

# CintilÂnsias: visuais pelos VJs. Uma poética de clichês?

Julio Pinto

Patrícia Moran

**Resumo:** Este ensaio aborda a improvisação audiovisual dos VJs e sua estratégia de estruturação de metanarrativas pela repetição de imagens-clichê. Estas imagens apresentam cenas lugar-comum de produções televisivas, situações estereotipadas de comportamentos e imagens utilizadas para a sinalização urbana. A poética criada reconfigura a redundância destes ícones. Pela justaposição no quadro e na seqüência temporal de imagens carregadas de sentido, instauram-se choques semânticos e visuais que promovem a resignificação do clichê. Da repetição e choque são construídas expressões audiovisuais singulares.

**Palavras-chave:** imagens cintilantes; clichê; metanarrativas; poética; qualissigno

**Abstract:** *Visual sparklings by VJs. Poesy of clichés?* – This paper discusses the visual ad-libbing of VJs and their strategy to build metanarratives by reiterating clichéd images. These images depict commonplace television scenes, stereotyped behaviors and images used for urban signaling. The poetics thus derived — a concept propounded by Paul Valéry — reconfigures the redundancy of such icons. Due to the juxtaposition of frames and the temporal sequencing of meaning-laden images, semantic and visual shocks are established which promote the resignification of the cliché. In other words, singular audiovisual expressions are built through repetition and shock.

**Keywords:** sparkling images; clichés; metanarratives; poetics; qualisign

*Entre  
prazer  
da pura percepção  
os sentidos  
sejam a crítica  
da razão.*

(Paulo Leminski)

Procuramos problematizar aqui a produção de signos visuais pelos VJs. Interessa-nos discutir esta festa da cultura pop e sua oferta de acontecimentos-trânsito. Há a construção de um espaço audiovisual entre sons e imagens, entre figuração e abstração, entre ver e não ver, entre informar e re-formar signos visuais originariamente informativos. Em suma, trata-se de imagens em trânsito nas pistas. Constituem-se entre luzes, entre cortinas de fumaça e sons com altos graus de decibéis promotores de um ambiente de proximidade, quase intimidade em meio a centenas de pessoas.<sup>1</sup> Há ainda o trânsito como jogo entre imagens com estatutos e qualidades distintas. O processo de constituição material das imagens se faz presente na representação, na organização espacial e tátil do visível. As imagens manipuladas ao vivo podem ter sido apropriadas da internet, da TV e de toda sorte de material gráfico produzido. A gravação de cenas do cotidiano ou de situações posadas é a forma de trabalho mais usual dos realizadores brasileiros. A criação de imagens, gráficos ou texturas por algoritmos, algumas ao vivo, outras preparadas em bancos de imagens previamente elaborados, também são procedimentos dos VJs na criação de seu banco de dados. Uma marca na representação das poéticas é o trânsito entre figuração e abstração. Imagens figurativas tendem à abstração e a abstração sugere cenas. O figurativo desloca-se, quer-se ritmo, e o ritmo da abstração sugere uma formalização figurativa. Em suma, temos o trânsito entre estatutos e qualidades audiovisuais que aos poucos explicaremos.

O cenário é a noite, a festa, o acontecimento único. Há uma proposta de encontro do público: o reino do lúdico. Procura-se o pacto de prazer e lazer. Ouvir música eletrônica, dançar e, por que não, ver de relance algumas imagens. Ainda não se pode dizer que os *habitués* das festas estão ali para ver. Diferente de ir ao cinema, poucos saem de casa para viver representações propostas pelos VJs, pelo Outro. De uma maneira geral, aquele que frequenta a festa sai para fazer sua própria história, sem compromisso do encontro com o outro ficcional, com o outro travestido de informação. A imagem é uma das atrações. A imagem é um estímulo, é um dos componentes da noite. Em princípio interessa ao público o ritmo sonoro. O ritmo visual é um adendo, 'faz parte do pacote'.

A imagem não é a principal convidada para a festa, mas se mostra e se faz ver, ocasionalmente provoca vaias ou manifestações de apoio. Tem diversas formas e ritmos, apresenta-se segundo aquele que a comanda, segundo aquele que a manipula. Em estado de atenção desatenta, o festeiro se encontra com imagens, e em mãos atentas estas se fazem ao vivo num ritmo passível de ocupar a cena, de se fazer presente. O ritmo é tempo real, sincronia sensorial. As imagens são o repertório de toda a gama de imagens fixas e de imagens em movimento, figurativas ou abstratas, acumuladas ao longo da história da criação iconográfica.

