2009, p. 62).

Para Hayles, a era digital propõe uma intermediação que leva a um resultado emergente e oferece ao leitor a possibilidade de compreender o texto nas mais variadas dimensões. Por isso que “a literatura já não pode mais, por exemplo, ser pensada como marcada por uma vida eterna e por uma universalidade transcendente” (BELLEI, 2012, p. 55). Neste sentido, o leitor do texto literário nem sempre o lê de acordo com os protocolos de leitura que dominantes. É exatamente por isso que a intermediação entre leitor e obra traz a tona essa natureza funcional e não permanente da leitura de uma obra. O computador, neste aspecto, funciona como uma espécie de “malha de retroalimentação recursiva característica da escrita, da leitura e da interpretação do texto literário” (HAYLES, 2009, p. 62). Dentre as várias obras construídas nesse ambiente computacional, escolhemos uma para tratar de forma mais detalhada, e que, deixaremos aqui bem claro, não se trata de uma narrativa multiforme, contudo, apresenta perfeitamente as complexidades discutidas acima referentes à literatura alçada ao ambiente híbrido do computador.

1.1 UMA NARRATIVA EM PROCESSO

O vídeo “Homo Erectus”, conto de Marcelino Freire, adaptado para literatura eletrônica por Rodrigo Burdman e narrado por Paulo Cesar Peréio, apresenta uma organização textual composta de uma forma excêntrica e atípica, pois a estrutura dessa narrativa se vê destituída da linearidade e de especificidade. Nela já se incorporam as qualidades de espontaneidade e de envolvimento com a máquina

computador. E esse processo maquínico não parece de forma alguma se distanciar do leitor tridimensional, uma vez que permite a esse leitor uma evocação para criar e manter elaboradas as personalidades fictícias desse homo eretus por um longo período no tempo. A estrutura da linguagem fragmentada calcada num desregramento do texto permite compreender que as palavras dispostas em espaços geométricos e a voz de um narrador que se acopla ao visual, causam uma fluidez do significante destituindo a noção de tempo narrativo e restituindo a noção de tempo narratório. Isso promove a autonomia do leitor a partir das condições dadas pelo segundo autor – o programador, que passa a restituir o conto em literatura eletrônica.

Ele possibilita uma intermediação – uma espécie de crescimento dentro da máquina computador que gera a palavra como sendo, mas ao mesmo tempo, sem ser. Ele brinca com a circularidade da palavra, através do seu final voltando ciclicamente ao ponto de partida. Essa circularidade fundamenta a quebra de paradigma da leitura do texto impresso para o texto digital. Quebra a função linear da narrativa, embora apresente um narrador como pano de fundo. Seguindo pistas sutis, o leitor nota que a experiência de contar não surge de regras rígidas, mas de analogias flexíveis que podem se ramificar em variadas direções. São, ao mesmo tempo, palavras de ordem e desordem-resistência. Por exemplo, o significante “cu”, ele não desempenha seu trajeto textual, contudo entra como assignificante corporizado por meio das figuras geométricas que sugerem uma imagem ao leitor tridimensional, causando a fluidez de seu significado. Daí, a narrativa, agora eletrônica, ultrapassa os limites dos significantes e significados por apresentar um valioso arsenal extra-texto impresso que se difere da tradição escrita da linguagem. Esses recursos intermediais são perceptíveis e complementares ao conto, pois o autor-programador se utiliza desses artefatos para traçar uma maneira singular de confeccionar a narrativa. Ela constrói as imagens a partir de seus próprios formatos. Imagens essas compostas por um ambiente virtual mais elaborado e de tempo de reação mais rápidos. Percebemos que o enredo do conto se efetiva quando a intermedialidade é acionada pelo leitor.

Há um descompasso nas palavras que combina com o movimento circular proposto pela disposição delas que vai ao encontro da língua em sua forma primitiva. Existe uma implicação na forma como são distribuídas, construídas e

conduzidas essas palavras no conto, de que os acontecimentos em torno dos conceitos de “homem” ao longo da história, não são uma longa linha contínua ou conceitos pré-estabelecidos com sequências definidas, mas, sim, um sutil entrelaçamento de conceitos que pode permitir ao leitor-virtual que se encaixe neles ou se deixe levar pelos tempos díspares e observe que cada definição de homem, aparentemente separada por muitas décadas ou séculos caminha quase sempre lado a lado em movimentos que sempre retornam para o ponto de partida.

As letras gordas reafirmam que está se formando um conceito, mas o conceito também está reformando a letra; ambos estão unidos em uma dinâmica, que resulta na complexidade da variedade de conceitos de homem sugerida pelo conto. O inchaço das palavras, que freneticamente atravessam a máquina-papel, constrói um universo paralelo do narrador, uma morada longe da narrativa linear, mas, que ao mesmo tempo, necessita dessa voz narrada para destoar dela. São sutis movimentos aliados a voz penetrante do narrador que funcionam como agentes independentes desempenhando função peculiares. O resultado dessa interação é a criação dessa imagem-palavra bem sucedida no conto.

Do início ao fim, se é que podemos considerar início e fim, a narrativa é composta por voz e palavras-imagens circulares, com um final voltando ciclicamente para o começo.

Parece que conto considera a produção de significado dessas palavras como “um espectro de possibilidades com malhas recursivas entrelaçando-se de modo diferente” para aumentar a ruptura entre significado e informação. Assim, todos os significados que o leitor pode contemplar ou evocar, utilizando sua experiência pessoal, e em especial a cultura em que se encontra inserido, passa a assumir conotação própria.

Esse espectro de possibilidades nos conduz a entender que não estamos perante “um regime de significantes em que o signo remete a outro signo por meio da representação” (LAZZARATO, 2014, p. 75), mas um novo tipo de relação: o efeito de experimentação da palavra-imagem que insistente consiste no conto.

O recurso imagético operado pelo suporte computador acentua e nunca fecha o sentido, porque não dá conta dele por completo, sempre haverá um resto ou imagem que comanda os acontecimentos. Nesse conto o que menos importa é a polissemia, uma vez que ela não é suficiente para manter a escrita estável enquanto

procedimento. Nessa narrativa, há sim, uma tentativa de sabotagem do sentido e é aí que a materialização da palavra se distancia da lógica do sentido, para lembrar Deleuze. A palavra é sentido sem sentido aos moldes da representação, pois aniquila o sentido representativo para fazer emergir um sentido do sentir, do experimentar, do vivenciar, apenas.

Em “Homo Erectus”, os significados dominantes, dos quais não escapamos, cedem lugar para reflexão que conduz toda narrativa. Ao questionar, o narrador produz o confinamento das “semióticas de significação” (LAZZARATO, 2014, p. 69), quando nega a realidade dominante:

FIGURA 1: Frame da videonarrativa Homo Erectus

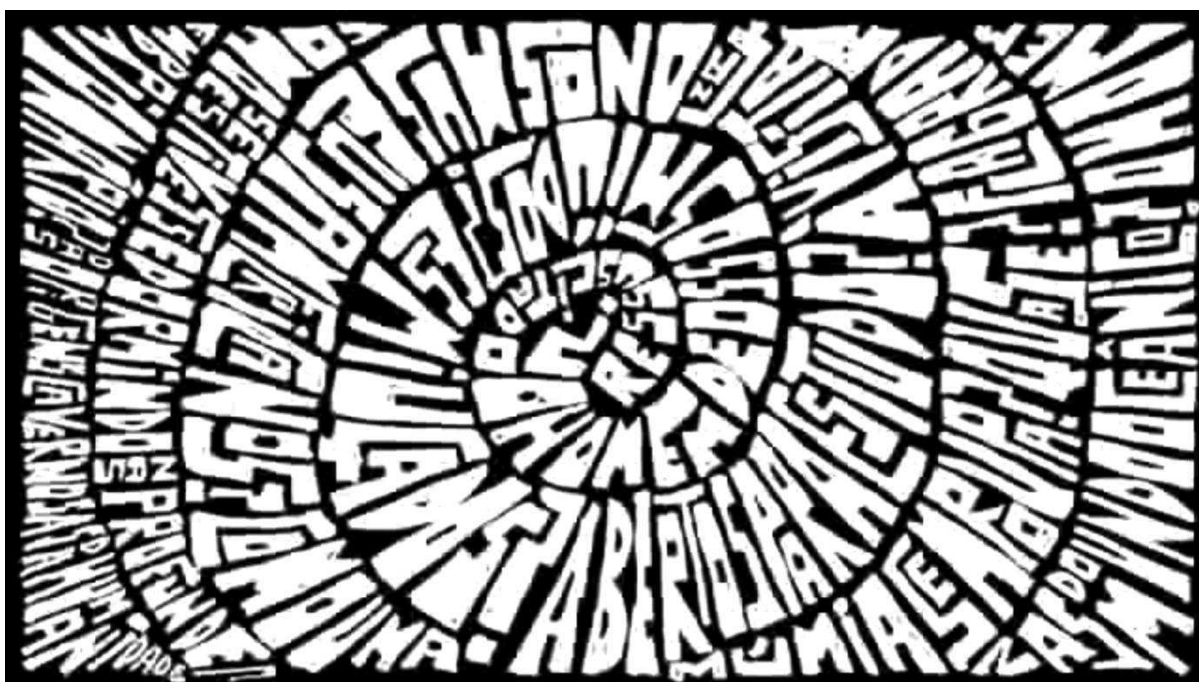


FONTE: (BURDMAN, 2009, 2:02 min.).

Esse poder conferido ao significado é questionado em demasia no conto. Há uma quebra na máquina de significação linguística, pois no conto não ocorre o reconhecimento da identidade definida por essas significações de “homem” e do elemento corpóreo “cu”. Passa o homem a ser um ser primitivo que funciona por instinto e o cu equivale ao corpo coletivo, um agenciamento coletivo de enunciação. O homem não entra neste conto como um elemento significativo versus significado constituído de um corpo vergonhoso e fechado sobre si, dotado de subjetividade dominante confinada ao indivíduo dotada de razão, entendimento e sentidos. Ele, o

Homo erectus, é atravessado pelo homem arcaico durante todo processo de evolução da máquina-homem. E o cu como elemento corpóreo permite que se imaginem novas possibilidades de ação e criação deste homem. O nosso protagonista é, antes de tudo, uma construção instintiva, pois acontece fora da consciência racional. Ele é uma mistura da experiência e de uma memória em que a palavra apenas não dá conta; ela é a experiência vivida e não a experiência representada:

FIGURA 2: Frame da videonarrativa Homo Erectus



FONTE: (BURDMAN, 2009, 1:49 min)

Sendo características do ciberespaço “a eliminação da fronteira entre o autor e o leitor (ou espectador, usuário etc.), e o descentramento da escritura (linguística ou audiovisual)” (VILCHES, 2003, p.152), podemos dizer que a linguagem capturada neste vídeo- narrativa reconfigura o mundo representativo. A disposição das letras, o tamanho e formato de cada uma delas, sobretudo neste terreno indefinido do ciberespaço. supera a construção imagética por meio dos fonemas em movimentos circulares em que cada unidade mínima de significado persegue outros recursos de resignificação. Neste sentido, temos acompanhando essas unidades mínimas, o som, o movimento, a imagem visual reconstruindo formas que englobam diversos

sentidos e elementos retóricos, numa performance aglutinadora do verbo-áudio-visual.

A narrativa se constrói por meio do recurso dos pixels (menor unidade de uma imagem na tela do computador) e brinca com eles tanto na horizontal quanto na vertical formando assim, sensações por meio da construção de imagens imateriais, capaz de transmutar a percepção de ambos que estão envolvidos no processo. Isso proporciona uma fruição estética ilimitada. Neste sentido de construção do texto ficcional, a função do autor se relativiza, uma vez que o seu construto torna-se indeterminado e imprevisível. No conto em si não existe a noção de fim, já que pelo movimento circular próprio dos pixels, as infoimagens sempre resultam em algo inesperado se transformando de acordo com suas distribuições em tela. Então, foi tarefa do autor-programador conduzir o processo de intencionalidade da atitude experimentalista literária onde o leitor se envolve comparando as ideias não apenas de posse da arbitrariedade dos signos, mas, sobretudo, da transparência e da ocultação dos processos de criação. Assim, o conto apresenta um processo de criação colaborativa ideal para esse experimentalismo literário.

FIGURA 3: Frame da videonarrativa Homo Erectus



FONTE: (BURDMAN, 2009, 0:56 min.)

Podemos afirmar que temos um infoconto que se utiliza simultaneamente dos signos verbais e não-verbais com a intenção de, por meio de ferramentas e interfaces, construir estruturas visuais que se acoplam dinamicamente nos níveis semânticos, estruturais e sintáticos da linguagem literária. Diante disso, essa criação contística adota uma geometria adequada à natureza das imagens infocontistas. Essa geometria, baseada no quadrado, círculo e triângulo estabelece uma relação visual entre ambas as formas e as construções conceituais e abrem caminho para a interação estética dos distintos códigos semióticos oriundos das produções textuais artísticas e literárias. Não resta dúvida, de que é necessário reconhecer que concretude dos significados estéticos-literários, manifestados no nível da expressão, opera de modo relevante para uma complexidade de planos em que o verbal, o visual e o sonoro neste conto se combinem, num jogo entrecruzado de atualização dos sentidos.

1.2 A MÁQUINA E O ACONTECIMENTO TEXTUAL EM ALEGORIAS DA LEITURA

“Homo Erectus” no ciberespaço reinventa e assina as palavras num processo de subversão das fronteiras existentes entre emissor e receptor o que tem como consequência um espaço de diálogo intermidial. Ele se lança na superação dos limites da teorização dos gêneros por se compor de uma atitude transgressora diante das convenções dominantes e gramáticas específicas. Ao analisarmos o uso os elementos fonéticos e gráficos presentes nesta mídia, constatamos uma crescente subversão da linguagem em relação ao processo das semióticas significantes, que se limitam aos discursos vigentes.

Do ponto de vista analítico, a narrativa faz explodir um regime de signos que ativa as subjetividades dominantes, no entanto, a presença constante dos questionamentos oriundos da voz narradora nos denota que a produção de subjetividades acerca do componente homem/masculino está envolvida numa rede de semióticas e modalidades atreladas há um tempo e um espaço e submetidas à sujeição social. O homem que encontram no gelo da Prússia; o homem feito feto gelo gelado ou o homem de cabeleira intacta espelham as formas preliminares da ideia de homem. As imagens e intensidades aliadas aos movimentos temporais e

velozes reintroduzem incerteza e instabilidade no conceito de homem ao qual temos adotado depois do desenvolvimento da sociedade. Os componentes que se agrupam na construção desse “homem feto gelado” são acontecimentos quase pré-humanos ou na fronteira do humano como o concebemos hoje.

A funcionalidade utilitária à essência do homem ancestral, não o isenta de uma imanente relação com os discursos delineados com base no jogo de tensões entre os diversos estratos sociais, os indivíduos, e entre estes e as instituições. Essa relação imanente inscreve a postura desse homem-criação social diante da ordem estabelecida: conformidade ou discordância. Com o substrato da linguagem, a invenção literária deste conto age de modo destrutivo sobre as forças impositivas de verdades imponderáveis, não obstante, no andamento cíclico da história e ao que parece, tenciona criar outras verdades: “Este homem dava o cu para outros homens, e ninguém, até então, tinha nada a ver com isso”.

Dito isso, na regressão estética não há mais o que representar, no entanto o que sentir. Ela tenta ofuscar essa trajetória linear que aprendemos a desfusionar que é a progressão “dos índices para os ícones e dos ícones para os símbolos” e a articulação “cada vez mais nossas representações” (p. 69). Toda essa regressão estética serve para que leitor e obra se reconheçam em movimento análogo de desterritorialização e reterritorialização. Nesse processo contínuo de mutações, os efeitos da leitura podem ocorrer do encontro de diferenças de forças heterogêneas; multiplicidades. Por este ângulo a leitura é potencialmente uma experimentação de que nos falam Deleuze e Guattari (2004) a respeito da reunião dos signos artísticos e da produção de singularidades.

A literatura é entendida, logo, como obra de arte, que opera diretamente sobre as subjetividades e nos movimenta, nos faz pensar. Encara-se nesta ficção, uma leitura de um movimento de desligamento do eu, que ultrapassa a união do interior com o exterior, para se instalar nas zonas fronteiriças. Os efeitos provocados por essa leitura ocorrem do encontro de diferenças numa perspectiva múltipla e impessoal, constituído de forças múltiplas que permeiam a construção das subjetividades impostas pelo sistema. Ao discorrer acerca do sentido de si verbal e a semiótica significante, Lazzarato chama a atenção para a complementaridade e a lacuna entre as partes verbais e não verbais da subjetividade. São precisamente essas lacunas que complementam a temática deste conto, as ordens das palavras

não são elementos dispostos discursivamente, mas são elementos dispostos por meio de dispositivos que se valem das semióticas a-significantes.

O exemplo mais contundente da semiótica a-significante são os pixels que, aparentemente, formam a unidade mínima “cu”. Ora ela se apresenta de forma protuberante, ora ela forma uma imagem através dos movimentos circulares que sugerem, portanto, uma volta ao espaço inicial ou ao começo sem delimitar o início ou o fim. O movimento descontínuo desse pixel funciona como uma espécie de sucção, algo como um buraco negro que indefine qualquer destino. Os vários pixels que formam a palavra “cu” estabelece ao leitor uma nova genealogia de texto quando subtrai a linguagem escrita e, ao mesmo tempo, eleva a imagem. A forma como este literário foi trazido para a tela o conduziu a uma espécie elemento aniquilador das forças formadoras de verdades imponderáveis, não obstante, no andamento cíclico da história, e tencionou a criar outras verdades. O signo “cu” abre espaço para o questionamento da própria palavra: no princípio não era o verbo, mas a circunferência, aquilo que circularmente definia a sociedade em construção: o ato da experimentação.

Há no conto um descontrolo que mede o investimento subjetivo da ideia de homem tentando quebrar a forma de sujeição social. Mas há também sugestões de formas de pensamento e de sensibilidade a serem percebidas pela sociedade. Essa inquietação do narrador nada dogmática pode está associada a um retrocesso da condição humana em geral. A sua indagação coloca a sociedade no plano do retrocesso. Esse processo de mudança ocorrido no corpóreo Homo Erectus afetou a linguagem do comportamento. Ao mesmo tempo em que há uma imposição de um comportamento padrão de homem, o homem ancestral desprovido dessa subjetividade, sobrepõe a ideia de homem contemporâneo.

1.3 O HOMO ERECTUS E A CONDIÇÃO NÔMADE NO CONTO DE MARCELINO FREIRE

O conto “Homo Erectus” é atravessado por um movimento que vem do fora, que não começa na página de um livro impresso nem nas páginas precedentes. É

distinto do movimento imaginário das representações de como ele ocorre normalmente por meio dos signos e na mente do leitor. Alguma coisa salta à página, entra em contato com um puro fora. Marcelino Freire propõe um jogo de forças. Desta maneira, o conto se apodera de uma espécie de maquinação. Isso significa que o leitor no ato da leitura, estará prestes a procurar a força exterior atual que faz passar alguma coisa; um ato de resistência, por exemplo, aos padrões pré-estabelecidos; aos conceitos modeladores.

Há notoriamente uma ideia de homem não como essência em si, mas uma espécie de virtualidade, para lembrar Deleuze. Há uma crítica severa às subjetividades dominadas, aquilo que nas palavras de Guattari (2000) é a “produção massiva do sujeito” em toda sua “arborescência significante”. Percebemos que “Homo Erectus” se contrapõe aos processos constituídos a partir de subjetividades “mercadoria-chave” reduzidos a simples resultantes de “operações significantes” (LAZZARATO, 2014, p. 54).

Os modos de semiotização do Homo Erectus questionam um poder de enunciação cuja característica principal é a criação de “subjetividades modulares” a serem seguidas. No conto, há uma necessidade autoral de expressão que passa para além da representação e da mediação linguística. Há, sobretudo, uma necessidade de traçar signos e símbolos para evidenciar o sujeito e suas relações com a sociedade.

É bem possível que tenhamos aqui alguns elementos que aproximem o conto um pouco mais de uma prática, ou um conjunto de práticas do que de um conceito. Seria um corpo sem órgãos, um corpo pleno e intenso, um corpo de resistência para o desejo e para a própria vida? A proposta de Marcelino envereda para um questionamento do homem atual como um corpo criado para servir docilmente aos poderes do campo social. O Homo Erectus é a possibilidade da criação de um corpo sem órgãos no “sentido revolucionário”.

A trajetória do conto traz a figura nômade do homem Neandertal/Homo neanderthalensis para travar uma rebelião de o próprio ser, e colocá-lo em movimento não dogmático nem sedentário de pensamento. A ideia é libertar esse homem contemporâneo de uma vida excessivamente contida e limitada. Esse homem deve ganhar vitalidade e movimento, assim como: “o homem feito feto gelado”; “o homem que tinha cabeleira intacta”; “o homem meio macaco funerário,

fossilizado, tetravô, dos mamíferos do Brasil”; “o homem vestígio”; “o homem engolido”, irmão do homem de Piltown”, dos filhos do sol; “o homem de cem milanos antes da nossa era...”.

Todos esses homens que deram origem ao homem atual não querem sua autodestruição, querem, antes de qualquer coisa, “uma guerra feita contra o organismo, um levante, uma busca desesperada pelas intensidades que foram roubadas, que foram capturadas para servir a forças que não são as da vida” (SCHOPKE, 2017, p. 264). Essa recorrência à ancestralidade, longe de ser signo da falta, é a possibilidade da invenção de novas singularidades. É nela que encontramos a figura do homem erectus, descrita por Marcelino Freire neste conto. Esses homens, longo de toda sua trajetória pré-humana e humana se reveste de um corpo sem órgãos e gritam: “fizeram-me um organismo! Dobraram-me indevidamente! Roubaram meu corpo!” (DELEUZE; GUATTARI, 2012, v.3, p. 25). O próprio corpo desse homem Neandertal foi arrancado de sua imanência e lhe foi dado um organismo; um significado; ou melhor: um sujeito.

O homem Erectus abre assim um campo maior de possibilidades, constrói uma zona intermediária que aniquila a constituição de uma estrutura masculina do tipo homem demasiadamente homem aos moldes convenções pré-estabelecidos. É justamente lugar de interseção que atravessa esse homem princípio, ele nunca é um começo, nem um fim, ele está em processo de tornar-se “o homem vestígio”; “o homem de cem milanos antes da nossa era”.

Há uma exigência desse homem primitivo a esse homem atual: a destruição do juízo moral contra a vida. Na verdade, o conto reflete o homem que há milênios está submetido a uma vida condicionada a estruturas de poderes perversos tornando-a assim, irrespirável. E de acordo com Deleuze “ser homem é já uma forma de aprisionamento da vida” (DELEUZE, 1987, p. 125). Isso significa, então que o homem é construído a partir da convenção máxima dos seus fluxos e linhas de fuga. O homo Erectus não, ele é uma forma atravessamento da vida fora e dentro de si mesmo. É uma forma de desestabilizar o mundo, através dos movimentos próprios da existência.

O homem atual, de acordo como o entendemos hoje, faz parte de uma invenção moderna. A ele são destinados os mais variados tipos de subjetividades, à medida que ele serve ou não aos poderes. É uma construção do corpo e do sexo

desejados a partir de convenções sociais, a partir “de sua própria interioridade”. Não há escapatória. O próprio homem atual estabelece e realiza esse controle sobre si e sobre os outros.

De outro modo, falar desse homem é refletir que seu corpo não é livre como do homem seu ancestral, porque busca desenfreadamente realizar todos os desejos sugeridos pela máquina produtora de consumo. O homem de hoje é um escravo voluntário do desejo das malhas dos poderes. Apenas quando este homem perceber que ele vai conseguir se libertar dessas malhas e criar um corpo sem órgãos para si que ele, como diria Deleuze, irá “construir a máquina de guerra nômade”. Irá “singularizar-se de verdade” (SCHOPKE, 2017, p. 269).

O provisório, o desconhecido e o lugar estranho enfatizados pelo conto fazem com que este homem primitivo rompa com a representação que ele pode apreender de si mesmo e de tudo que o cerca. Ele se constitui nesse não lugar, através das forças que atravessam todas as coisas, inclusive ele. O conto apresenta processos de criação deste homem que se somam na construção do possível. Percebemos que os caminhos seguidos pelo desenrolar da história a colocam numa “zona de vizinhança”, mas nunca numa subjetividade dada, acabada; de caracteres formais. Não levar em consideração os devires que atravessam a constituição desse nosso ancestral é paralisá-lo “no mundo da representação sedentária” (SCHÖPKE, 2004, p. 179).

Evidentemente que a narrativa em questão traz os traços do escritor e da cultura a que ele pertence, mas essa contística não se resume a isso. Como afirma Deleuze, “se ela estiver em contato com o exterior, com “o fora”, ela será sempre uma estética de intensidades e nunca uma estética representativa” (SCHÖPKE, 2004, p. 181). A estética do conto não retrata apenas o mundo ou questões cotidianas, mas estabelece conexões com outras maneiras de enxergar o mundo que não sejam aquelas que representam “meros instrumentos de reconhecimento e recodificação das forças sedentárias” (SCHÖPKE, 2004, p. 181).

Marcelino Freire usa da linguagem de forma experimental neste conto para fazer emergir a potência nômade própria do homem. Essa potência é uma herança ancestral. O percurso do conto denuncia o signo maior do sedentarismo: as leis impostas pelo Estado. O narrador quando chama a atenção para a trajetória do humano, deixando notório que este controle legislativo está impresso em nós e não

se consegue desvencilhar facilmente, também chama a atenção para o fato de que o homem tem em sua origem e traz consigo como marca potente, algo de nômade que grita por liberdade, embora “a própria vida que se encontra encurralada na forma-homem” (SCHÖPKE, 2017, p. 272).

A proposta de Marcelino não defende que devemos voltar às origens primitivas, pois ele não idealiza o homem ancestral ou a vida plena na natureza, embora tenha plena consciência do que isso significou para o homem. Se trocamos a liberdade pela comodidade e proteção, criamos um mundo como uma imensa gaiola e este homem, hoje, está preso dentro dela: “tudo em nós se apresenta corrompido, primeiro por uma moral transcendente que torna a própria razão refém (e também um instrumento privilegiado) deste desejo de proteção e segurança máximos e segundo, pelo niilismo que decorre do adoecimento da própria vida que se tornou servil” (SCHÖPKE, 2017, p. 272).

A proposta do autor, talvez, seja retirar esse homem de “sua inércia e fixidez”, mas, sobretudo, retirá-lo das identidades fixas que o condenam a “ser uma vítima do processo civilizatório”. É urgente que esse homem se recrie para que não seja a consequência de uma mutilação da vida. O Homo Erectus não pode ser moldado a partir “de uma moral tirânica que faz cindir o próprio ser” (SCHOPKE, 2017, p. 273), nem pode viver preso a um segredo “sujo e pecaminoso”.

É preciso que o Homo Erectus faça explodir sua potência e recriar novas maneiras de ser e de viver. Novas maneiras de representar, criar e produzir subjetividades, de se revoltar de atingir/transformar a si mesmo e os sujeitos com os quais convivem. E as telas se torna o melhor veículo comunicacional numa sociedade que Lipovetsky e Serroy (2009) chamam de sociedade de telas.

2 O VÍDEOPOEMA E A SOCIEDADE DE TELA: O CINEMA DE LIPOVETSKY E SERROY, O VÍDEO EM JAMESON E EM DUBOIS E A POESIA NA TELA.

Maurício Lazzarato em *Signo, máquinas e subjetividades* (LAZZARATO, 2014), propõe conceitos que serão fundamentais para pensarmos a literatura brasileira contemporânea em seus diálogos com as mídias atuantes em uma cultura das telas

(LIPOVETSKY; SERROY, 2009), onde a produção de semióticas da imagem videográfica é travada politicamente pela indústria da arte e do entretenimento, com vista à produção de subjetividade na cultura contemporânea, visto ser ela, a produção de subjetividade, a moeda comum do capitalismo em seu estágio atual.

Embora o capitalismo se aproprie da linguagem do vídeo para construir subjetividades, colocando em circulação modelos de desejos e modelos de sujeição, a poesia contemporânea se utiliza das semióticas mistas próprias do audiovisual para potencialmente produzir novos devires. Sendo assim, o videopoema se utiliza das semióticas mistas - significantes, simbólicas, a-significantes (LAZZARATO, 2010) - para apresentar pontos de fugas, vias de acesso, que não inocentemente, possam a vir a se tornar ferrugens nas engrenagens dos agenciamentos maquínicos capitalistas na medida em que a linguagem, a problematização da linguagem, é um vetor inalienável da prática poética.

A resistência também é parte dessa prática, ou, como diria Bosi, em outro contexto, "a poesia há muito que não consegue integrar-se, feliz, nos discursos correntes da sociedade" (BOSI, 1977, p. 143). A poesia resistência está sempre rompendo com as sujeições e submissões, produzindo novos processos intermediários, a exemplo do que ocorre em determinados videopoemas, como nos propomos analisar mais adiante.

O videopoema é uma mídia híbrida, e, portanto, se caracteriza enquanto uma linguagem em constante contato com outras linguagens. Segundo Mello (MELLO, 2008), o circuito dos meios expressivos da arte está sendo constantemente contaminado pelo conglomerado sógnico que representa o vídeo, proporcionando associações com outros campos artísticos, onde o "código videográfico não se dispersa, nem se dilui nos outros códigos, mas, ao contrário, ele possui o poder de afetar e contaminar irreversivelmente a outra linguagem em diálogo" (MELLO, 2008, p. 137). É nesse sentido que surgem os termos videoarte, videopoesia, videoinstalação, videoclipe, etc. É uma mídia que possui uma sinergia com outros diversos modos de produção audiovisual, como o design, a programação informacional, as câmeras de vigilância, a internet, a telefonia móvel, a TV digital, painéis publicitários em espaços urbanos, ambientes instalativos, espetáculos de VJs, a realidade virtual, o videogame e a inteligência artificial, assim como também

contém a literatura, o teatro, a música, a performance, a dança e etc (MELLO, 2008, p. 26).

A videoarte, que geralmente tem Nam June Paik como pioneiro e principal expoente, foi uma vanguarda que permitiu uma maior experimentação das possibilidades do vídeo, resultando no desenvolvimento de elementos próprios dessa mídia. Neste contexto, "o vídeo buscava um lugar de exibição para sua linguagem, mas já se apresentava como uma alternativa de independência e experimentação que seduzia jovens realizadores e artistas plásticos sintonizados com a vanguarda artística" (FARKAS, 2007, p. 220).

Passado o período inicial, onde o desenvolvimento do vídeo ocorre em contextos neutros e isolados, surgiu, após a década de 1990, a "expansão dos computadores pessoais, da internet e da telefonia móvel" (MELLO, 2008, p.199), criando toda uma cultura digital, que, assim como o vídeo, também é híbrida, "na medida em que nela há o constante confronto entre realidades diferentes, fazendo com que haja a mistura de diferentes naturezas de linguagens" (MELLO, 2008, p. 199). Sendo assim, nesses processos digitais, há a presença:

Dos procedimentos de compressão da imagem pelo computador, em que se perdem as relações proporcionais e a associação por similaridade das informações oriundas do universo analógico, como no caso da fotografia digital. Nesses contextos, muitas vezes, ocorre a transmutação da fotografia em vídeo, por exemplo, quando uma única imagem fixa é processada digitalmente e, em seguida, com o auxílio do software, seus detalhes podem ser reformatados de tal forma que deixem visíveis, por meio da manipulação direta, seus pixels (ou elementos mínimos de constituição de imagem). Nesse momento, são acrescentados parâmetros com os de movimento, sons e geradores de texto, que acabam por transformar aquilo que era antes considerado imagem fixa, de base fotográfica, em efeito ou parâmetro do movimento, comumente denominado *vídeo digital* (MELLO, 2008, p. 204).

O vídeo digital se torna cada vez mais híbrido, sua divulgação cada vez mais massiva e seus usos diversos; os softwares de edição mais são cada vez mais acessíveis, os servidores para hospedagem são gratuitos e as telas, onde o vídeo digital se concretiza, são produzidas num ritmo cada vez mais frenético. Devido a isso, podemos afirmar, com certa segurança, que presenciamos uma sociedade de telas, conceito de Lipovetsky e Serroy (2009).

As telas já fazem parte do nosso cotidiano, estão atreladas as nossas práticas culturais e sociais, assim como ao modo como concebemos e interagimos com o mundo. Atuamos através delas, exercemos nossa cidadania e aprendemos o que nos é necessário. As telas são indissociáveis aos indivíduos e estes estão inseparáveis delas. Elas nos dizem o que fazer, onde e porque fazer seja nas pesquisas que realizamos online, nas representações que criamos de nós mesmos nas redes sociais ou nas incessantes trocas de mensagens através dos computadores e celulares. Somos tão dependentes delas que quase nada, na contemporaneidade, acontece sem sua mediação.

Gilles Lipovetsky e Jean Serroy defendem que essa explosão de telas resulta do fato de que vivemos em uma era hipermoderna. Essa nova era é composta, entre outros elementos, pela realidade virtual, pelo high-tec, pelo hipercinema – cada vez mais veloz, violento, hedonista – e pelo hiperconsumo. A hipermodernidade é fruto de uma sociedade que valoriza a sensualização, erotização e hedonização da existência, e é por isso que é possível notar que ela é uma expansão social das paixões do luxo, das viagens, do amor à música e do gosto pela boa comida (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 265). Os indivíduos que compõem a sociedade de telas, ou seja, uma sociedade telânica, com ritmos, temporalidades e possibilidades totalmente novas, estão imersos num contexto caracterizado por uma “verdadeira inflação de telas” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 255). Elas estão por todas as partes, imiscuídas no convívio das pessoas, sejam para proporcionar entretenimento, conectá-las entre si, registrar e compartilhar seus momentos, ou mesmo vigiar e controlar os transeuntes. Esse contexto de multiplicação das telas é o que os autores chamam de tela-mundo.

Na tela-mundo os modos de vida foram transformados pela rede telânica, onde “nossa relação com a informação, o espaço-tempo, as viagens e o consumo [foram alterados], tornando-se um instrumento de comunicação e de informação, um intermediário quase inevitável em nossa relação com o mundo e os outros” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 257). Nessa rede telânica “existir é, de maneira crescente, estar ligado à tela e interconectado nas redes” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 257). Nesse sentido, podemos dizer que esta é uma sociedade onde a tela predomina, e é, principalmente a partir dela, que a produção de subjetividade é

intensificada, a fim de efetivar a sujeição social e a servidão maquínica no capitalismo, como discutiremos adiante.

Por hora, nos importa perceber que essa predominância das telas ocorre desde as imagens da medicina, cada vez mais precisas graças ao avanço das microcâmeras que percorrem o corpo do paciente, o GPS que mostra o caminho mais provável para se chegar aos destinos escolhidos, os conhecidos blockbusters americanos, o computador ligado à internet e o celular, também conectado, mas com a vantagem de disponibilizar uma infinidade de aplicativos que visam tornar a experiência do indivíduo ainda mais interconectada à tela. Neste ambiente, cada vez mais informatizado, um número maior de indivíduos possui acesso à rede de maneira “hiperindividualista, segundo seus gostos, seus humores e suas temporalidades próprias” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 259).

É nesse sentido que a tela-mundo forma a subjetividade dos indivíduos, sempre conectada a outras telas, numa “relação imediata com todos os indivíduos que têm acesso a essa mídia” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 260), fazendo com que a rede se expanda exponencialmente.

Na sociedade de telas, a vigilância também ocorre através delas. Temos como exemplo disso, os Estados Unidos, que investem cada vez mais em câmeras de monitoramento, com a crescente instalação de aparelhos fotográficos minúsculos para reconhecimento facial e drones voando no céu para vigiar manifestações, registrando e detectando movimentos suspeitos (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 266). Para os autores, esse devir, praticamente irreversível, não será abalado pelos movimentos de defesa dos direitos humanos, ou comissões encarregadas pela proteção das liberdades, pois, por mais que esses grupos contrários a crescente expansão das câmeras de vigilância ganhem respaldo e adesão, ainda assim, isso não afetará a produção e instalação de câmeras nas ruas, já que vivemos numa “sociedade em que a exigência de prevenção e de segurança se tornou irresistível” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 267), e, portanto, é uma política que só tende a crescer e se consolidar.