As imagens fixas ganham movimento pelo cintilar da luz, pela sobreposição de camadas de imagens proporcionada por *software* para manipulação ao vivo. O movimento vem do choque entre as camadas e pela sucessão, as projeções provocam saturação

---

<sup>1</sup> No texto Partituras audiovisuais, publicado na revista *Contracampo*, 13, 2ª semestre de 2005, discutimos a relação indissociável entre a percepção do acontecimento – tanto em seus aspectos sensoriais como de sentido – e o espaço em que acontecem as festas com estímulos visuais, como luzes estroboscópicas e fumaça.

horizontalmente, na seqüência temporal, e, verticalmente, por sobreposição. Há, ainda, o choque do cintilar, das luzes da pista ou dos programas de computador. As imagens em movimento sugerem ausência de movimento pelos procedimentos adotados na manipulação ao vivo. Movimentos cortados por luzes e por contratempos visuais interrompem a continuidade de um pretenso movimento especular, referenciado. A síntese do movimento foi alcançada com as primeiras experiências de produção de imagens animadas por Muybridge, a contrapelo os VJs operam sua decomposição. Não interessa mais o movimento mimético: sua decomposição é chamada para provocar. O deslocamento do movimento habitual provoca estranhamento, produz choques retinianos e semânticos pela instauração de outra qualidade na imagem como resultado da alteração de seu movimento usual. O movimento, de elemento constitutivo da imagem, passa a ser ele próprio a imagem.

Estamos diante da imagem-choque, da imagem-ritmo. O choque visual, contudo, não é privilégio ou exclusivo da montagem dos VJs.

Eisenstein também problematiza os choques na montagem por ele denominado de montagem intelectual, pensado para narrativas com enredo e imagens filmadas. Para o cineasta, esses choques podem ser gráficos, de volume, de escala e de sentido. No caso dos VJs, entretanto, o choque é, por assim dizer, um dos pilares da composição improvisacional. É possível sustentar que os choques são o princípio mesmo do trabalho dos VJs. O ritmo é outro princípio da montagem nomeada por Eisenstein<sup>2</sup> de montagem rítmica. Essa é a típica montagem de uma perseguição. Mas, em nosso caso, quando nos referimos ao ritmo, estamos pensando em uma aproximação com a música, em uma imagem pouco denotativa, feita para ser vista em ambiente dispersivo. Muitas vezes o que existe é uma insinuação de imagem entre luzes, prevalece a abstração, a evanescência. Mesmo nas figurações iconográficas, ou obviamente icônicas, há o choque que criará a abstração, sem a intenção de que sirva a outro fim que não a promoção de uma dança de formas.

## De espaço-tempo a tempo-espaço

Imagens abstratas são uma constante na pista. Existe grande quantidade de tipos de imagens e proposições associativas, inclusive algumas sobrerecodificadas, com referencial de sentido e visual muito direto, que reiteram uma formulação terceira de noções marcadas em enunciados audiovisuais da comunicação de massa, fazendo um uso previsível da idéia ao lançar mão do signo visual, seja ele palavra, marca, slogan, objeto, obra de arte, ou mesmo estilo ou escola gráfica.<sup>3</sup> Mantêm o sentido primário. Não se misturam.

O ritmo é um excelente provocador de misturas. É claro que a escolha apropriada da combinação de imagens e o seu tratamento compõem a mistura. As misturas se dão no

<sup>2</sup> Essas questões são recorrentes nos ensaios de Eisenstein. No artigo Métodos de montagem, ele discorre sobre as distintas características e possibilidades da montagem. Já em Dramaturgia da forma do filme, Eisenstein apresenta modalidades de conflitos visuais, choques, e sua relação com a montagem intelectual.

<sup>3</sup> A referência a terceiro aqui é, naturalmente, à arquitetura peirceana de categorização da experiência e faz questão, de modo central, aos sentidos codificados estipuladamente e que circulam na aceitabilidade geral.

plano óptico e da significação. As de significação têm estreita relação com as puramente ópticas. O cintilar de luzes, em geral brancas, é produzido pelo *software* dos VJs e pela iluminação da festa. VJs que se utilizam de programas de edição como o Final-Cut não contam com *plug-ins* para colocar quadros/*frames* brancos entre as imagens dos *frames* de um *looping*. O piscar ainda assim acontece, neste caso pela descontinuidade do movimento, pela interrupção brusca da evolução do gesto ou deslocamento e pela luz estroboscópica e raios *laser*, recursos recorrentes na ambientação das festas. Aí, mesmo a imagem simbólica figurativa, o terceiro da tricotomia do signo de Peirce, tende à abstração, ameaça cair para a primeira.<sup>4</sup> Isso se dá pelo piscar e pela abstração do sentido constituído por metáforas. O símbolo passa a ser poético, há uma inversão, um estouro da denotação. A norma do signo é questionada pela proximidade com outro signo que coloca em questão seu sentido. Os dois se anulam, se provocam, se transformam. Como na poesia, a significação circula e o sentido permanece aberto. Há um signo poético porque a nova sintaxe produziu ruído, uma agramaticalidade que propicia o *bypass* do já configurado para aquilo que está para se configurar do ser para o vir-a-ser.

No Brasil há uma tendência de trabalhos figurativos, tanto desenhos quanto imagens produzidas por processos de captação, como o vídeo. Alguns VJs criam imagens abstratas alusivas a formas da natureza, a objetos do espaço urbano ou mesmo propõem formas antropomórficas. O grupo paulista Bijari, formado por arquitetos, tem como procedimento de trabalho a desconstrução pela sobreposição de linhas, setas, círculos em movimento, ziguezagues e toda sorte de gráficos sobre imagens figurativas. As cidades e o movimento cotidiano de pessoas e meios de transporte variados são temas recorrentes em suas apresentações. Ao suposto caos urbano do trânsito agrega-se o caos das linhas cortando a tela em diversas direções e criando pontos de fuga em distintos lugares da tela. Tratadas em diversos matizes a cem por cento as imagens saturadas entram e saem na figuração. Desencarnadas de qualquer vínculo naturalista, cedem lugar a formas estilizadas, ao ritmo, ao superestímulo. O Bijari também manipula frases e imagens com conotação política. Nesses casos, entram em cena elementos lúdicos pela maneira como as questões são apresentadas. O *design* não esvazia a política ou produz efeito de estetização, o acabamento das imagens submetidas ao programa *After Effects* funciona como palavras de ordem com reverberação na pista.

Já nos sets do mineiro VJ 1mpar, não há figuras. Vale lembrar que 1mpar costuma se apresentar sempre com o DJ Tee. Eles fazem o improviso com um conhecimento prévio do

---

<sup>4</sup> Novamente, a referência é às categorias da experiência tais como formuladas por Peirce. Mesmo à custa de alguma repetição, a primeira é a experiência não refletida do fenômeno, constituindo uma quase indizibilidade comparável à "pureza" das emoções sentidas sem a consciência da sensação. A terceira, por outro lado, garante a denotação do sentido estipulado socialmente: isso significa aquilo porque sei que isso significa aquilo. A nomenclatura que utiliza o sufixo *eza* para traduzir as conhecidas *firstness*, *secondness*, *thirdness* de Peirce está sugerida em Pinto (1995 e 2002), não como tradução poética, mas como tentativa de transportar o espírito do sufixo *ness* – inglês (sufixo popular, de alto poder proliferativo do ponto de vista léxico) para algo de ordem semelhante em português, evitando a utilização de um sufixo erudito (*-idade*) que seria melhor traduzido de *ity*, não de *ness*.

banco de dados do outro. VJ e DJ controlam seus bancos de dados a partir de uma placa Midi; 1mpar utiliza o programa *Resolume*, que lhe possibilita a sobreposição de três camadas de imagens e a alteração ao vivo de parâmetros como cor, velocidade, posição na tela, quantidade de piscadas — tipo *strobo* —, além de efeitos ‘pré-setados’ mais óbvios como a multiplicação de um mesmo *frame*, em movimento ou fixo, na tela. Este software, e o uso de efeitos visuais menos gastos pelo uso excessivo nas TVs, confere à apresentação um ritmo afinado e surpreendente. A evolução das linhas sugere um caminho para o olhar com jogos de perspectiva, de profundidade de campo, de cores e formas em movimento propondo uma evolução do olhar no espaço. A evolução surpreende em parte