Outro aspecto apontado pelos autores está relacionado à realidade virtual, ou seja, um mundo fictício que dá ilusão de realidade ao espectador. Eles apontam o fenômeno do jogo Second Life, onde a própria realidade é reproduzida em seu interior e as pessoas podem “fazer amizades, viver experiências sexuais inéditas,

comprar roupas, imóveis, piscinas, e enriquecer vendendo bens virtuais” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 271).

A Suécia abriu uma embaixada no jogo, e candidatos à presidência da França travaram uma campanha virtual dentro do mesmo. Lojas de grifes famosas abriram lojas virtuais e grandes redes de hotéis construíram sedes no ambiente do Second Life. É uma “realidade” somente possível de ser vivida através das telas, uma vez que toda dimensão do jogo só é “palpável” pela mediação entre os indivíduos e a tela do computador. A tela deixa de ser suporte apenas de exibição de conteúdo para se tornar o próprio local de um mundo novo a ser experimentado.

Todas essas telas, com suas diversas funções, interações e aplicações, “viriam multiplicar apenas uma: a tela branca do cinema” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 255)”. O cinema é a mídia que os autores tomam como pioneira da tela-mundo, e, mesmo quando reconhecem a singularidade do vídeo, ainda assim, o relaciona com a linguagem cinematográfica. Para os autores, mesmo após o surgimento do vídeo, da televisão, do computador e atualmente dos smartphones e tablets, o cinema seguiu predominante, sem muitas alterações estruturais na sua linguagem própria, do seu surgimento até os dias atuais.

Isso foi possível graças à permanência do cinema às suas características iniciais, ao contrário das outras expressões artísticas do século XX, que buscou uma subversão radical e permanente de suas formas. Essas expressões artísticas – ao qual o vídeo está incluso – passaram, ao longo de todo século, denunciando as formas clássicas de expressão, buscando sempre ser novidade, a fim de contestar o próprio conceito de arte. Por outro lado, a história do cinema foi pouco conflituosa, sem grandes rupturas e mudanças. Enquanto as artes de vanguarda eram desconstrução e rupturas, o cinema se manteve como “sedução narrativa e estética, através de histórias que, mesmo extraordinárias, sempre foram imediatamente ‘eloquentes’ para o grande público” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 299-300).

Para Lipovetsky e Serroy (2009) o cinema é a mídia principal da sociedade de telas, pois ele é o responsável por construir uma percepção de mundo nos indivíduos, o que os autores chamam de cinevisão. Seguindo esse raciocínio, o cinema:

Assumindo sem complexo as normas genéricas da narrativa, ele diz o que faz a condição e a existência humanas: o amor e o ódio, a vida e a morte, a felicidade e a infelicidade, a paz e a guerra, o bem e o

mal, o riso e as lágrimas, o belo e o feio, a juventude e a velhice, o prazer e o sofrimento, a esperança e o desespero. O que lhe permitiu ocupar uma posição dominante foi menos seu poder de difusão material do que o fato de conseguir oferecer, aos olhos e ao coração dos homens de todos os países e de todas as culturas, os grandes arquétipos da narrativa 'eterna', contados de maneira tal que cada um pode neles se reconhecer e se reencontrar imediatamente (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 301).

Sendo assim, para os autores, o cinema se encarregou da narrativa enquanto elemento fundamental, pois, enquanto o modernismo artístico a maltratou, ele se apropriou dela. E, de acordo com esses teóricos, a "narrativa aparece como uma dimensão primeira, e impossível de ser eliminada da vida humana social, pois o homem é o ser cuja existência mesma é 'história' feita de passado, presente e futuro" (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 300). Essa "arte global" estaria acima de todas as outras telas por sua capacidade de tocar aquilo que seria comum aos homens de todos os lugares do mundo e que estaria presente em todas as grandes narrativas humanas, ou como afirmam os autores; nos "arquétipos da narrativa eterna". Para seguir por esse viés é preciso acreditar na permanência do percorrer dos processos históricos da humanidade, compartilhada, cultivada e reconhecida por todos os seres humanos através das "grandes narrativas".

Porém, sabemos que "a história é inventiva: as práticas são cercadas de vazios, que permitem a mudança e não a continuidade" (REIS, 2005, p. 172), e a descontinuidade é presente em todo processo histórico. Pois, mesmo que, como apontam esses estudiosos, em todas as sociedades humanas as cosmogonias, os mitos e as religiões foram as bases de suas estruturas, sabemos que elas não possuem uma narrativa em comum, ou como os autores colocam, um arquétipo comum. Não cremos que exista uma narrativa permanente e pertinente compartilhada pelos nórdicos, gregos, egípcios, fenícios, incas, maias, chineses, mongóis, indianos, astecas, tupi-guarani ou os Rapa Nui, os vazios e as descontinuidades entre esses povos são latentes.

Discordamos ainda mais, quando os autores afirmam que o cinema seja capaz de comportar e transmitir essa narrativa através de uma "cinevisão". Mesmo que o cinema tenha assumido a predominância narrativa na contemporaneidade, lugar ocupado pela literatura durante toda a modernidade, essa última não deixou de existir com as transformações tecnológicas, ao contrário, tornou-se cada vez mais digital, como aponta Hayler (2009).

Contudo, o cinema; como o conhecemos hoje, buscou, em seus primórdios, se estruturar sob os moldes da literatura. Segundo Machado, o que chamamos de linguagem do cinema resulta da geração Griffith, onde ocorreu o alinhamento entre o cinema e as artes mais nobres do período; o romance e o teatro oitocentista. Isso permitiu que ele deixasse de ser apenas uma diversão popular barata, para se tornar uma próspera indústria cultural, atraindo um novo público, mais sofisticado e sólido economicamente.

Como define o autor, “a revolução a que o nome de Griffith está associado, constituiu menos na descoberta de uma linguagem própria para o cinema do que num empenho no sentido de traduzir para o cinema certas estruturas narrativas do teatro ou do romance do século XIX” (MACHADO, 2007, p. 191). Então, antes de ser apenas narrativa cinematográfica, o cinema é narrativa literária, com todos os seus elementos: tempo, espaço, personagens, narrador e enredo.

A necessidade de afirmar o cinema enquanto mídia primeira das telas é tanta que, mesmo quando Lipovetsky e Serroy estão tratando de fenômenos relacionados à mídia vídeo, preferem conceituá-los de cinemania. Esse conceito estaria ligado à capacidade de cada um produzir seu próprio filme, do desejo atual dos indivíduos serem cineastas e transformar sua vida em cinema. Entretanto, longe dos requintes da arte cinematográfica, temos, nestas produções, registros da intimidade singular, que contém o vídeo familiar ou o vídeo privado, o documentário autobiográfico, etc. (DUBOIS, 2009, p. 69), cada vez mais sofisticados devido ao acesso às câmeras de ótima resolução em smartphones e tablets e a disponibilidade de aplicativos de edição instalados nos próprios aparelhos.

Neste sentido, os exemplos citados pelos os autores para justificar a “cinemania” estão mais relacionados à linguagem do vídeo do que propriamente a do cinema. Os exemplos apontados pelos autores não condizem, pois, o fato de 100 milhões de vídeos serem vistos todo dia no Youtube, ou de as pessoas cada vez mais estarem registrando o seu contexto, inclusive importantes acontecimentos históricos, como os aviões do onze de setembro ou o enforcamento de Saddam Hussein, não significa dizer que todos esses registros poderiam ser classificados enquanto cinema, uma vez que em sua grande maioria estão ligadas ao que Dubois aponta como próprio da estética do vídeo.

O Youtube é um espaço de hibridização e, neste sentido, armazena diversos arquivos audiovisuais, como cinema, vídeo, televisão, videoclipe, videoarte, videopoema, etc. A hibridização também é uma característica inerente do vídeo, por ser integrante de outros sistemas de linguagem. Segundo Mello (MELLO, 2008), o vídeo, híbrido por natureza, possui a capacidade de transitar por diversas manifestações criativas, assim sendo:

Não por acaso, é senso comum, principalmente no circuito da arte, ouvir que "tudo é vídeo na contemporaneidade". Isso equivale a dizer que o vídeo amplia suas funções e passa a ter novas atribuições e abrangências; passa a ser compreendido como um procedimento de interligação midiática e a ser valorizado como produtor de uma rede de conexões entre os mais variados pensamentos e práticas (MELLO, 2008, p. 27).

Outros autores apontam a predominância do vídeo na contemporaneidade, como veremos logo adiante. Segundo Lipovetsky e Serroy, o vídeo é apenas extensão das possibilidades do cinema, pois, mesmo quando afirmam que a “videoarte se desenvolveu e tem sua própria história, a qual, voltada expressamente contra a televisão, também se definiu por um distanciamento do cinema.” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 286), ainda assim, para os autores, nesse distanciamento da videoarte, há a presença cinematográfica, por esta ser a grande narrativa audiovisual, e, portanto, determinante. O que eles não discutem é a natureza híbrida do vídeo, que transita entre fotografia, pintura, cinema, televisão, computador, escultura, arquitetura, propaganda, sistemas de vigilância, dispositivos móveis, e também, o próprio cinema. Se estamos numa hipermodernidade caracterizada pela explosão das telas – uma sociedade de telas – podemos concluir que, nestas condições, o vídeo é a mídia predominante, como discorreremos a seguir.

2.1 O VÍDEO EM JAMESON

Jameson (1996), em *Pós-modernismo: a Lógica Cultural do Capitalismo Tardio*, também discute o fato de a literatura ter sido o “paradigma ideologicamente dominante” durante todo o período moderno. Diferente de Lipovetsky e Serroy,

Jameson (2009) defende que, no período seguinte, que ele chama de pós-modernidade, não foi o cinema a mídia predominante, e sim, o vídeo, que foi assumido enquanto paradigma. Nesse processo, o cinema ainda é moderno, pois:

Por mais que a proclamação da prioridade do cinema em relação à literatura tenha sido útil para nos tirar da cultura impressa e/ou do logocentrismo, ela ainda é uma formulação modernista, fechada em um conjunto de valores e categorias que, em pleno pós-modernismo, são claramente antiquados e “históricos” (JAMESON, 1996, p. 93).

Há uma proximidade entre o que nos diz Jameson e o que pontuou Lipovetsky e Serroy, pois ambos apontam para o fato de o cinema ter permanecido moderno. Enquanto as outras esferas artísticas buscaram o rompimento, o cinema permaneceu apático às transformações. O distanciamento entre as duas teorias ocorre quando Jameson afirma que na pós-modernidade, o cinema e a literatura não mais cumpriram a função de paradigma, cabendo o posto ao vídeo, esse “novo *medium*”, e a todas as suas “manifestações correlatas, a televisão comercial, e o vídeo experimental ou videoarte” (JAMESON, 1996, p. 93).

Ao pretender ser tempo presente, dinâmico e constante, o vídeo acaba gerando um fluxo total na televisão, com um conteúdo que passa por nós o dia inteiro, sem se fixar na memória. Esse teria sido um dos principais problemas em se elaborar uma teoria do vídeo, pois, “o bloqueio do pensamento original ante essa sólida janelinha contra a qual batemos a cabeça é relacionado exatamente com esse fluxo total ou ininterrupto que observamos através dela” (JAMESON, 1996, p. 94). É preciso pontuar que essa é uma questão instigante, porém, cabem reparos. A tese de que um vídeo não tem memória é problemática. Isso porque, no caso da televisão, a memória aparenta ser bastante clichê, repetindo demais seus programas e fórmulas, o que acaba por gerar uma forma de memória ou de acionar uma memória ao espectador.

Toda a premissa de Jameson está baseada numa concepção ainda modernista de memória, pois, para o autor, ela só é possível em objetos estáticos, o que é questionável. Se a memória é excluída na mídia do vídeo, e assim sendo, a própria exclusão permitem as bases de sua teoria, uma vez que, o modo como o vídeo “bloqueia sua própria teorização” (JAMESON, 1996, p. 94) acaba por se tornar uma teoria do vídeo.

Essa premissa modernista que traz problemas quanto à possibilidade da memória, traz também quanto à sua teoria. Jameson pressupõe que a teoria só é pertinente a objetos estáticos, o que se coaduna com a própria lógica da ciência moderna, mas que precisa ser ultrapassada, como demonstraram Deleuze e Guattari no tratado de nomadologia, no livro *Mil Platôs*, v.5 (DELEUZE; GUATTARI, 1997). É preciso substituir uma ciência dos objetos por uma ciência dos fluxos. É uma discussão interessante na qual não iremos a fundo nesta pesquisa, pois, desvirtuaria nosso foco. É algo que deixaremos para uma pesquisa posterior.

Voltando a discussão, Jameson decide analisar os vídeos experimentais, aos quais podemos incluir o videopoema, e reconhece que não pode haver uma única teoria para dar conta dessa variedade. Para ele, o vídeo experimental é uma mídia exclusiva, própria do pós-modernismo, uma mídia especial. Ele (o vídeo experimental) permite experimentar toda a potencialidade da mídia vídeo, como coloca o próprio autor, “o vídeo - relacionado tão de perto com a tecnologia dominante do computador e da informação no capitalismo tardio, ou terceiro estágio do capital - pode reivindicar ser a forma de arte por excelência do capitalismo tardio.” (JAMESON, 1996, p. 99). Entendemos que o vídeo possui essa importância na contemporaneidade, muito embora ainda sejam poucos os trabalhos que decidem por versar exclusivamente sobre a particularidade dessa mídia, com destaque ao videopoema.

O vídeo, essa arte temporal, é lida com a experiência do tempo de uma forma particular. Ao se pretender abordar o “tempo real” acaba por se distanciar do cinema, já que “as cenas ficcionais e diálogos na tela de cinema encurtam radicalmente a realidade do tempo do relógio e nunca são [...] coincidentes com a duração putativa de tais momentos na vida real” (JAMESON, 1996, p. 98). Nesse sentido, o autor afirma que a ficção e o fictício ficam separados das questões de narrativa e narração. Mesmo quando o cinema se coloca enquanto não-ficção, como nos documentários, Jameson aponta que ainda assim é projetada “certa ficcionalidade residual” (JAMESON, 1996, p. 98), ao contrário das obras de vídeo experimental, que não trabalham com ficção ou ficções, embora explorem muito bem as estruturas narrativas.

O vídeo experimental, dissociado do cinema, é, para o autor “a única forma de arte, ou médium, na qual a junção do tempo e do espaço é o lócus exato da forma.”

(JAMESON, 1996, p. 99). É preciso entender que o vídeo experimental se distancia do vídeo produzido para a televisão comercial, pois surge como um objeto autônomo de estudo. Nesse sentido, “a televisão comercial [...] só pode ser compreendida se a posicionarmos, dialeticamente, em relação àquele outro sistema de significação ao que chamamos de vídeo de arte ou experimental” (JAMESON, 1996, p. 100). Por haver essa distinção, não trataremos da televisão nessa nossa pesquisa, pois, entendemos que o videopoema se encontra posicionado junto a outros aportes teóricos e tem objetivos totalmente diversos do vídeo comercial. Sabemos que alguns artistas, a exemplo de Godard, exploraram o experimentalismo videográfico para a televisão, mas são trabalhos pontuais e deveras raros.

Por fim, poderíamos dizer que o vídeo é a mídia predominante no pós-modernismo de Jameson, e afirmar que é também a mídia fundamental no contexto em que Lipovetsky e Serroy (2009) chamam de hipermodernidade, ou sociedade de telas. Entretanto, ao contrário da predominância do cinema, como propõem os autores, temos na hipermodernidade a inflação de vídeos no ritmo que assistimos a inflação de telas. O vídeo - essa mídia sem “obras-primas” nem “cânones” (JAMESON, 1996, p. 101) é a mídia que melhor responde aos sintomas de uma sociedade de telas, e por isso demanda nossa devida atenção analítica.

2.2 MÁQUINAS DE IMAGEM E O VÍDEO EM DUBOIS

Uma vez que o vídeo é a mídia predominante na sociedade de telas, é preciso analisar os elementos que a torna singular, para não reproduzir os discursos que tratam do vídeo sempre à sombra do cinema. Nosso esforço em deixar claro que o vídeo é uma mídia com particularidades próprias, com um vocabulário próprio, independente da mídia do cinema é proporcional às teorias que insistem em subjugar o vídeo ao cinema. Quando se trata do vídeo, “todo vocabulário forjado para falar da imagem cinematográfica acaba sendo transposto, tal e qual, sem maiores cautelas, como se essa transposição não apresentasse problemas” (DUBOIS, 2004, p. 75).

Fazer essa transposição, sem atenção alguma, é como estar focado apenas na luz que atinge o prisma, negligenciando o arco-íris que surge em sua fragmentação.

A luz, dentro dessa metáfora, seria o “cinema” para Lipovestski e Serroy ou a “imagem” para Dubois. A diferença fundamental entre esses teóricos é que os primeiros insistem em colocar o cinema como a luz transparente de onde origina todas as outras cores, enquanto que Dubois entende que o vídeo e o cinema são apenas uma das cores refletidas, resultante da luz transparente (imagem). Para entendermos como Dubois pensa o vídeo é preciso observar a maneira como o autor desenvolve o conceito de “máquinas de imagens”, frutos da relação entre o homem e o desenvolvimento de técnicas para inscrever, transmitir e conceber imagens, até chegarmos a sua análise da linguagem videográfica.

As origens das máquinas de imagem, segundo Dubois, remontam às construções óticas do Renascimento, como “as portinholas de Albrech Durer, a *tavoleta* de Filippo Brunelleschi, as diversas espécies de câmara escura (*camara obscura*) etc” (DUBOIS, 2004, p. 36). Estas máquinas de imagens serviam como instrumentos, capazes de organizar, medir e aprofundar a percepção humana (DUBOIS, 2004, p. 36-37). Neste estágio, as máquinas eram intermediárias, servindo para inserir o homem e o mundo no sistema de construção simbólica através da representação por imagens. O artista, através dos instrumentos de pré-visão, efetuava o contato físico com a materialidade da imagem, representando aquilo que conseguia ver, numa ação onde o artista olha através de um instrumento que aponta e enquadra o “Real”, enquanto suas mãos inscrevem aquilo que está vendo.

Apenas com o advento da imagem fotográfica que as máquinas passaram para outro estágio que não se limitaram à captação, prefiguração ou organização da visão, mas passaram a inscrever no processo de constituição da imagem, “que aparece assim como representação quase ‘automática’, ‘objetiva” (DUBOIS, 2004, p. 38) da realidade. O condutor da máquina ficou responsável apenas por sua condução, uma vez que a própria máquina passou a ser responsável pela figuração direta, pela própria inscrição do “Real”. Esse estágio foi responsável por uma transformação primordial na pintura, uma vez que não eram mais necessárias as mãos do artista para inscrever o “Real”, e por isso, os instrumentos de pré-visão se tornaram obsoletos para que novas perspectivas artísticas pudessem surgir na pintura.

Em seguida o autor trata da terceira etapa do maquinismo da imagem, onde surge o cinema. Ele atinge outro patamar, acrescentando nas duas outras etapas anteriores (pré-visão e inscrição) e gerando algo totalmente novo: uma maquinaria de recepção, que funciona através da projeção da realidade-película do filme em locais especificamente destinados a seu feito, gerando afetos nas subjetividades dos espectadores. É através da recepção do espectador que a projeção da imagem do cinema se efetiva. Dubois considera a imagem cinematográfica duplamente imaterial: “de um lado, enquanto imagem refletida; de outros, enquanto imagem projetada” (DUBOIS, 2004, p. 61). Para o autor, o local onde a imagem é projetada é possível de ser tocado, porém, a imagem projetada é inacessível às mãos do espectador. A imagem cinematográfica existe na recepção objetiva e subjetiva do espectador, pois ela passa a existir na memória deste - assim como o vídeo televisivo em Jameson - bem mais próxima da imagem mental do que da imagem concreta (DUBOIS, 2004, p. 63).

A quarta máquina de imagem é a do televisual, onde a transmissão é o estrato maquínico que a especifica. Sua imagem não é algo que possamos possuir como pessoal, como na pintura (máquina de pré-visão) e na fotografia (máquina de inscrição) e nem projetado num espaço específico para ser emulado pelo espectador, como ocorre no cinema (máquina de recepção). A imagem televisual é transmitida para todos os lugares ao mesmo tempo, se propagando, circulando, transitando, atingindo toda parte, “numa infinidade de lugares” (DUBOIS, 2004, p. 46).

Na imagem televisual, o vídeo é a mídia predominante. É através dele que são transmitidas as informações. Todavia, a linguagem e a estética do vídeo não se resumem ao estrato televisual, ela é muito mais abrangente, funcionando como intermediário entre o terceiro estrato (cinema), o quarto estrato (televisual), como também o quinto estrato das máquinas de visão, o da imagem informática, digital e virtual (máquina de concepção). É uma mídia que transita entre esses vários estratos de máquinas de imagem, sendo tão dinâmica em seu movimento externo entre os estratos, assim como em relação ao seu movimento interno, o que diz respeito a sua linguagem própria. Iremos primeiramente tratar do quinto estágio das máquinas de imagem para depois nos voltarmos especificamente à linguagem do vídeo.

Para Dubois, no quinto e último estrato “é o próprio ‘Real’ (o referente originário) que se torna representável, uma vez que é gerado por computador” (DUBOIS, 2004, p. 47). Trata-se de uma máquina de visão de concepção, onde não é mais necessário um referente originário, já que “a imagem informática é menos uma imagem que uma abstração.” (DUBOIS, 2004, p. 65), É o Ouroboros: a serpente que morde a própria cauda, agindo em todas as quatro máquinas de visão para efetuar uma nova formatação, onde o resultado foi que “as telas se acumularam a tal ponto que apagaram o mundo. Elas nos tornaram cegos, insensíveis, pensando que poderiam nos fazer ver e sentir tudo” (DUBOIS, 2004, p. 67).

Segundo Dubois, o vídeo possui destaque, por ser, paradoxalmente, tanto transmissão, como concepção, imagem objeto e imagem processo, “ao mesmo tempo pintura e televisão. Tudo isso sem jamais ser nem um nem outro” (DUBOIS, 2004, p. 74). É neste sentido que o autor formula uma estética da imagem do vídeo, máquina de imagem onde não mais existe imagem-fonte, onde não “há mais nada para se ver que seja material” (DUBOIS, 2004, p. 63). O vídeo transita entre a ficção e o real, a pintura, o filme e a televisão, a arte e a comunicação. Seu terreno é diverso e infinito, a maneira de um fractal. Sua linguagem é diversa e sua estética expansiva, que não possui, ainda, uma “verdadeira e ampla tradição de pesquisa” (DUBOIS, 2004, p. 69).

Como dissemos, é comum pensar a mídia vídeo utilizando como base a teoria do cinema, transpondo todo o vocabulário de uma imagem para outra, como se não houvesse diferença entre ambas. Dubois questiona exatamente este processo, e se empenhou em fazer essa relação de dessemelhança entre as imagens cinematográfica e videográfica, apontando as particularidades entre elementos característicos dessas duas mídias, como planos e composição de imagem, montagem e mixagem, espaço off e imagem totalizante.

Primeiramente, o autor caracteriza as noções de plano e montagem da mídia cinematográfica, para em seguida mostrar seus equivalentes - composição de imagem e mixagem - na mídia vídeo. O plano, no cinema, é a própria consciência do filme, “o bloco de espaço tempo, necessariamente unitário e homogêneo, indivisível, incontestável, que funciona como núcleo de Todo do filme.” (DUBOIS, 2044, p. 75). É onde atua o sujeito da enunciação visual, onde são apontados os fechamentos (o

quadro) intrinsecamente ligados a uma exterioridade não visível (o espaço off) e a uma profundidade de campo. Neste sentido, o plano “institui um ponto de vista (ligado à perspectiva) a partir do qual o Todo se define, tanto em termos de óptica quanto em termos de consciência.” (DUBOIS, 2004, p. 76). Mas é no agenciamento e no encadeamento do plano, através da montagem, que o Todo se torna em algo homogêneo. Esse processo funciona para o autor de maneira sistemática, linear, já que na montagem:

A união dos planos por ela proporcionada é sempre uma questão de adição, sequência de pedaços combinados sutilmente. Sua regra prescreve um plano de cada vez, um plano depois do outro. O filme se elabora tijolo por tijolo (é assim que ele é pensado, quando se passa do roteiro à decupagem. Encadear imagens). Cada bloco em que consiste um plano se acrescenta a outro bloco-plano, até que se construa o bloco-filme, sólido como rocha, cimentado como um muro, funcionando como um todo (DUBOIS, 2004, p. 76).

O vídeo também foi produzido, em alguns casos, seguindo esses princípios cinematográficos, o autor não se esquivava disso. Porém, ressalva que, em se tratando da linguagem videográfica, o modo narrativo e ficcional não é majoritário, ou seja, a videoarte e o videodocumentário - os chamados videocriação por Dubois - nos seus constantes ensaios, experimentação, pesquisa e inovação, puseram em jogo “questões de ordem muito diversa que as do cinema” (DUBOIS, 2004, p. 77).

Enquanto na linguagem cinematográfica há uma montagem dos planos, no vídeo predomina uma mixagem de imagens, onde, o autor aponta três grandes procedimentos da mixagem: “a sobreimpressão (de múltiplas camadas), os jogos de janelas (sob inúmeras configurações) e, sobretudo, a incrustação (ou *chroma key*).” (DUBOIS, 2004, p. 78). Na “sobreimpressão”, há a sobreposição de duas ou mais imagens que sugerem o efeito da transparência, onde é possível ver através das imagens sobrepostas, assim como uma “espessura estratificada (...) como num folheados de imagens” (DUBOIS, 2004, p. 78). Isso permite gerar imagens quase mentais, voltadas para determinados estados de consciência, atingido a subjetividade do espectador.

O jogo de janelas permite vários fragmentos de planos disposto em uma mesma imagem, como frações de imagens, não mais em transparência e sobreposição como na sobreimpressão, mas um ao lado do outro. Estes planos fragmentados operam entre si por comparação, confrontação ou simplesmente

representa uma montagem de vários planos dentro de um único quadro. A janela, ao contrário da unicidade do plano, “a um só tempo, reenquadra e desenquadra, retira e acrescenta, subdivide e reúne, isola e combina, destaca e confronta. É uma figura da multiplicidade, como a sobreimpressão, mas por justaposição e não por sobreposição” (DUBOIS, 2004, p. 82).

O último grande procedimento da mixagem, a incrustação, é considerado pelo autor como a mais importante, exatamente por ser mais específica ao funcionamento eletrônico da imagem. Na incrustação também ocorre a combinação de duas imagens de origens distintas, mas, diferentemente da sobreimpressão, onde as imagens são mescladas, ou da janela, onde os espaços são demarcados por nítidos requadros, temos na incrustação a linha de demarcação como “uma fronteira flutuante, móvel ao sabor das variações da cor ou da luz do real: é a linha isolando tudo o que é azul (ou vermelho, ou branco...) na imagem inicial que fará o recorte no corpo eletrônico da imagem-fonte e permitirá assim que elementos de outra imagem venham se embutir ali” (DUBOIS, 2004, p. 82-83).

Dubois apresenta traços característicos essenciais desse procedimento de incrustação, diferenciando eles da linguagem formal do cinema e apresentando suas vantagens enquanto linguagem videográfica. Se no cinema temos a organização dos planos a partir de uma visão antropomórfica, onde o corpo humano é a unidade de medida, na incrustação, “nos deparamos com várias imagens de um mesmo corpo, imbricadas umas nas outras (...). Ao realismo perceptivo da escala humanista dos planos do cinema, o vídeo opõe assim um irrealismo da decomposição/recomposição da imagem” (DUBOIS, 2004, p. 84). Todos esses recursos do vídeo, nesse processo de decomposição/recomposição da imagem, foram largamente usados pela grande maioria dos artistas que produziram vídeos experimentais, inclusive videopoemas. Foram elementos fundamentais para que a poesia atingisse a tela definitivamente.

2.3 A POESIA NA TELA

Sendo problematização da linguagem, a poesia não reconhece limites e nem mesmo se solidifica em um único conceito. Ela é desviante, pode ser como água de

nascente, calma e constante, tornar-se volumosa e imponente como um grande rio ou atingir a infinitude no olhar, assim como se apresenta o mar ao espectador. É uma elaboração do real, um alumbramento da realidade e da própria literatura, constituindo inclusive enquanto ato político, capaz de provocar o espectador. Seus versos são capazes de trazer as potências bloqueadas da vida, que nunca foram, mas que poderiam (podem) ter sido (ser). É a imaginação, fantasia e transcendência que sempre caminha junto à razão. É luta, resistência, ferrugem na engrenagem do maquinário capitalista.

Resistência e transformação. A poesia sempre se refez, nunca se contentou em ser a mesma. Ganhou novos espaços, poesia espacializada, em Mallarmé; tornou-se produto de uma evolução crítica das formas ao dar por encerrado o ciclo histórico do verso e se constituir enquanto poesia concreta; negou o código verbal ao se propor ser poesia semiótica e poema-processo; se aproximou das artes plásticas enquanto poesia visual, e, além de tantas outras mudanças, ganhou som e movimento como vídeopoema.

É importante salientar que na contemporaneidade, a literatura está quase que totalmente informatizada, não apenas em seu acesso através de ebooks, como também todo o seu processo de produção. Hayles irá nos dizer sobre as transformações ocorridas na literatura contemporânea que:

A literatura do século XXI é computacional. (...) Quase todos os livros impressos são arquivos digitais antes de se tornarem livros. Essa é a forma em que as obras são escritas, editadas, compostas e enviadas às máquinas computadorizadas que a produzirão como livros. Elas devem, então, ser propriamente consideradas textos eletrônicos para os quais a forma impressa é o produto final (HAYLES, 2009, p. 61).

Sendo a literatura contemporânea produzida em sua totalidade por intermédio de mecanismos computacionais, o próprio cânone do século XXI será fruto da literatura digital. São nas telas dos computadores que ocorrem todos os processos atuais de composição, armazenamento e produção do meio impresso (HAYLES, 2009, p.163). Essa interdependência da tecnologia informatizada na literatura em tempos atuais reflete não apenas nos meios impressos, como analisa a autora, como também atua nas mídias digitais, aos quais, atualmente está incluída a produção do vídeo. E “à medida que as tecnologias literárias mudam as subjetividades que elas representam e informam também mudam” (HAYLES, 2009,

p. 165). Para entendermos essa mudança, é preciso situar o contexto onde ela ocorre.

A presença do computador em todas as etapas da produção, impressão e distribuição dos livros afetou esteticamente o próprio suporte livro. Para Hayles, a “literatura contemporânea, e o literário que amplia e envolve, é computacional” (HAYLES, 2009, p. 96). Sendo computacional, é possível pensar em literatura eletrônica, entendendo que o digital deixa sua marca no livro impresso, seja em novas estéticas e modelos, novas tipografias e até mesmo em novas formas de marketing (HAYLES, 2009, p. 163). Se, na contemporaneidade, a própria literatura foi alterada por interferência do digital em seu processo de produção, o que pensar quando ela própria é construída sobre outros suportes midiáticos, a fim de se tornar audiovisual? Os videopoemas são frutos destes questionamentos como uma resposta dos poetas às transformações tecnológicas que passaram a vivenciar.

A discussão acerca da forma como os poetas foram afetados pelo desenvolvimento tecnológico não é nova. Segundo Machado, ela foi introduzida pelos poetas futuristas e construtivistas do começo do século XX, no contexto do surgimento do rádio, do cinema e dos luminosos noturnos (MACHADO, 2001, p. 208). A partir de então, a ideia de que a escritura vem se transformando só fez se difundir entre os escritores e teóricos literários, chegando ao ponto de ser comparada com transformações tão importantes quanto àquelas que “substituiu instrumentos como o pincel, o caniço e a pena de ganso por caracteres móveis uniformes, ou suportes como a pedra, o papiro, o pergaminho e o velino por folhas de papel sequenciais” (MACHADO, 2001, p. 208).

Dentro desse curso, o poema se viu compelido a experimentar as novas mídias, ganhando a possibilidade de se movimentar no espaço e no tempo, em ser tanto palavra como imagem, imagem-palavra, ganhar cores e texturas, se prolongar num espaço 3D e se somar o comprimento a antiga bidimensionalidade do papel impresso.

Segundo o autor, as poesias que buscaram problematizar a forma tradicional de escritura e atingiram novas formas de expressão tiveram início a partir dos anos 50 nos países de língua portuguesa. O grupo brasileiro Noigandres, criadores da poesia concreta, dos quais faziam parte Décio Pignatari, Augusto e Haroldo de Campos foram os precursores brasileiros. A poesia concreta já trazia em seu corpo a

ideia de movimento, ou de um texto cinético, “mesmo que, na prática, essa poesia ainda continuasse presa ao suporte fixo do livro” (MACHADO, 2001, p. 211). Machado aponta que essa nova poesia, “verbo-áudio-moto-visual” (MACHADO, 2001, p. 209) teve predominância e expansão em países de língua portuguesa, mesmo que países mais industrializados, e poderíamos dizer também mais informatizados, a poesia na tela não tenha sido tão explorada inicialmente.

Beatriz Chagas (1999) vai relacionar Mallarmé com os primórdios do rompimento da poesia com seu suporte físico. Para a autora, em seu poema *Um Lance de Dados*, Mallarmé inseriu espacialização ao poema, distribuindo de forma planejada os seus caracteres tipográficos sobre a brancura da folha de papel e utilizando os espaços em branco como silêncios ou pausas. Essa forma de fazer poema teria culminado mais tarde nos poemas visuais, segundo a autora. Todo o percurso que a poesia visual seguiu, resultou, mais tarde, no videopoema. De acordo com Chagas:

A poesia visual seguiu seu caminho nos anos 70, merecendo divulgação em revistas independentes de experimentação poética, como a revista *Muda* (1977), de São Paulo, que teve a colaboração de Paulo Leminski, Alice Ruiz e Zé Augusto Napomuceno, entre outros jovens poetas de vanguarda. A revista mescla poesias visuais, textos, colagens e outras poéticas experimentais. [...] A partir daí, até os anos 80, houve uma produção de livros-objetos e livros de artistas nos mais diferentes materiais, técnicas e formatos, e aos poucos, os artistas começaram a utilizar os meios pós-industriais e tecnológicos como materiais de pesquisa e realização artística. Essas novidades, como o xerox, a holografia e o computador, abriram um vasto campo para a inserção de novas dimensões poéticas além dos textos e imagens, e resultaram em obras intermídia e nas primeiras obras de arte multimídia (CHAGAS, 1999, p. 36-38).

Muitos dos videopoemas, e das obras multimídias apontadas por Chagas, surgiram de animações de poesias visuais, como por exemplo, o trabalho de Ricardo Araújo, em 1995, quando ele e sua equipe de engenheiros do Laboratório de Sistemas Integráveis da Universidade de São Paulo animaram, com intermédio do computador, alguns poemas de Augusto e Haroldo de Campos, Décio Pignatari, Arnaldo Antunes e Júlio Plaza (MACHADO, 2001, p. 211). O fato de os poemas sugerirem o movimento em si mesmo facilitou bastante a tradução para a mídia audiovisual, porém, essa não é a única maneira de produzir o videopoema. Os trabalhos mais recentes buscam a autonomia do papel e das formas tradicionais de

produção literárias, pois, são elaborados diretamente para serem objetos de apreciação para/na tela. São obras frutos da sociedade de telas, para serem consumidos por indivíduos aptos às novas exigências tecnológicas contemporâneas, necessariamente interligadas à rede mundial de computadores.

Para Machado, o gerador de caracteres e o videotexto teriam sido duas tecnologias eletrônicas que teriam proporcionado essa produção exclusivamente telânica da poesia. O gerador de texto foi utilizado por Melo e Castro para produzir poemas animados, para veiculação para televisão. O seu poema *Roda Lume*, de 1968, é considerado por alguns autores como o primeiro videopoema em língua portuguesa. A versão original foi destruída pela RTP (Rádio e Televisão Portuguesa), mas o poeta fez uma segunda versão em 1986, que pode ser facilmente encontrada na internet.