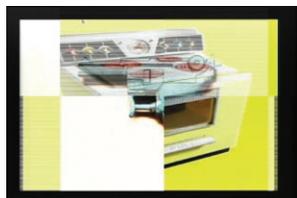
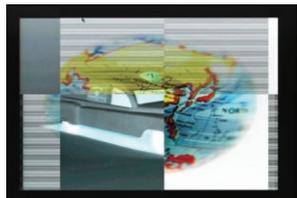
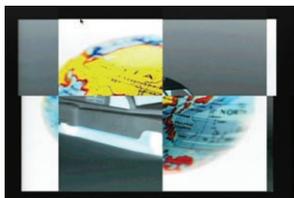
devido ao movimento e direção das formas evoluindo como linhas, perspectiva e quebra da própria linha evolutiva e em jogos ópticos que sugerem sentido espacial. O passeio pela tela pede que se busque algo no fundo, simula-se a profundidade de campo pelo movimento de um traço para o fundo. A imagem brinca de três no espaço de duas. Ela é uma forma temporalizada em três dimensões, é ritmo. O tempo da imagem existe, entre outras maneiras, pela varredura do olhar na mesma. Quando figurativas, podemos pensar em cenas, em narrativas percorridas pelo observador. Nestas imagens abstratas — orgânicas ou grafismos — há um convite à navegação, à contemplação.

Contemplação? O ritmo se apresenta, em geral, ansioso, rápido e

repetitivo. Imagens sugestivas indicam, especialmente ou pelo traço, lugares reconhecíveis. Não se trata de figuras, mas de alusão construída pelo desenvolvimento de formas no espaço, pelo ritmo das formas. A busca por significação procura traduzir as formas, procura análogos visuais, a imagem é aberta e, como as nuvens no céu, sugere figuras. As cores, as formas e a evolução das imagens gráficas podem se referir a autores ou escolas nas artes visuais. Estamos chamando de escola o construtivismo, os tipos de grafismos e o vermelho da Rússia revolucionária, a Bauhaus, pintores como o espanhol Juan Miró. Mas quando o VJ se impõe na pista é mais pelo ritmo e pela sugestão de figuras, e menos pela menção à escola à qual as imagens se referem. O convite da apresentação é de uma

experiência do espaço. Em termos semióticos, estamos diante de um puro qualissigno, este se relaciona ao jogo das formas que antecedem o sentido e o governam, de algum modo.

Essas imagens abstratas sugerem uma não-filiação à representação, tal como pensada na filosofia moderna. Na representação tradicional, o *signum* se refere a um *signatum*, na medida em que o assinalado é anterior ao signo que ele produz e que a ele se refere. O pensamento representacional, portanto, postula a anterioridade do referente para que a relação de referência se atualize e seja reinterpretada pelo receptor desse signo. Encaixa-se nessa perspectiva a tradicional tricotomia proposta por Peirce para o signo em sua relação com o objeto: ícone, índice, símbolo. Nessa



manifestação tripartite e da relação sígnica com o objeto, cada signo depende da existência do objeto para se referir modalmente: o ícone precisa ter, em si, traços do objeto; o índice precisa do objeto para apontar direcionalmente para algo já conhecido; o símbolo é o objeto referido automaticamente na esfera do conhecido. O símbolo seria, portanto, aquilo que reitera o objeto e constitui a base de uma estética do reconhecimento, pura *terceireza*.

Nas apresentações dos VJs com manipulação ao vivo do tempo das imagens e de parâmetros de cor, grãos, etc., o símbolo instaura muitas vezes uma estética do estranhamento. Como já frisado, o sentido se desloca ou nem chega a se constituir. O VJ Palumbo é um exemplo de estimulação com o banal. Palumbo utiliza-se de ícones simples como, por exemplo, globos terrestres comuns em livros infantis, gravuras estilizadas e marcas de corporações. Em sua apresentação, o que mais interessa é a mudança das cores do fundo, o ritmo da sucessão das figuras e de retângulos formando quadriculados com cores cem por cento. Os quadrados, recurso comumente utilizados nas TVs para o corte entre reportagens, aqui existem por si só: o recurso para passagem transforma-se em matriz do trabalho. O quadriculado tem diversas proporções, podem ser apenas quatro e neste caso viabilizam a coexistência de quatro imagens distintas em fundos com cores diferentes. Os grandes quadrados se esfacelam e já não são imagem, mas pontos piscando, *pixels*. Como painéis luminosos nas ruas, as projeções de Palumbo fingem mostrar sua materialidade ao trazer uma informação. Mas não há mais informação, produtos e emblemas conhecidos seguem vazios. Sem fins políticos, as telas são testemunho material do estilhaçar de sentidos esvaziados pela superexposição de figurações redundantes.

O acúmulo de informações vazias também é destruído pela sucessão de ícones, não há movimento na imagem matriz. Palumbo trabalha com *frames*, mas a velocidade promove movimento e gera a abstração de toda e qualquer figura. Nada fica muito tempo na tela, e a sucessão não é gratuita, é ritmada, é musical. Arlindo Machado (2000, p. 179), ao se referir ao ritmo do videoclipe, compara-o aos “padrões de estimulação retiniana muito semelhantes aos padrões rítmicos da música, o que os aproxima daquela iconografia pulsante que Nam June Paik transformou em arte e expressão de uma sensibilidade contemporânea”. Para o autor, os vídeos musicais de Paik antecedem o videoclipe, que é antecessor dos VJs. Temos aqui uma genealogia a configurar a prevalência do ritmo, do sensível, da estimulação como porta de acesso ao público. A tela descarnada é uma sucessão de propostas de situações que se movimentam no tempo. O sentido é jogado para fora da tela, para fora da festa, está no diálogo das sugestões de situações postas pelo ritmo com a comunicação de massa. Estes “padrões de estimulação retiniana” (2000, p. 179) são expressão de uma “nova sensibilidade”. A colocação do autor é pertinente ao estado da arte, do entretenimento e da comunicação experimentadas no cotidiano deste início de século. Nas festas com VJs, também conhecidas como *hype*, a novidade pode ser pensada em duas direções: a velocidade em que se sucedem as imagens e a prevalência do estímulo multimodal dos sentidos sobre a construção de enunciados acabados, ou seja, conclusivos.

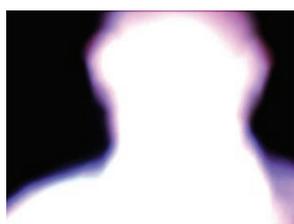
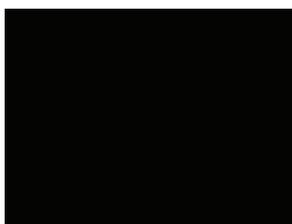
Com os VJs, estamos diante de uma imagem que se estrutura como um fluxo. Esta noção foi trabalhada por Raymond Williams para pensar uma característica genérica da

televisão. A programação da TV como um fluxo é a mistura de programas, publicidade, etc., em uma mesma estação. No caso dos VJs estamos diante do fluxo como princípio. Há uma mistura devido à natureza do evento e da imagem, pois são “juntadas” imagens de distintas naturezas, qualidades e com propostas de enunciação ou não-enunciação. O fluxo é também uma proposta do movimento da apresentação como um todo. Seqüências-acontecimentos em si abandonam os princípios da cinematografia de enredo, ou mesmo do *zapping* e *zipping* da televisão para se instaurar como quadros: há uma evolução a partir do quadro fixo, como no caso exemplar do VJ Palumbo acima descrito.

O diferente na repetição vem prioritariamente do quadro. No caso de imagens gravadas — em tese figurativas como terceiros peirceanos — é o corte brusco de quadros o salto, ocasionando uma perda a mais na continuidade da cena, que está no movimento. Trata-se aqui do fluxo como um elemento estrutural do movimento, e não do fluxo como um recurso a um repertório preexistente, uma apropriação pós-moderna. O fluxo aqui é como um jogo de construção e desconstrução de uma visualidade do movimento, seja pela substituição da seqüência pelo quadro, em movimentos lentos ou super-rápidos, seja pelo corte do movimento no meio e passagem para outro ponto, ou ainda — numa terceira alternativa mais comum entre os VJs —, pela aceleração da imagem.