Em São Paulo, o sistema de videotexto foi usado por um grupo de poetas e artistas, organizado por Júlio Plaza. Esse sistema, inovador para a época, permitiu que os artistas experimentassem elementos típicos do vídeo em seus poemas, uma vez que, como explica Machado:

Embora o vídeo texto permitisse também trabalhar com imagens, a baixa definição de sua tela o tornava um meio mais adequado à redação de textos (como, aliás, o seu próprio nome sugere), mas esse texto poderia sofrer qualquer espécie de transformação cromática ou cinética e, nesse sentido, ele ganhava propriedades até então exclusivas da imagem videográfica (MACHADO, 2001, p. 213).

Mesmo que sejam considerados projetos embrionários do que viria se tornar o videopoema, é preciso reconhecer que foram esses experimentos que tornaram possível o rompimento da poesia com o paradigma gutenberguiano, onde o papel era o único suporte para as letras, para se inserir de uma vez a poesia na tela.

Com o advento do computador e sua difusão massiva entre a população, as possibilidades se tornaram ainda mais férteis para o videopoema, já que hoje em dia praticamente qualquer pessoa é capaz de baixar, instalar e aprender (através de milhares de tutoriais na internet) a editar um vídeo. Porém, é preciso salientar que esse fácil acesso não significa que houve uma explosão de produção de videopoema, porém, permitiu que ele ganhasse muito mais destaque. Poderíamos afirmar, de forma simplória, que o videopoeta não resulta quantitativamente do desenvolvimento das tecnologias, mesmo sendo ele um problematizador dessas

transformações. Soma-se a isso o fato do vídeo ter sido marginalizado desde o seu surgimento, se tornando uma mídia de difícil teorização e com pouca tradição de pesquisa, como nos coloca Jameson e Dubois.

Nesse sentido, não poderíamos esperar que com o videopoema as coisas se desse de outra forma. É uma mídia que ainda carece de mais escopo teórico, assim como de artistas que se dediquem mais a sua produção. É preciso que se dê ao videopoema a importância devida, pois se o vídeo é a mídia da contemporaneidade, o videopoema também ocupa, concomitantemente, um espaço significativo nesse contexto.

Entretanto, nestes novos tempos, é preciso ter em mente que o vídeo não é mais como em seus primórdios, onde ocorria uma exploração de uma inovação tecnológica, a necessidade de consolidação dos elementos particulares dessa linguagem, mas ao contrário: na contemporaneidade, o vídeo, mídia híbrida, se torna "campo de passagens expandido para as mais diferentes áreas" (MELLO, 2008, p. 148), tendo sido usado para os mais diversos fins, seja na arte, resistência, crítica, como também para a produção de subjetividades que visam à sujeição e servidão do sujeito no capitalismo neoliberal.

A capacidade do vídeo de pensar em imagem (DUBOIS, 2004) o transforma em uma arma estratégica na formatação dos processos de subjetivação dos indivíduos, e por isso, muito além de ser apenas mídia para os poetas, o vídeo se torna também ferramenta fundamental para a produção de subjetividades fundamentais para o movimento das engrenagens da máquina capitalista. Sendo o vídeo uma mídia capaz de elaborar pensamentos com imagens, esse processo de subjetivação se torna bastante eficaz. Dubois coloca que:

O vídeo é de fato um estado do pensamento das imagens, uma forma que pensa. (...) O vídeo é, na verdade, esta maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo. O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam (DUBOIS, 2004, p. 116).

Dito isso, o vídeo, enquanto estado do pensamento, é a arma que o capitalismo se apropriou para, através de suas potências, construir novos processos de subjetivação. É preciso entender que, como já mostramos, há uma árdua resistência por parte da poesia e da arte em geral, que não se submeteu e conseguiu enxergar

esses processos de subjetivação dominante. Sendo assim, alguns videopoemas foram utilizados para construir subjetividades que se contrapõem a lógica capitalista e ao sujeito individuado, como nos coloca Lazzarato (2010).

Dentro da engrenagem do maquinário capitalista, essas produções surgem como ferrugens, capazes de desestabilizar o processo de subjetivação dominante utilizando os mesmos métodos deste. Como ponto de fuga deste mesmo movimento ininterrupto, fenecem e cessam, sem cessar, as produções maquinicas pressupostas pela ordem, fazendo brotar, do chão mesmo da perda, a potência indomável de subjetividades novas, de modos de vida para além da captura do capital. A poesia nas telas há de nos dizer que, se o capitalismo busca construir sujeitos individuados e semioticamente moldados às ordens dominantes, é possível fazer uso da linguagem das telas e suas semióticas mistas para criar “ferrugens” nas engrenagens da máquina capitalista. É pertinente afirmar isso porque através dos seus encadeamentos, movimentos internos de imagens, cores, sons, músicas, falas, entre outros, é possível abrir-se para devires que não estavam inscritos nas subjetivações dominantes, como veremos a seguir.

3 PESSOA DE ANTUNES E AS SEMIÓTICAS MISTAS DE MAURICIO LAZZARATO.

O videopoema *Pessoa* de Arnaldo Antunes tem início com a tela preta, totalmente em silêncio. Após 5 segundos, a palavra *Pessoa* surge escrita em letras brancas, aos poucos, não de forma linear, como na escrita e leitura ocidental. Primeiro surge um "s", seguido por outro "s", depois as letras "o", "P", "a", "e", respectivamente. Um ruído inicia antes de a palavra desaparecer, incitando a confusão cognitiva que pretende provocar a seguir. Surgem em fade-in diversos escritos numa folha branca, que da maneira como são dispostos, se tornam praticamente ilegíveis, sendo raramente possível compreender uma palavra ou outra.

Sobre o fundo rasurado, surge um texto correndo na tela da direita para esquerda ao mesmo tempo em que surge a voz de Arnaldo fazendo uma análise

morfossintática do texto apresentado. Esse processo semiótico segue até o final do vídeo, aos dois minutos e quinze segundos, variando a intensidade da narração, o ruído e a trilha sonora.

Nesse espaço híbrido, o videopoema permite a disposição, o movimento e as metamorfoses das palavras e dos objetos, o encadeamento rítmico, sonoro e plástico, provocando estranheza entre o enunciado e a imagem, o som e o movimento, as cores (preto, cinza, branco), a narração e o fundo com suas rasuras. Arnaldo Antunes se apropria das propriedades híbridas do vídeo para manipular palavras, imagens e sons, deslocando, no interior dos tecidos semióticos, as semióticas significantes para os processos de produção de subjetividades das semióticas a-significantes. A mídia do videopoema dotou o poeta de novas semióticas a-significantes de subjetivação, semióticas inacessíveis na linguagem significativa, conceitos de Lazzarato, que já iniciamos no capítulo anterior e que vamos retornar mais a diante.

O Videopoema *Pessoa* dialogou com as transformações que culminou em uma sociedade de telas. Da rede telêmica de Lipovetsky e Serroy (2009), e da sua telamundo. E, sendo mídia vídeo, atua de forma mais intensiva no seio da rede telêmica, uma vez que, como argumentamos no primeiro capítulo, o vídeo é a mídia principal em uma sociedade de tela. A obra de Antunes resulta desse contexto urbano, que teve no videoexperimental a manifestação das expressões que se caracterizava enquanto produção de vanguarda de sua época, o início dos anos 90 do século XX. Tanto Jameson quanto Dubois colocam a necessidade de análise do vídeo experimental para a compreensão desta mídia, já que foram produções que exploraram os limites da tela, transitando entre os vários estratos de máquinas de imagem, numa dinâmica externa, (entre os estratos), e em relação ao seu movimento interno (à sua própria linguagem) (DUBOIS, 2004).

Pessoa é um videopoema adequado para nossa discussão sobre a linguagem videográfica abordada no primeiro capítulo assim como para a discussão acerca da produção do sujeito individuado através de processos de produção de subjetividade, desenvolvido nesse capítulo. A discussão se torna de suma importância para nossa pesquisa, pois, analisaremos o videopoema *Pessoa* (ANTUNES, 1993) enquanto crítica ao sujeito individuado preso às engrenagens da servidão maquínica capitalista, ou seja, iremos fazer uma leitura de Arnaldo à luz de Lazzarato.

Em seu livro, *Signos, Máquina e Subjetividades* (LAZZARATO, 2010), Maurizio Lazzarato aborda a maneira como o capitalismo, sendo um operador semiótico, opera semióticas significantes e a-significantes para produzir subjetividades, o que o autor chama de semióticas mistas. As semióticas mistas são, ao mesmo tempo, significantes, simbólicas e a-significantes. As semióticas significantes resultam na linguagem, e atuam reconfigurando “completamente o mundo de pulsões ‘ao moldá-la de alto a baixo’, pois nos ensina a expressar por meio de palavras e da gramática o que é da ordem do afeto” (LAZZARATO, 2014, p. 95).

Já as semióticas simbólicas faz parte de uma estrutura comum aos seres, que se desenvolve ainda na infância, “entre as idades de nove e doze meses”, se constituindo em modos de comunicação pré-verbal “(gestos, posturas, expressões faciais, expressão vocal etc.)”, criando assim as condições “protolinguística para a emergência e aquisição da linguagem” (LAZZARATO, 2014, p. 93). Por fim, as semióticas a-significantes “(cotações da bolsa, do câmbio, contabilidade corporativa, orçamentos nacionais, linguagens de computador, matemática, funções científicas e equações, mas também as semióticas a-significantes da música, da arte etc.)” (LAZZARATO, 2014, p. 72), produzem subjetividades sem necessitar da cognição nem da comunicação pré-verbal para se efetuar.

Como coloca Lazzarato, as semióticas a-significantes “envolvem modos de semiotização mais abstratos do que a linguagem”, (LAZZARATO, 2014, p. 72) se manifestando “nos domínios das ciências, das corporações industriais, da indústria de serviços do mercado de ações, das máquinas militares, artísticas e comunicacionais em vez de no mundo da sociedade civil, da representação política ou da democracia” (LAZZARATO, 2014, p. 72). Neste sentido, as semióticas a-significantes:

funcionam como uma roda dentada ‘material’ em homens-máquinas, humanos-organizações, sistemas-humanos. Eles estabelecem um leitor, um interpretante, um compreendedor; e, no entanto, esse leitor (como se diz um leitor de DVD), que pode muito bem ser tanto um ser humano como uma máquina, um software, um procedimento etc., é sem representação (LAZZARATO, 2014, p. 101).

Esse processo de produção de subjetividade, através das semióticas mistas, ocorre de duas maneiras: através de dispositivos de sujeição social e através da servidão maquínica. Enquanto a sujeição social nos dota de subjetividade, nos tornando sujeitos individuados, a servidão maquínica desterritorializa e

reterritorializa, desmantelando “o sujeito individuado, sua consciência e suas representações” (LAZZARATO, 2010, p. 17).

O conceito de subjetividade ao qual Lazzarato ampara sua pesquisa é o de Guattari, onde a subjetividade é produzida por instâncias individuais, coletivas e institucionais, as quais máquinas derivadas pela tecnologia da informação e comunicação atuam diretamente na produção de subjetividades, ou seja, a subjetividade não é, como se tornou comum afirmar, produzida apenas pelo significante linguístico; as subjetividades são, antes, aquém de produções significantes, produtos de máquinas sociais, que atuam, sobretudo, por influências não-humanas, a-significantes.

Como colocam Agra e Justino (2016) "a produção de subjetividade se constitui como um conjunto de crenças e enunciados maquínicos que se modificam conforme as articulações que agenciam e com as quais operam" (JUSTINO, L; AGRA, E JUSTINO, 2016, p. 33), sendo esta produção, a de subjetividade, o principal artifício para a manutenção e expansão global do capitalismo neoliberal.

Para Lazzarato, a sujeição social é uma armadilha semiótica significativa, uma vez que disponibiliza subjetividades individuais, aos quais o sujeito individuado assume uma identidade, um sexo, uma profissão, uma nacionalidade e os lugares e papéis dentro de/para a divisão do trabalho (LAZZARATO, 2010, p. 27). Essa armadilha semiótica, que é a sujeição social,

Produz um sujeito individuado, cuja forma paradigmática no neoliberalismo em sido a do "capital humano" e do "empresário de si". O último avatar do individualismo, que fez da pessoa o centro e a fonte de ação, emergiu com a crise financeira, durante o qual a injunção para se tornar "capital humano" foi invertida na figura negativa e regressiva do homem endividado. Para sempre culpado e responsável, assim é o indivíduo hoje com relação à dívida (LAZZARATO, 2010, p. 28).

Na sujeição social são personificadas as relações de capital, possibilitando ao empreendedor ser "o capital personalizado" e ao funcionário "o trabalho personificado". A sujeição social visa a produção de processos de subjetivação para a efetivação do sujeito individuado, mobilizando semióticas significantes, especialmente a linguagem verbal, para nos atribuir "uma identidade, um sexo, um corpo, uma profissão, uma nacionalidade e assim por diante. Em resposta às

necessidades da divisão social do trabalho, ela fabrica sujeitos individuados, sua consciência, representação e comportamentos” (LAZZARATO, 2010, p. 17).

Esses processos semióticos visam à produção de moldes para as subjetividades se acomodarem, sejam nos moldes do capitalista/trabalhador, homem/mulher, professor/estudante, burocrata/funcionário, etc., possibilitando que a máquina social funcione de acordo com os interesses do capital. É um processo que envolve diversas áreas do saber, como por exemplo, as ciências sociais, que facilita a produção de sujeitos individuados, a linguística, que relaciona pessoa à origem da enunciação, assim como também a psicanálise, que equipou “o sujeito individual com um inconsciente representativo e personológico” (LAZZARATO, 2010, p. 35/36). À economia, coube a tarefa de agenciar a crença na racionalidade do indivíduo livre, que acredita poder escolher e decidir sobre sua vida. Por fim, a ciência política tornou o sujeito “depositário de direitos individuais, que devem ser imperativamente transferidos para os representantes a fim de evitar a guerra de todos contra todos” (LAZZARATO, 2010, p. 36). É nesse sentido que a sujeição:

Permite ao capitalismo estabelecer hierarquias molares diferentes: uma primeira, entre o homem (como espécie) e a natureza, e uma segunda, no interior da cultura, entre o homem (gênero, branco, adulto etc.) e a mulher, a criança, e assim por diante. Essas duas hierarquias são os pressupostos indispensáveis às hierarquias mais especificamente econômicas” (LAZZARATO, 2010, p. 36).

O sujeito individuado possui a crença em sua soberania e em seu comportamento racional embasado pelos discursos dos governos, economistas, da mídia, etc. Numa crise econômica, por exemplo, diagramas a-significantes e índices do mercado determinam a vida e a morte de governos, oprimindo os governados. Deste modo “as semióticas significantes das mídias, dos políticos e dos especialistas são mobilizados a fim de legitimar, de apoiar e de justificar, diante dos sujeitos individuados – com suas consciências e representações -, o fato de que ‘não há alternativa’” (LAZZARATO, 2010, p. 41).

A maneira com que os sujeitos individuados atuam, faz com que se coloquem como responsáveis pelo funcionamento do mercado, como fazem os corretores de valores, por exemplo, que assumem estar conscientes da servidão maquínica que o mercado impõe. Para Hayles, esses sujeitos são formadores de mercado que “negociam com compradores e vendedores institucionais de primeiro nível

envolvendo grandes quantias de valores de câmbio" (HAYLES, 2009, p. 106). Esses valores astronômicos movem-se pelo globo em trocas eletrônicas quase instantâneas, flutuando de acordo com fatores econômicos, sociais e políticos que passam por mudanças rápidas. A relação entre o corretor e a tela é intensa em seu ambiente de trabalho. É através delas que as semióticas mistas determinam o funcionamento do mercado global. Hayles nos apresenta essas condições, quando afirma que

As condições nas quais os corretores trabalham incluem numerosas telas que eles observam intensamente ao longo do dia, com o círculo interno mostrando dados econômicos e taxas de câmbio, e o círculo extremo sintonizado em fontes como a CNN, que mostram as últimas notícias sobre eventos econômicos, sociais, políticos. Recapitulando em seus sistemas sensoriais a diferenciação da mídia em fluxos de dados separados, os corretores desenvolvem uma forma de processamento paralelo com uma divisão de entradas de dados sensoriais, usando telefones para receber ordens de entradas de dados sensoriais, usando telefones para receber ordens de corretores pelo canal do áudio e telas para assimilar dados visuais e conduzir negociações eletronicamente. O ambiente, contudo, é dominado pelas telas (HAYLES, 2009, p.108).

O mercado afetaria e seria afetado por tudo ao seu alcance. Essa noção de que o mercado é um "tudo" é reforçada pelos corretores, que julgam estarem conectados à "mente do mercado". Nas palavras da Hayles, um corretor havia comentado para ela que acreditava que o mercado tinha vida própria, vendo-o como um ser maior que atua sobre tudo e sobre todos (HAYLES, 2009, p. 110). A atuação do mercado diretamente nas subjetividades seria desgastante para o sujeito individuado, uma vez que não apenas sua subjetividade é moldada através das semióticas mistas, mas também o seu corpo, afetos e emoções são agenciados.

Sendo assim, a função das semióticas significantes é a produção de uma mercadoria específica e fundamental: o próprio sujeito individuado como parte de agenciamentos complexos (LAZZARATO, 2010, p. 89). Já as semióticas a-significantes tornam o homo economicus uma engrenagem funcional da máquina capitalista, composto por "constituintes não linguísticos, que, na maior parte, escapam à sua consciência" (LAZZARATO, 2010, p. 88-89). Contudo, as semióticas mistas são apropriadas tanto para produzir o sujeito individuado, como para desconstruir esse mesmo sujeito.

Nesse sentido, podemos observar que a sujeição social não é a única maneira de o capitalismo produzir subjetividades. O capitalismo também funciona, de forma

ainda mais eficiente, através da servidão maquínica. Nesta, "o indivíduo não é mais instituído como um 'sujeito individuado', um 'sujeito econômico' (capital humano, empresário de si mesmo) ou como um 'cidadão'", o indivíduo, por outro lado, se torna "uma roda dentada, uma parte componente do agenciamento 'empresa', do agenciamento 'sistema financeiro', do agenciamento 'mídia' (...)" (LAZZARATO, 2010, p. 28), entre outros agenciamentos. Como podemos perceber, o processo de servidão maquínica pelas semióticas a-significantes não ocorre às escondidas, nem sobre o véu enigmático do oculto: tudo se dá às claras. Segundo Lazzarato:

Eles não escondem a realidade de nós; em vez disso, nos dotam de uma relação com o tempo, com o espaço e com os outros, fazendo com que existamos em qualquer lugar do mundo, desde que nossa subjetividade seja arrematada pelas desterritorialização capitalista e devolvida na forma do empreendedor, do indivíduo bem sucedido, do competidor e assim por diante (LAZZARATO, 2010, p. 89-90).

A servidão desterritorializa o sujeito individuado, reterritorializando-o constantemente. Enquanto na sujeição temos a produção de indivíduos, na servidão [in]divíduos se tornam individuais, apresentados enquanto amostras, gráficos, dados, estatísticas ou bancos. Predomina no processo de servidão o uso das semióticas a-significantes. O sujeito individuado não é necessário, ao contrário, tem sua subjetividade esfacelada, através de agenciamentos que operam semióticas a-significantes, fazendo do sujeito individuado apenas "uma engrenagem, uma roda dentada" (LAZZARATO, 2010, p. 28).

Esse processo de produção não é agenciado pelo sujeito, como nos faz crer a sujeição social, mas sim através dos objetos, máquinas, protocolos, diagramas, gráficos e software que agenciam a servidão maquínica. Ela é assistida no maquinário capitalista através de semióticas a-significantes, fluxos decodificados humanos e não-humanos, ativando forças pré-pessoais, pré-cognitivas e pré-verbais (percepção, sentido, afeto, desejo), e forças suprapessoais (maquinicas, linguísticas, sociais, midiáticas, sistemas econômicos etc) (LAZZARATO, 2010, p. 32). Nesse sentido, ela não os envolve, nem o sujeito, nem o objeto, mas sim seus híbridos sujeito-objeto, objetividades-subjetividades. Sendo assim:

"Objetos", máquinas, protocolos, diagramas, gráficos e software perdem sua "objetividade" e se tornam capazes de constituir vetores de "protosubjetivação" ou focos de "protoenunciação". Que

máquinas, objetos (e signos) procedem desse modo, significa que eles sugerem, capacitam, solicitam, incitam, encorajam e impedem certas ações, pensamentos e afetos ou promovem outros (LAZZARATO, 2010, p. 32).

As ações, pensamentos e afetos não operam através de ideologias nem através de repressões. Ela ocorre de dentro dos seres, no nível pré-pessoal, e por fora, no nível suprapessoal. Com isso, é capaz de atribuir aos indivíduos modos de percepção e sensibilidade e fabricar um inconsciente (LAZZARATO, 2010, p. 38). O que Lazzarato chama de formatação exercida pela servidão maquínica, “intervém no funcionamento básico do comportamento perceptivo, sensitivo, afetivo, cognitivo e linguístico” (LAZZARATO, 2010, p. 38), formatando assim os indivíduos à mera engrenagem descartável dentro do maquinário capitalista.

As semióticas a-significantes são mais abstratas e independe do processo significante, este último, fundamental na sujeição social. Mais eficiente para a servidão maquínica, as semióticas a-significantes conectam órgãos, sistemas, intelectualidades, etc. diretamente à máquina, aos seus signos, sem a necessidade da representação de um sujeito. É nesse sentido que o capitalismo depende das máquinas a-significante para seu funcionamento (LAZZARATO, 2010, p. 40). São máquinas que não se referem a outros signos, e sim ao real, de forma bastante empírica, como a linguagem da programação, as ações do computador, os signos monetários ou as equações matemáticas usadas na construção de uma ponte (LAZZARATO, 2010, p. 40).

O controle desses dispositivos semióticos permite ao capitalismo despolitizar e despersonalizar as relações de poder. Nesse sentido, elas tornam capazes de unir esferas heterogêneas de força, a fim de integrá-las e racionalizá-las para a acumulação econômica (LAZZARATO, 2010, p. 41). Elas tornam possíveis investimentos, acordos, fusões que permitam lucro para uma gama de sujeitos individuados, culturalmente e intelectualmente diversos, tendo apenas em comum o lucro de suas empresas.

Para Lazzarato, os processos de subjetivação, seja o da sujeição e da servidão, são processos maquínicos da megamáquina capitalista. O autor discute a maneira como, para Deleuze e Guattari, o Egito antigo se constituiu como a primeira megamáquina de servidão humana. Os indivíduos se constituíram enquanto constituintes de uma máquina que era composta por homens, animais e

ferramentas, tudo sob o controle e a direção de uma unidade superior. Sendo assim, a megamáquina arcaica não é primordialmente tecnológica - suas máquinas técnicas são muito simples - mas sim uma máquina social. Esse maquinário, dirigido de modo centralizado, é composto de diversas partes uniformes, especializadas e intercambiáveis, rigorosamente organizadas, dispostas e coordenadas. Na megamáquina arcaica

A dimensão do universo de valores: o mito de uma realeza divino, o culto do Sol e as "fantasias cósmicas", únicos que podem garantir a transformação de "homens em objetos mecânicos (...) agenciando esses objetos em uma máquina". A megamáquina também requer uma "produção de subjetividade", uma subjetividade para a máquina, uma subjetividade para a servidão. Os trabalhadores tinham "mentes de um novo tipo: mecanicamente condicionados, executando cada tarefa em estrita obediência às instituições, infinitamente pacientes, limitando sua resposta à palavra de comando. Mas a megamáquina precisa ainda de subjetivações (o sacerdócio e a burocracia) que assegurem, respectivamente, "uma organização confiável do conhecimento natural e sobrenatural; e uma estrutura elaborada para dar as castas são parte de uma administração definida não como estrutura, mas como um maquinismo (LAZZARATO, 2010, p. 34).

Posteriormente, o capitalismo reviveu e alterou as formas de servidão da megamáquina arcaica. Os operadores humanos foram progressivamente substituídos por agentes mecânicos, eletrônicos e químicos. As máquinas sociais e técnicas forjaram comportamentos muito além dos assumidos no emprego e no trabalho em geral, passando a atuar na vida privada dos indivíduos. Com a cibernética e a informática, o regime de servidão foi generalizado, tornando a mais-valia maquínica, expandindo-a para toda sociedade.

Entretanto, é importante frisar que nesta megamáquina capitalista, ocorre, para além da sujeição e da servidão, focos de resistência, o que Lazzarato chama de "ação política revolucionária". Ela se posiciona de forma a assumir outros processos de subjetivação, ferrugens aos processos de subjetivação dominantes. Estes são conceitos importantes para nossa análise do Videopoema *Pessoa*, de Arnaldo Antunes, pois, a sujeição social cria o sujeito individuado, agenciando semióticas significantes e, nesse sentido, Arnaldo se utiliza da linguagem significativa (poética) para desterritorializar o texto apresentado e reterritorializar na leitura que faz do texto.

A servidão maquínica se apropria das semióticas a-significantes para funcionar seu maquinário, muito mais abstrato do que a linguagem (significante), assim como Arnaldo se utilizou das semióticas a-significantes (audiovisual) para compor essa obra, vista por nós como uma crítica ao sujeito individuado. Por ser semiótica tanto significante, simbólica como a-significante (semiótica mista), o videopoema se lança no maquinário como ferrugem capaz de corroer as engrenagens capitalista, visando “produzir algo diferente do individualismo paranoico, produtivista e consumista” (LAZZARATO, 2010, p. 37).

Sendo o capitalismo uma megamáquina composta por engrenagens, os maquinismos implicam órgãos sociais para tomada de decisões, gestão e reação. O sujeito individuado se comunica com outro sujeito individuado via uma máquina-objeto, ao passo que os individuais, dissipam os dualismos entre sujeito/objeto, palavra/coisas, não se opondo a máquina, mas se colocando de forma adjacente a ela, constituindo o dispositivo "homem-máquina, nos quais homens e máquinas são meras partes recorrentes e intercambiáveis de um processo de produção, comunicação, consumo etc. Que os excede" (LAZZARATO, 2010, p. 29).

Partindo desse pressuposto teórico, onde o capitalismo é uma megamáquina agenciado por maquinismos mistos (significante, a-significante, simbólico), podemos pensar que novos devires de subjetivação, pontos de fuga à subjetivação dominante atuem nesse maquinário enquanto ferrugem, corroendo, o processo de produção de subjetividade da sujeição social e da servidão maquínica. As engrenagens capitalistas perdem o ritmo avassalador de desterritorialização e reterritorialização de subjetividades quando corroídos pela ferrugem (a ação política revolucionária de Lazzarato).

Suas rodas dentadas vão sendo sucateadas, oxidando e reduzindo, assim, sua força motriz. São traçados, a partir destes espaços, pontos de fugas e devires de subjetividades além da subjetividade dominante. O videopoema Pessoa, de Arnaldo, é analisado neste trabalho enquanto ferrugem no maquinário capitalista, contrário à sujeição e à servidão maquínica atual. São ferrugens que criam outros devires de subjetividades, contrários ou distantes das subjetivações dominantes.

Ferrugem é a fuga/negação/resistência/deslocamento dos devires da sujeição social e da servidão maquínica. São necessários para problematizar a maneira como o capitalismo desenvolveu uma inovadora capacidade de unir espaços tanto

nacionais, como culturais, religiosos, políticos em torno das necessidades de um mercado mundial integrado. O investimento que esse mercado faz deve-se tanto à produção de mercadoria quanto à produção de subjetividade, criando e integrando um mercado subjetivo mundial, negligenciando espaços sociais e culturais.

3.1. O SUJEITO INDIVIDUADO NO DOCUMENTÁRIO PRINT THE LEGEND

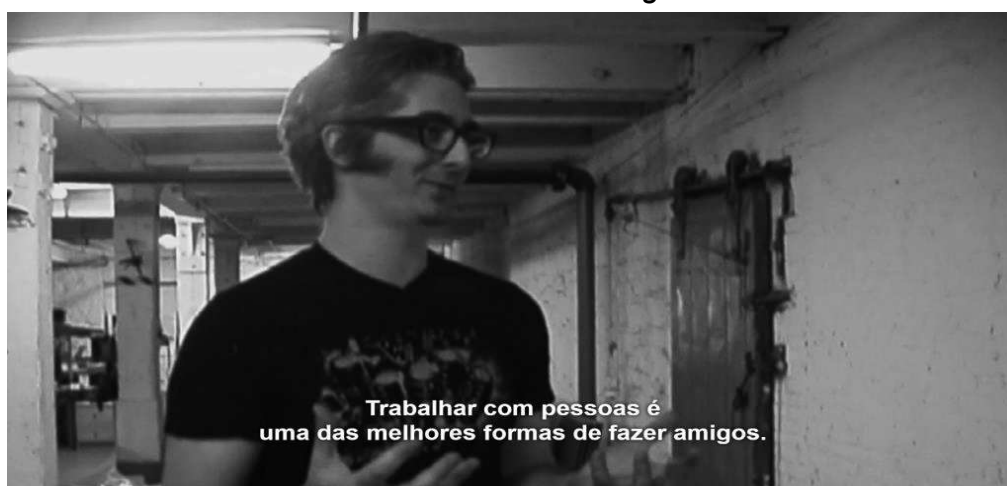
O documentário *Print the Legend* (LOPEZ; TWEEL, 2014), apresenta, de forma bem clara a maneira como ocorre os processos de subjetivação que molda o sujeito individuado da sujeição social e os processos de desterritorialização na servidão maquínica. Através de uma breve análise, podemos perceber, a partir do olhar lançado pelos diretores sobre a figura de Bre Pettis, empresário sócio fundador de uma empresa de impressora 3D, a MakerBot, como ocorre a desterritorialização e reterritorialização de sua subjetividade num período de três anos, no mesmo ritmo vertiginoso ao qual cresceu sua empresa, para então em seguida, entender de que forma o videopoema *Pessoa* surge enquanto ferrugem neste processo de subjetivação.

O documentário mostra o surgimento de um novo produto que supostamente será responsável por transformar as formas de produção do capitalismo: as impressoras 3D pessoais. Com a popularização destas impressoras, a produção de diversos produtos sairia da responsabilidade das empresas e se tornaria acessível ao consumidor final. O consumidor/produtor, ao fim, seria responsável pela produção daquilo que achasse necessário, sem precisar do intermédio das empresas, uma vez que seria possível baixar, gratuitamente, na internet, os arquivos do molde em 3D de praticamente tudo que pudesse ser impresso. De acordo com a mídia, o governo americano e os investidores das empresas de impressoras 3D, a capacidade de tornar os indivíduos produtores dos seus bens acabaria por transformar a maneira como o capitalismo atua.

Bre Pettis, fundador e ex-CEO da MakerBot Industries, é um dos sujeitos que apostam nessa “revolução”. Seu início é modesto, com a empresa situada numa garagem e com uma equipe composta por amigos de universidade. O programa desenvolvido pela empresa para a impressora MakerBot optou pelo código aberto, o

que permitia a qualquer programador, em qualquer lugar do mundo, conhecer e melhorar os problemas de execução do programa. Bre Pettis aparece, nesse período, como um defensor do código aberto, exaltando o potencial do compartilhamento de informações entre as pessoas para o surgimento de produtos que visassem melhoria para as populações. No curto período de três anos sua empresa cresce de tal modo que sai da garagem onde surgiu para ocupar uma grande sala comercial para poder comportar mais de duzentos e cinquenta funcionários.

FIGURA 4: Frame do documentário *Print the Legend*



FONTE: (LOPEZ; TWEEL, 2014, 3:55 s).

As semióticas mistas (significantes, simbólicas e a-significantes) produzidas pelo capitalismo pulverizou as subjetividades do CEO da MakerBot, conforme a empresa sai de uma garagem e adentra o mercado financeiro. Neste processo, a empresa é tão bem sucedida que, quando ela é vendida, atinge a soma de mais de 600 milhões de dólares. Durante esses poucos anos, a subjetividade de Pettis foi desterritorializada e reterritorializada constantemente, conforme a empresa crescia. No processo de servidão maquínica, a subjetividade do jovem empreendedor utópico, que sonha transformar o mundo através da disponibilização do conhecimento (código aberto), é relocada para a subjetividade do grande empresário, servo única e especificamente dos agenciamentos empresa (código fechado, capital aberto). Os outros dois fundadores, assim como quase toda a equipe original, foi despedida e substituída por outros indivíduos, mais capacitados para as funções.

FIGURA 5: Frame do documentário *Print the Legend*



FONTE: (LOPEZ; TWEEL, 2014, 1:15:23 s)

As semióticas a-significantes dos diagramas, dos fluxos das ações em capital aberto, do software, que agora passa a ser código fechado, agenciam a empresa de modo que os indivíduos, amigos/parentes, se tornam engrenagem a ser substituída indubitavelmente a fim de melhorar o seu funcionamento. Pettis, reterritorializado, assume outros discursos e posturas, sem perceber que, forjado para crer em sua liberdade, foi moldado subjetivamente para reproduzir os interesses dos mercados. As engrenagens, servas máquinas do agenciamento empresa (MakerBot), aos poucos são descartadas, substituídas por sujeitos individuados indicados pelo investidor externo. Os amigos são despedidos, o código aberto passa a ser fechado, e as semióticas operadas na empresa efetiva a servidão máquina capitalista.

Os componentes da subjetividade de Pettis, ou seja, “entendimento, memória, atenção, percepção, etc vêm se acoplar e se agenciar com a protosubjetividade máquina” (LAZZARATO, 2010, p. 86), redefinindo-o completamente, assumindo outras prioridades, desejos e objetivos. Sua subjetividade passa a depender das máquinas, aos “sistemas de escrita a-significante e informação codificada e produzida por instrumentos matemáticos” (LAZZARATO, 2010. p. 86), e o sujeito individuado que defendia o código livre e o massivo acesso as impressoras 3D, se revela, por fim, apenas engrenagem no grande maquinário capitalista, ao optar por fechar o código, demitir funcionários que ajudou a fundar a empresa e elevar o preço dos seus produtos.

A particularidade do documentário em registrar todas as fases da empresa, do surgimento à entrada no mercado de valores, viabilizou a relação entre a teoria de

Lazzarato e o sujeito individuado de Bre Pettis, onde percebemos como a máquina capitalista produz subjetividades apenas no intuito de perpetuar o funcionamento de suas engrenagens, representados no homem-máquina. Desta forma, uma crise no neoliberalismo representa não apenas uma crise financeira e/ou política, como também uma crise de subjetividades, observada na constante desterritorialização e reterritorialização do indivíduo.

A produção de subjetividade através de semióticas mistas não se dá apenas no mercado financeiro, como também através do cinema, como analisa Lazzarato. O autor afirma que as potencialidades do cinema são disputadas politicamente pela indústria cinematográfica com o intuito de haver o controle sobre "os efeitos de subjetivação e dessubjetivação que as semióticas 'não humanas' da imagem cinematográfica produzem sobre o sujeito individuado" (LAZZARATO, 2010, p. 96). Todo esse esforço visa contribuir intensamente na constituição do sujeito individuado, em especial do seu inconsciente. Pretende-se, através do cinema, educar as pessoas aos modelos exigidos pelo consumo de massa agindo nas profundezas da subjetividade, pois pode lhe fornecer identidades e modelos de comportamentos.

Com isso se desfaz a unidade do sujeito, colocando em circulação modelos de desejos e modelos de sujeição. É dessa maneira que o "capitalismo fabrica o indivíduo, moldando seu corpo e sua psique, equipando-o com modos de percepção e semiotização, e com um inconsciente que se esforça em introduzir um 'proprietário burguês em cada trabalhador" (LAZZARATO, 2010, p.113). A semiótica não verbal do audiovisual é extremamente eficiente, afetando diretamente a subjetividade do indivíduo. O fato de o audiovisual trazer imagens, sons, palavras faladas e escritas, movimentos, cores, ritmos, entre outros, o transforma em uma mídia eficiente para processos de subjetivação.

Os vários dispositivos que compõem as obras audiovisuais, suas semióticas mistas, otimizam os processos de produção de subjetividade, e, de acordo com o dispositivo que prevaleça, há diversos modos de como ler e ver um filme, permitindo, inclusive, uma exposição, quase que didática, de todos os pressupostos do dispositivo audiovisual (JUSTINO, 2015. p. 226-227). Neste sentido, uma obra audiovisual pode ser observada através de suas imagens, cores e ritmos, inclusive

através da cadeia de afetos que essas semióticas a-significantes criam, deixando de lado, nesta observação, as semióticas significantes.