Luiz Duva, VJ paulista com trajetória pela vídeo-arte, em seu trabalho *Vermelho sangue*, instaura tempos pela manipulação do movimento. Neste caso, constrói intensidades pela parada, pela interrupção. A base de *Vermelho sangue* são as imagens de um casal e de endoscopia. Visceral, com e sem figura de linguagem, a associação da imagem do casal com a endoscopia proporciona a leitura de uma dor poética, a poesia vem não apenas da imagem bem composta, mas do ritmo impresso na manipulação. Duva está trabalhando *frame a frame*, somos surpreendidos pelo movimento de um pé na poça de sangue ou por um carinho desajeitado. A pouca suavidade do carinho é resultado do salto provocado pela falta de alguns *frames*, o movimento é descontínuo, brusco e suave, pois a manipulação é sutil, leve. Um salto. A cena avança veloz, é imagem-luz, percorre todo o movimento do casal para estacionar em outro momento daquela situação, ou em outra situação. Se nos exemplos anteriores tínhamos a composição de movimento pela sucessão de *frames*, aqui a decomposição vem dos saltos do movimento.

À leveza da manipulação opõe-se a força de representação da imagem. Nesta projeção, Duva criou imagens limpas, iluminadas segundo boas convenções técnicas. Parte-se de uma cena-situação dura, vermelho-sangue (pós-tragédia), que tem na velocidade da imagem e na suspensão da figura (branco sobre o preto) uma suavidade poética. Este trabalho é de 2002, pouco tinha da velocidade visual de que tratamos. A situação fechada está à espera do nosso olhar para concluir algo, ou melhor, espera que nosso olhar consiga conviver com algo que não é da ordem da conclusão, é uma proposição sem solução. A imagem não evolui para qualquer tipo de revelação. Ao contrário, Duva utiliza elementos fortes que surgem de maneira pouco ou nada clara, pouco translúcida: são imagens nubladas como alguns sonhos. Se o casal em relação sugere uma situação da qual temos referências conceituais,



o pé da moça no sangue e o casal sob uma quantidade enorme de água caindo tendem a descarnar a cena. Novamente qualidades em/de uma situação-acontecimento. A figuração a serviço do não-figurável, daquilo que, representando, resiste à representação.

Nas máquinas ópticas, tais como o praxinoscópio ou zootrópio, conhecidas também como brinquedos filosóficos, a passagem entre as imagens era brusca por se tratar de uma sucessão de desenhos procurando instaurar a composição de um movimento contínuo. Hoje as imagens dos VJs promovem a decomposição do movimento de imagens gravadas, em função do salto provocado pela manipulação, como no trabalho do VJ Duva. No caso de Palumbo, para ficar nestes exemplos, o movimento é resultado de sínteses de luzes e cores. Nos dois casos retornamos ao movimento por si, ao movimento como princípio para a impressão de irreabilidade da cena.



## Abstrato de massa

Recentemente, no final do ano de 2004 e início de 2005, foram organizadas exposições nos Estados Unidos e na França sobre a presença da música nas artes visuais, sejam elas artesanais ou mediadas pela tecnologia. A exposição americana exibida inicialmente no Museu de Arte de Los Angeles foi denominada *Visual Music Synesthesia in Art and Music Since 1900*, e a francesa no Centro de Arte George Pompidou *Sons & Lumières. Une histoire du son dans l'art du XX e siècle*. As duas exposições propunham um diálogo entre imagem e som, privilegiaram situações na história do cinema em que predominam imagens abstratas nas telas, na pintura, imagens que sugerem movimento. Nas artes plásticas estavam presentes pintores como Augusto Giacometti, Vassily Kandinsky, Paul Klee, Georges Bracque, Morgan Russell, Jackson Pollock, de abstracionismo principalmente orgânico, de formas como movimento. Estas exposições são o testemunho da retomada de um olhar que busca um meio expressivo em outro.