As semióticas a-significantes agem de maneira mais abstratas do que a linguagem, o que permite que seu maquinismo tome proporções globais. São processos semióticos que independem das significações que veiculam, do indivíduo que tem sua subjetividade criada por ela, sendo expressões também não humanas. São “equações e planos que enunciam a máquina e fazem-na agir de forma diagramática sobre os dispositivos técnicos e experimentais” (LAZZARATO, 2010, p. 74-75). Nesse estágio, a língua não possui privilégio algum na semiótica geral, que envolve processos semióticos a-significantes tanto estéticos, técnicos-científicos, biológicos, como sociais (LAZZARATO, 2010, p. 52).

Esse desvinculamento das significações e dos sujeitos, e essa apropriação das máquinas e das fórmulas, proporcionou ao capitalismo alargar seus tentáculos de forma global, de forma a submeter culturas diversas as variantes das bolsas de valores, cotação do dólar e do euro, a partir de oscilações de gráficos que decidem a vida ou a morte financeira das sociedades, a sua produção cinematográfica, musical, audiovisual etc. Essa abrangência capitalista gerou, além da sujeição social e da servidão maquínica, também as ferrugens em seu maquinário. O videopoema *Pessoa* de Arnaldo Antunes surge, nessa pesquisa, enquanto ferrugem, pontos de fuga direcionados para outros devires de subjetivação, contrapondo-se ao modelo de subjetivação dominante.

3.2 PESSOA E AS SEMIÓTICAS MISTAS

Em 1993, Arnaldo Antunes lançou uma coletânea de 30 poemas denominado *Nome*. A antologia teria avançado muito em relação à sincronização da palavra-imagem e a palavra-som de acordo com Machado (2000). O autor afirma que “alguns poemas que compõem essa coletânea chegam a propor soluções bastante ricas em relação, contraposição, movimento e metamorfose entre os sistemas plásticos e sonoros ou entre as dimensões escrita e oral das palavras” (MACHADO, 2000, p.219). O poema *Pessoa* é o exemplo mais feliz para Machado, pois:

O resultado final é um confronto brutal entre dois modelos de discurso (um representado na tela, denso e enigmático, outro representado na pista de som, racional e taxionômico), mas um confronto em que cada um não pode evitar uma certa taxa de contaminação pelo outro: enquanto o texto analítico acaba por se “poetizar”, em decorrência dos excessos de seu delito classificatório, o outro tem o seu efeito poético relativizado, como consequência de sua redução a objeto do comentário científico do primeiro (MACHADO, 2000, p. 219).

Esse estranhamento que a obra *Pessoa* causa no espectador é característica da obra do Antunes, uma vez que Arnaldo “realizando operações de ‘estranhamento’ ou desautomatização da percepção, (...) pode geometizar a água” (RISÉRIO, 2000, p.17). Para Risério, a antologia *Nome* conseguiu casar o vídeo ao microcomputador, gerando novas formas de escrita, novos suportes, colocando a tela em discussão, gerando uma forma midiática incapaz de ser produzida no suporte livro (RISÉRIO, 1998, p.106). As mídias digitais, que surgem vertiginosamente neste período, são capazes de apagar qualquer diferença midiática perceptíveis nos processos de simulação (DINIZ, 2012, p. 37).

Vimos em Lazzarato que a sujeição social e a servidão maquínica operam subjetividades por meio de semióticas significantes, simbólicas e a-significantes, simultaneamente, formando o que ele chama de semióticas mistas. A *Pessoa* do título do videopoema de Antunes está relacionada ao sujeito individuado da sujeição social, que acredita ingenuamente exercer controle sobre si, sobre sua finitude, porém, não tem conhecimento de que, sendo “coisa que passa, se apaga, finda” (ANTUNES, 1993), torna-se apenas mera engrenagem provisória do maquinário neocapitalista.

O vídeo, máquina de imagem (Dubois) que atua através de semióticas mistas (Lazzarato) também é capaz de produzir subjetividades. Neste contexto, podemos dizer que o videopoema *Pessoa* produz ferrugem contrária às subjetividades dominante do capitalismo. Através do uso de semióticas mistas, principalmente através das semióticas a-significantes, Antunes cria “ferrugens” nas engrenagens da máquina capitalista, fazendo surgir novos devires como pontos de fuga às subjetivações dominantes. O texto do poema tem início com a frase “coisa que acaba” (ANTUNES, 1993) e prossegue enfatizando a morte quanto condição inevitável do sujeito, que possui apenas a certeza de que tudo que é vivo

factualmente “morre”, apresentando a condição de finitude, insignificância, peça descartável de um maquinário:

Coisa que acaba. Troço que tem fim. Sujeito. Que não dura, que se extingue. Míngua. Negócio finito, que finda. Festa que termina. Coisa que passa, se apaga, fina. 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 rasga 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 (ANTUNES, 1993).

A Pessoa apresentada por Arnaldo é exatamente o contrário do sujeito individuado, empresário de si, otimista, aguerrido e determinado, defendido no capitalismo. As frases curtas expõem a irrisória finitude do sujeito, corroendo de forma concatenada, frase a frase, as subjetividades que moldam o sujeito individuado. As potências do corretor financeiro não o distanciam da descrição que Arnaldo faz, uma vez que todos, sem exceção, tem fim, não dura, míngua e se torna apenas um nome que se esquece. Na projeção progressiva, linear, do sujeito individuado não são apresentadas suas condições de negócio finito, que finda, seja ele do médio, pequeno ou grande escalão financeiro.

A crise de subjetividades do capitalismo contemporâneo levou a uma crise de identidade, onde a máquina capitalista desterritorializa subjetividades e reterritorializa outras. Este processo, que tem no uso das semióticas a-significantes uma grande eficácia, é atacado, pelas mesmas vias, pelo videopoema de Antunes. O “pedaco de perda”, o “fogo que vento assopra” assume uma conotação de reterritorialização do sujeito individuado, um convite para uma ruptura (morte) com o paradigma do homo oeconomicus e para a desconstrução das subjetividades dominantes.

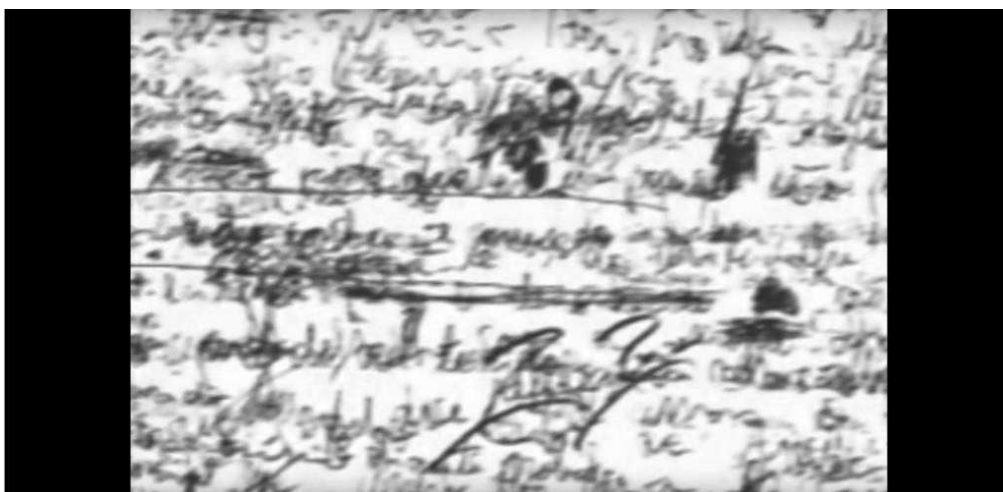
E é a morte do sujeito individuado que os versos constantemente evocam. A consciência da morte enquanto condição inevitável a tudo que vive, é, de forma ácida e poética, visceral e melódica, construída por Antunes a fim de forjar a marteladas sua crítica ao discurso constitutivo do sujeito livre, empresário de si, individuado. Não há liberdade para o “líquido que evapora” e nem soberania para a

“água que o sol seca”, que “a terra bebe”, já que estão todos fadados ao eterno retorno, onde matéria volta a ser matéria e energia voltar a ser energia, incondicionalmente.

Poderíamos dizer que o videopoema torna possível esse questionamento, uma vez que morre não apenas as *peessoas*, mas morrem também suas culturas. Pasolini, citado por Lazzarato, apontou a morte de processos de subjetivação e de crenças politeístas e animistas no capitalismo contemporâneo, crenças que haviam resistido a épocas anteriores, como exemplo da expropriação proporcionada pela Igreja, mas que, no entanto, encontrou sua morte a partir do neocapitalismo (LAZZARATO, 2014, p. 118).

Como já dissemos, o videopoema Pessoa de Antunes tem início com um fundo preto, em silêncio total. Após 5 segundos, a palavra *pessoa* surge na tela, escrita em letras brancas. Um ruído tem início antes do nome do poema desaparecer, incitando a confusão cognitiva que pretende provocar a seguir. Surgem em fade-in diversos escritos numa folha branca, e da maneira como são dispostos, se tornam praticamente ilegíveis, sendo raramente possível compreender uma palavra ou outra. Os rabiscos funcionam como semiótica a-significante, afetado diretamente o espectador, provocando estranhamento e confusão acerca do que representam aquelas palavras que não podem ser lidas, apenas vistas.

FIGURA 6: Frame do videopoema *Pessoa*



FONTE: (ANTUNES, 1993, 0:08 min.)

Apesar da aparente confusão que os escritos apresentam, é legítimo afirmar que eles foram meticulosamente montados, possuindo um padrão estético que

possibilita harmonia ao visível caos. As fontes escolhidas e pretensiosamente dispostas em seus lugares, os tamanhos, a espessura dos traços, os espaços em brancos, os rabiscos e suas formas, os símbolos musicais, os trechos datilografados, todos eles, foram meticulosamente montados para compor uma estética específica. Poderíamos dizer que, embora essa imagem seja composta por palavras, ela funciona no vídeo como semiótica “tanto simbólica quanto a-significante, fazendo parte do tecido visual do vídeo, que nos remete à pintura” (LAZZARATO, 2014, p. 96). O fundo permanece em movimento até o final do vídeo, compondo parte fundamental do tecido visual da obra.

Em seguida, ainda no início do vídeo, surge da direita para a esquerda, a palavra “COISA”, ao mesmo tempo em que emerge a voz de Arnaldo articulando a palavra SUJEITO. Em um ritmo acelerado, as próximas palavras a surgirem são “QUE ACABA.” e o narrador “lê” SUJEITO – PREDICADO – PONTO. O que o narrador faz é uma análise morfossintática das palavras que atravessam a tela, da direita para a esquerda, enquanto os rabiscos seguem na direção dos nossos olhos em leitura, da esquerda para a direita. Arnaldo funde a semiologia fônica e a semiologia da linguagem, confundindo-as, misturando e não permitindo, a princípio, entender nem uma nem a outra, nem o que está escrito, nem o que está sendo narrado.

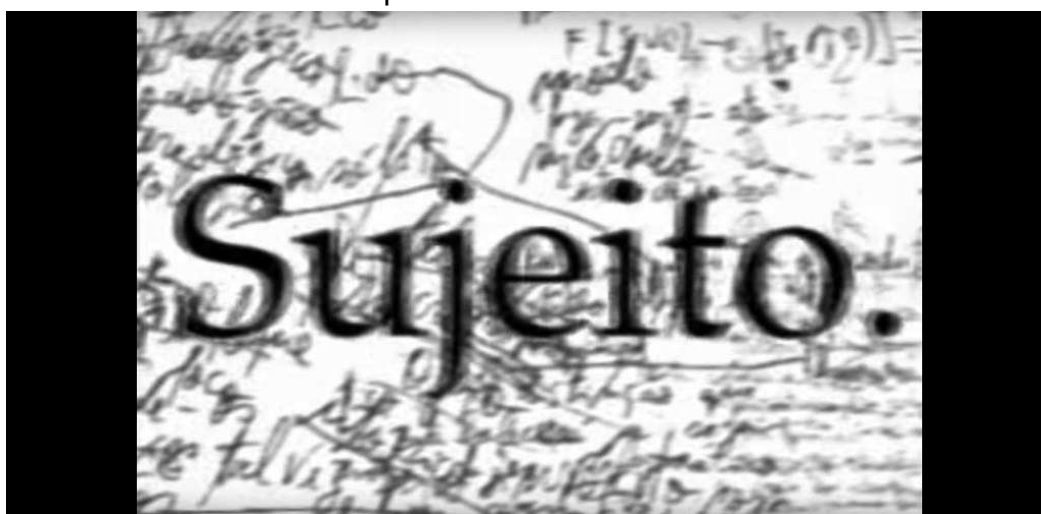
Dessa maneira, é nessa justaposição, que as semióticas significantes sobrepostas funcionam de forma a-significante, atingindo o leitor em sua subjetividade, provocando uma confusão cognitiva através da narração do poeta, que não diverge com o que está escrito. Sendo assim, os três planos: imagético, escrito e sonoro são combinados, através da incrustação (a ação de embutir uma imagem em outra, proporcionando um efeito de relevo), para causar estranhamento, pois não permite ao leitor/observador decidir se se atém às imagens dos rabiscos ao fundo, se lê o texto do poema que sobrepõe os garranchos que corre pela tela ou se finca atenção no som da análise feita pelo narrador, que segue sua análise até o final do videopoema:

Sujeito sujeito predicado ponto aspecto terminativo ponto substantivo
ponto pronome advérbio verbo no presente vírgula oração
subordinada adjetiva ponto oração pressuposta ponto nome adjetivo
vírgula intransitividade ponto anti actante ponto sujeito pronome
relativo verbo vírgula reflexivo vírgula verbo ponto sujeito ponto

sujeito sujeito terceira pessoa ponto relator futuro predicativo ponto oração adjetiva ponto objetivo direto morfema gramatical artigo morfema lexical verbo transitivo ponto sujeito anti sujeito ponto nome comum ponto proparoxítora relator indicativo ponto objetivo abjeto pronome índice de indeterminação de sujeito verbo advérbio ponto definição vírgula sintagma verbal vírgula predicado ponto relator neutralização presente ponto artigo substantivo verbo determinante nome verbo verbo sintagma nominal sintagma verbal artigo substantivo predicado verbo predominal advérbio pronome reflexivo verbo ponto denominação ponto definição ponto lexema sujeito verbo da primeira conjugação vírgula da segunda conjugação vírgula verbo intransitivo ponto falta liquidação da falta ponto lexia grafema sintagma verbal vírgula relator objeto direto aspecto terminativo ponto sujeito simples ponto objeto direto grafema determinante nome predicado verbal vírgula pronome artigo definido substantivo verbo ponto forma pronominal neutra morfema independente presente vírgula indicativo vírgula intransitivo ponto vocábulo vírgula lexia vírgula nome ponto objeto pronome relativo pronome reflexivo verbo transitivo direto ponto final (ANTUNES, 1993).

A análise híbrida, morfossintática, feita por Arnaldo acaba por criar ruídos de significação, causando estranhamento no leitor, fazendo-o rumar para uma compreensão a-significante daquilo que está sendo narrado. Devido ao auto grau de abstração que a análise morfossintática do narrador acaba assumindo, somados aos ritmos e rabiscos, temos na confusão gerada pelas semióticas a-significantes e significantes do videopoema; o mal estar necessário para problematizar a Pessoa descrita no texto que percorre a tela em relação ao conceito de sujeito individuado, largamente produzido, de acordo com Lazzarato, no capitalismo.

FIGURA 7: Frame do videopoema *Pessoa*

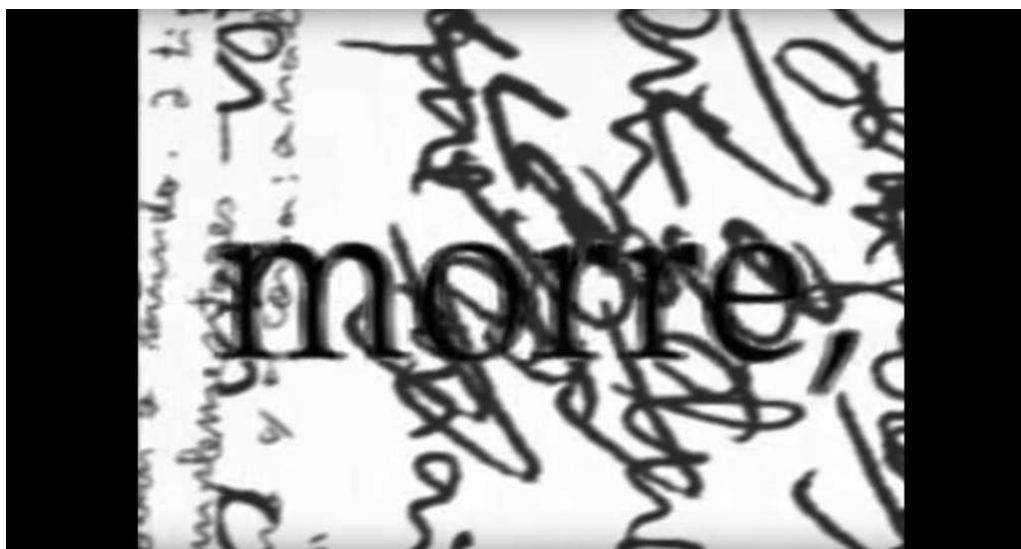


FONTE: (ANTUNES, 1993, 0:15 min.)

O tecido sonoro, semiótica a-significante, vai ganhando corpo no decorrer do vídeo. Os elementos musicais vão compondo aos poucos camadas na trilha, sobrepondo o ruído inicial. Ao tempo de um minuto e oito segundos, inicia-se um instrumento ao longe que aos poucos ganha volume e passa a marcar o tempo da narração, facilitando a sensação de abstração que o conjunto apresenta. Ambos, trilha, ruído e narração caminham juntos no percurso do vídeo, tanto os elementos do tecido fônico, como os elementos do tecido sonoro. Isso acaba por confundir ainda mais o leitor, que, como por ilusão de ótica, acredita que as imagens estão também acelerando, fazendo com que as letras corram.

A impressão que passa é que a leitura se torna ainda mais complicada, assim como também se imagina que o fundo e seus rabiscos estão acelerando sua passagem. Basta excluir o tecido sonoro e fônico, retirando-se o som do vídeo, para se perceber que não há alteração significativa na velocidade das imagens, como se imaginava anteriormente, e que aquele efeito se dá devido à influência sonora dos elementos audiovisuais.

FIGURA 8: (ANTUNES, 1993, 0:15 min.)



FONTE: (ANTUNES, 1993, 1:58 min.)

A finitude elencada no vídeopoema de Antunes provoca questionamentos capazes de fazer surgir devires que se contrapõem à subjetivação maquínica do neocapitalismo, proporcionando um encontro de si consigo mesmo, do sagrado, da natureza, das coisas e do cosmos (LAZZARATO, 2014. p. 117), da natureza

subjetivada, do Deus védico-espinosista de Pasolini (LAZZARATO, 2014, p. 119), ao fazer notar que na verdade, distante da servidão maquínica capitalistas, estamos imersos na imanência absoluta que existe em si-mesma, da qual trata Deleuze em seu texto *A imanência: uma vida...* (DELEUZE, 2002, p.12), uma imanência que nos coloca diante do mundo, não fazendo alusão ao transcendental clássico da filosofia, seja platônico ou kantiano, pois não pressupõe algo que lhe seja exterior.

Neste sentido, a cada dia em que perpetuamos as subjetivações da engrenagem capitalista, estamos fadados à condição de “*coisa que cessa, fenece, apodrece*” (ANTUNES, 1993), acelerando a morte de heterogeneidades culturais, de subjetividades, de espécies e ecossistemas inteiros, vivendo como defuntos em prol do mercado, que destrói de forma sedenta tudo aquilo que visa contrapô-lo.

Por fim Antunes se utiliza dos meios da engrenagem capitalista, utiliza-se das semióticas mistas do videopoema para deferir profundamente sua crítica a este modelo de subjetivação, o sujeito individuado que torna a sujeição maquínica se perpetuando. Fazendo uso das semióticas mistas, o autor apresenta novos pontos de fugas, vias de acesso, que não inocentemente, possam a vir a se tornar ferrugens nas engrenagens da servidão maquínica capitalista. É nisso que consiste a arte e para isso que ela sobrevive: para além das sujeições dominantes.

CONCLUSÃO

A literatura eletrônica comporta um deslocamento linguístico paradoxal, uma vez que muitas das narrativas são atravessadas pelo movimento de resistência à própria ideia de representação, e é a partir desses atravessamentos com a linguagem que o segundo autor; ou seja, o roteirista, confere a sua prosa ou poesia um encontro com o corpo pré-significante. Isso ficou evidente na análise de “Homo Erectus”, transposto para o movimento midiático. É nesse momento, que o conto de Marcelino Freire solta a língua e se define um fenômeno de resistência que não se esgota, nem mesmo se equaciona, através dos significantes corpos e dos significantes comportamentos simplificadores. O que ocorre no ápice dessa narrativa é a presença da multiplicidade. E falar dessa multiplicidade presente nesse conto é levarmos em conta que a linguagem apresentada por ele efetua um descentramento por não se fechar em si mesma.

Nesse sentido, a narrativa se transforma em muitas mediações associadas a distintas mídias. A referência que esta prosa comporta é uma ponte para a nova entrada que desconstrói a escrita tradicional de maneira que ela não faz sentido isoladamente. O texto escrito passa a funcionar como parte integrante do construto literário, e não mais como parte unívoca da literatura. No momento em que a literariedade do conto é atravessada pela música, pela imagem e pelos caracteres midiáticos próprios do suporte computador, a literatura funciona como o efeito que o ato de escrever não consegue fazer significar. Dessa forma, recorrer a esses construtos midiáticos é fazer dobrar o potencial do indizível. É “um gesto estético”, porque se liberta das armaduras da escritura e inventa uma nova forma de dizer aquilo que não pode ser dito, apenas experimentado.

Tudo isso foi possível, através do advento do computador e sua difusão massiva entre a população, com isso as possibilidades se tornaram ainda mais férteis para o vídeo em geral, e para o videopoema e o videonarrativa em específico. Vivemos em um momento em que praticamente qualquer pessoa é capaz de baixar, instalar e aprender (através de milhares de tutoriais na internet) a editar um vídeo. Contudo, o que verificamos foi que esse facilitador do acesso não significou que houve uma explosão de produção de videopoema ou do videonarrativa. No entanto,

isso proporcionou esse tipo de literatura ganhasse muito mais destaque. Assim, a literatura eletrônica não resultou quantitativamente do desenvolvimento das tecnologias, mesmo sendo ela uma problematizadora dessas transformações, além do mais, acrescenta-se a isso, o fato de o vídeo ter sido marginalizado desde o seu surgimento, se tornando uma mídia de difícil teorização e com pouca tradição de pesquisa, nos argumentos expostos por Jameson e Dubois. Considerações à parte, essa nova maneira de vivenciar a literatura promove um desafio ao tempo e a exploração de fantasias no plano material. Ela é um caminho para libertar a mente do aprisionamento cartesiano e transmutar as identidades de maneiras distintas, rompendo os espaços fronteiros egocêntricos, por meio de novas experiências no campo do imaginário.

Nessa projeção de Rodrigo Burdman em preto e branco, de cerca de dois minutos e quarenta e sete segundos, do conto “Homo Erectus”, de Marcelino Freire há uma projeção das letras irregulares e superpostas com a intenção evidente de sabotar a linguagem do papel transbordando o espaço da folha em branco. Seria ao molde tradicional um conto hai-kai digital. É uma produção ambígua, porque ao mesmo tempo em que tem a palavra como alicerce da narrativa, ela no seu sentido tradicional é obliterada, mas o conto, ainda assim, é um tanto verbal, pois parecem surgir muros e imagens oriundas das letras.

Não podemos dizer que tudo aquilo cabe na folha de papel, daí sua ambiguidade. O suporte livro se anula e o suporte máquina digital aglutina esse conto curto – conto hai-kai e permite o transbordamento próprio da imagem-palavra. Assim, o conto não se revela inteiramente como um texto nem como uma imagem, mas como a junção dos dois. É uma criação imagética escriturária que revela uma percepção visual criativa, que talvez, não tenha se efetivado no processo de escrita. É um excitante espetáculo aos olhos e ouvidos – a fala do narrador atesta isso. Possui, portanto, características textuais, embora não se possa decodificar apenas o texto escrito.

O próprio Marcelino Freire usa uma linguagem de forma experimental neste conto para fazer emergir a potência nômade própria do homem. Essa potência é uma herança ancestral. O percurso do conto denuncia o signo maior do sedentarismo: as leis impostas pelo Estado. O narrador quando chama a atenção para a trajetória do humano, deixando notório que este controle legislativo está

impresso em nós e não se consegue desvencilhar facilmente, também chama a atenção para o fato de que o homem tem em sua origem e traz consigo como marca potente, algo de nômade que grita por liberdade, embora “a própria vida que se encontre encurralada na ‘forma-homem’”.

Conto e video-conto-hai-kai talvez traga uma proposta de retirar o homem atual de “sua inércia e fixidez”, mas, sobretudo, retirá-lo das identidades fixas que o condenam a “ser uma vítima do processo civilizatório”. É urgente que esse homem se recrie para que não seja a consequência de uma mutilação da vida. Logo, o homo erectus não deve ser moldado a partir de uma moral torpe que anula a condição de liberdade do próprio ser. O destino do Homo Erectus é fazer explodir sua potência e recriar novas maneiras de ser e de viver.

Compreendemos que a narrativa em questão traz os traços do escritor e da cultura a que ele pertence, mas essa contística não se resume a isso. Percebe-se que o discurso do conto é composto de contradições e quebra de expectativas acerca do conceito de homem. Isso é um sintoma da arte contemporânea: quebrar paradigmas. Essa fratura ocasiona uma ruptura nas possibilidades de organização linguística e temporal. Essa forma de narrar é uma aposta na imagem e no instante. Ela é uma estética de intensidades e não representativa. Assim, a estética do conto não retrata apenas o mundo ou questões cotidianas, mas estabelece conexões com outras maneiras de enxergar o mundo que não sejam aquelas que representam simples instrumentos de reconhecimento e recodificação das forças obsoletas.

Assim como na narrativa contemporânea, o ato de fazer poesia, hoje, significa além dos espaços escriturários. O artista visual recitará a sua produção poética, por exemplo, em um desempenho acompanhado por semióticas mistas compostas por músicas, imagem, movimentos variados, danças, em um cenário de qualquer espécie. A esse poeta são oferecidos os recursos digitais da máquina PC e será seu próprio editor e distribuidor, uma vez que jogará a sua arte na rede, a qual será exibida em imensa livraria digital e vitrine eletrônica. A poesia passa a interagir com sua plateia e o poeta com seus leitores virtuais, por meio da comunicação eletrônica. Essa interatividade aglutina ao trabalho do poeta objetos do espetáculo, do show que significam desde já a corporeidade.

Por isso que, embora saibamos que é uma mídia que ainda necessita de mais escopo teórico, assim como de artistas que se dediquem mais a sua produção, faz-

se necessário que se dê ao videopoema a importância devida, pois se o vídeo é a mídia da contemporaneidade, o videopoema também ocupa, concomitantemente, um espaço significativo nesse contexto.

O que constatamos é que o vídeo não é mais como em seus primórdios, onde ocorria uma exploração de uma inovação tecnológica, a necessidade de consolidação dos elementos particulares dessa linguagem, mas ao contrário: na contemporaneidade, o vídeo, mídia híbrida, se torna o espaço de passagens espalhado para as mais diversas áreas, tendo sido usado para os mais diversos fins, seja na arte, resistência, crítica, como também para a produção de subjetividades que visam a sujeição e servidão do sujeito no capitalismo neoliberal.

Como afirmou Dubois, a capacidade do vídeo de pensar em imagem o transformou em uma arma estratégica na formatação dos processos de subjetivação dos indivíduos, e por isso, muito além de ser apenas mídia para os poetas, o vídeo se torna também ferramenta fundamental para a produção de subjetividades. Sendo assim, parece-nos que o vídeo é a ferramenta da qual o capitalismo se apropriou para, por meio do seu potencial, criar novas formas de subjetivação.

Dito isso, o vídeo, enquanto estado do pensamento, é a arma que o capitalismo se apropriou para, através de suas potências, construir novos processos de subjetivação. Por outro lado, constatamos com nossa análise que há uma árdua resistência por parte da poesia e da arte em geral, que não se submeteu e conseguiu enxergar esses processos de subjetivação dominante. Dessa maneira, alguns videopoemas foram utilizados para construir subjetividades que se contrapõem a lógica capitalista e ao sujeito individuado. Isso ocorre para desestabilizar as subjetividades dominantes a partir dos mesmos métodos maquínicos que moldam as subjetividades. . A poesia nas telas há de nos dizer que, se o capitalismo busca construir sujeitos individuados e semioticamente moldados às ordens dominantes, é possível fazer uso da linguagem das telas e suas semióticas mistas para criar “ferrugens” nas engrenagens da máquina capitalista.

Para a arte midiática não há fronteiras entre o natural e o artificial, entre o homem e a máquina. Isto porque através dos seus encadeamentos, movimentos internos de imagens, cores, sons, músicas, falas, entre outros, é possível que essa literatura eletrônica se abra para devires que não estavam inscritos nas subjetivações dominantes. Os diversos dispositivos que integram as obras

audiovisuais e suas semióticas mistas aperfeiçoam os processos de produção de subjetividade, e da maneira como cada dispositivo se apresenta, ocorrem diversos modos de como ler e ver um filme. Logo, uma obra audiovisual pode ser observada através de suas imagens, cores e ritmos, inclusive através da cadeia de afetos que essas semióticas a-significantes criam, deixando de lado, nesta observação, as semióticas significantes.

Diante disso, evidenciamos que a língua não possui privilégio algum na semiótica geral, que, como afirma Lazzarato, envolve processos semióticos a-significantes tanto estéticos, técnicos-científicos, biológicos, como sociais. A pesquisa nos fez entender que muitas produções veiculadas na internet não são, necessariamente, oriundas de poetas refinados e intelectuais renomados. Por isso, chegamos à conclusão de que a internet é o espaço do sujeito comum, mediano. Logo, os videopoemas, além de se constituírem de técnicas distintas, aglutinam também desde uma linguagem sofisticada até a expressão cotidiana, sons e imagens que fazem parte do nosso mundo circundante. Mesmo assim, percebemos também que o videopoema possui muito da construção metafórica do poema tradicional e do movimento icônico do videoclipe musical. Talvez por isso, não consigamos, por enquanto, classificar uma performance virtual como um videopoema no sentido padrão. Somente o somatório dos olhares dos leitores virtuais poderá, quem sabe, um dia, classificar o videopoema como videopoema padrão.

Já o videopoema *Pessoa* de Arnaldo Antunes (poeta renomado) surgiu, nesta pesquisa, enquanto ferrugem. Mesmo assim, não podemos classificá-lo como um videopoema padrão, uma vez que ele se reveste de pontos de fuga direcionados para outros devires de subjetivação, contrapondo-se ao modelo de subjetivação dominante, ou seja, foge a qualquer padrão pré-estabelecido. Esse elemento corrosivo tão presente em “Pessoa” instiga a questionamentos capazes de fazer emergir devires contrários aos modelos de subjetivação maquínica do capitalismo esquizofrênicos, ao nos conduzir à reflexão de que, distante da servidão homem-máquina, estamos imersos na imanência da vida, como nos conduz o pensamento deleuziano. Uma imanência que nos obriga travar um confronto imediato com o mundo, aquele que nos permite refletir entre as palavras e as coisas, por não pressupor algo que lhe seja exterior. O videopoema de Antunes reflete, sobretudo, acerca da condição do sujeito que é “coisa que cessa, fenece, apodrece”,

antecipando a morte de heterogeneidades culturais, de subjetividades, de espécies e ecossistemas inteiros, vivendo como defuntos em prol do mercado, que destrói de forma sedenta tudo aquilo que visa contrapô-lo.

Por fim Antunes se utiliza dos meios da engrenagem capitalista, utiliza-se das semióticas mistas do videopoema para deferir profundamente sua crítica a este modelo de subjetivação, o sujeito individuado que torna a sujeição maquínica se perpetuando. Fazendo uso das semióticas mistas, o autor apresenta novos pontos de fugas, vias de acesso, que não inocentemente, possam a vir a se tornar ferrugens nas engrenagens da servidão maquínica capitalista. É nisso que consiste a arte e para isso que ela sobrevive para além das sujeições dominantes.

REFERÊNCIAS

AGRA & JUSTINO. Elisabete Borges & Luciano Barbosa. **A CRÍTICA LITERÁRIA COMO CRÍTICA POLÍTICA DA IDENTIDADE E DA REPRESENTAÇÃO: LEITURAS DE CAIO FERNANDO ABREU**. Revista Literatura em Debate, v. 10, n. 18, p. 26-41, 2016.

ANTUNES, Arnaldo. **Pessoa**. in DVD Nome, 1993. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0W1LNy12h8Q>. Acessado em 10/01/2016;

BARTHES, R. **Crítica e clínica**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

BELLEI, Sérgio Luiz Prado. **Hipertexto e Literatura**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2012.

BOLTER, Jay D.; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge, Massachusetts, 2001.

BOSI, Alfredo. **O ser e o tempo na poesia**. São Paulo: Cultrix, 1997

BURDMAN, Rodrigo. **Homo Erectus**. 2009. Disponível em: <https://youtu.be/x8lmk7B7s1c>. Acessado em 20/02/2016;

CHAGAS, Luciana Beatriz. **Videopoemas: a tradução eletrônica da poesia**. Universidade Estadual de Campinas, 1999.

CORTÁZAR, Julio. **O jogo da amarelinha**. 8. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

DELEUZE, Gilles. **A imanência: uma vida**. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/31079/19291>. Acessado em 15/01/2016;

_____. **Conversações**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

_____. **Diferença e Repetição**. 2. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

_____. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____. **Empirismo e Subjetividade**: ensaio sobre a natureza humana segundo Hume. Tradução de Luiz. L. Orlandi. São Paulo: Ed.34, 2001.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia**. Vol. 1. Rio de Janeiro: Editora 34, 2004.

_____. **Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia**. V.4. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

_____. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**. v.2. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

DERRIDA, Jacques. **Torres de Babel**. Tradução Junia Barreto. Belo Horizonte: Editora UFMG. 2011.

DINIZ, Thais Flores Nogueira. Org. **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura**: Uma introdução. Tradução: Waltensir Dutra. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

FARKAS, Solange. **VideoBrasil e o vídeo no Brasil**: uma trajetória paralela. In: MACHADO, Arlindo (org.) **Made in Brasil**. Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural 2007. p. 219-223.

HAYLES, **Literatura eletrônica** - novos horizontes para o literário. São Paulo: Global, 2009).

JAMESON, Fredric. "A interpretação: a literatura como ato socialmente simbólico". In: **O inconsciente político**: a narrativa como ato socialmente simbólico. São Paulo: Editora Ática, 1992.

JUSTINO, Luciano. **Literatura de multidão e intermedialidade. Ensaio sobre ler e escrever o presente**. Campina Grande: EDUEPB, 2015.

LAZZARATO, Maurizio. **Signos, subjetividades = Signes, machines, subjectivités**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2014.

LIPOVETSKY, Gilles & SERROY, Jean. **A Tela Global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Ed. Sulina, Porto Alegre: 2009.

LOPEZ, Luis & TWEEL, J. Clay. **Print the Legend**, 2014. Acessado no site netflix.com, em 21/07/2016.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema & pós-cinema**. Campinas: Papirus, 1997.

_____. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

MAINGUENEAU, Dominique. **O contexto da obra literária**. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Discurso literário**. São Paulo: Contexto, 2006.

MELLO, Chistine. **Extremidade do, vídeo**. São Paulo: Editora SENAC, 2008;

MURRAY, Janet H. Holodeck: **O futuro da narrativa no ciberespaço**. Trad.: Elisa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

REIS, José Carlos. **História & teoria**. São Paulo: Fgv, 2005).

SCHÖPKE, Regina. **Por uma filosofia da diferença**: Gilles Deleuze, o pensador nômade. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

RISÉRIO, Antônio. **Ensaio sobre o texto poético em contexto digital**. Salvador: Fundação Casa Jorge Amado, 1998;

VILCHES, Lorenzo. **A imigração digital**. São Paulo/Rio de Janeiro: edições Loyola/ Editora PUC-RIO, 2003).