A visualidade destas imagens é musical. É o movimento sugerido de gotas, riscos, cores e formas que traduzem a música. Por que a imagem abstrata é mais musical do que a figurativa? Alguns artistas plásticos, como Francis Picabia, afirmam ser a música como a pintura. A representação esquemática das imagens apresenta uma qualidade como a música sem letra, é um primeiro, é um sentimento, não há um tema, mas exploração de formas. É uma forma evoluindo no tempo. Na música temos o movimento temporalizado, a harmonia, o ritmo evoluindo temporalmente, o tempo assim constituindo a música, instaurando-a como um gesto. Na pintura abstrata, o movimento-tempo é espacializado e a constituição do trabalho se dá na contemplação. A imagem existe independente de um referencial. Como nos exemplos dos VJs, as imagens são qualidades.

Os filmes exibidos nas exposições reiteram o que estamos dizendo: são trabalhos abstratos, como os de Len Lye, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger, Norman MacLaren, John & James Whitney; Viking Eggelin; Hans Richter; Stan Brakhage e a vídeo-arte do coreano Nam June Paik e de Steina e Woody Vasulka. Estes também trazem uma imaterialidade próxima à do som. Têm em comum a abstração, em alguns casos uma certa evolução da forma. Rimas audiovisuais. Apela principalmente para uma estética, ou mesmo vivência, e bem menos para uma lógica, para um encadeamento. Temos novamente fluxo, e

não seqüência de fatos em um enredo ou, no caso do cinema, uma evolução narrativa determinada *a priori*, pois a articulação das seqüências existe para ser vista em ordem temporal. Estes filmes trazem a repetição de uma forma experimentada.<sup>5</sup>

O casal Steina e Woody Vasulka já realizou apresentações ao vivo com câmeras abertas e pela transformação da vibração sonora em imagem. Ainda há o improviso, mas diferente, não a partir de um banco de imagens e de programas, mas da transformação da materialidade sonora em imagem, isto é, sintetizadores de sons têm suas curvas transformadas em imagens, sinais de vídeo também. Neste caso, temos uma mesma fonte expressiva, exibida em dois meios. A cena também é outra; espaços com notação de arte e não de vivência, não de lazer.

## A cidade midiática e a contra-informação

A cena eletrônica, com seus VJs e DJs é um acontecimento da noite urbana.<sup>6</sup> A cidade continua acesa em letreiros, ruas e boates. A cultura urbana em imagens, textos e sons, tem nas noites o palco para a destruição ou reprocessamento da significação em geral. A afirmação corrente de analistas e estudiosos da comunicação social, de que a era da industrialização cedeu lugar à da informação, encontra neste meio expressivo terreno para pensarmos a circulação e apropriação da cultura de massa. De novo temos fluxo, neste caso como recurso a um repertório preexistente, em que ícones prestes a se constituir como sentido não chegam a se atualizar, permanecendo prenhas. Quando o sentido chega a se constituir passa de informação a jogos visuais e semânticos. O que se tem é contra-informação pelo excesso de símbolos com uso previamente previsto. Não se trata, no caso, de intervenção nas imagens, como era usual na contra-informação praticada por militantes políticos e de micropolíticas. A contra-informação é o esvaziamento pelo choque e pelo excesso.

Estamos nos referindo a imagens codificadas para usos urbanos, com utilidades distintas como sinalização de segurança urbana, leis de trânsito, ícones de extintores de incêndio, de material radioativo e frases com avisos. Tudo isso faz parte do repertório de VJs como Spetto do Bijari e do grupo mineiro FAQ, entre outros. Como já havíamos mencionado, o símbolo é aquilo que reitera o objeto, se constitui baseado em uma estética do reconhecimento. Alguns sentidos já estão trabalhados nas imagens, isso é o óbvio quando pensamos em termos semióticos. É neste mar de signos que estes criadores do audiovisual navegam. Esta característica de nossa época pode ser utilizada na produção de trabalhos fundados pela repetição. Repetição não é necessariamente redundância. Em estruturas mais tradicionais, pode ser um dado da estrutura narrativa que joga com a

<sup>5</sup> Não estamos realizando uma comparação em termos valorativos, mas pensando uma expressão poética que tem materialmente e, por princípio estético, experimentação, invenção e destruição formal.

<sup>6</sup> Algumas festas como as *raves* acontecem em sítios e lugares afastados dos centros urbanos, mas seu público é metropolitano.

própria narrativa como enredo, como dado para se estabelecer o pacto com o espectador. Nos VJs, sem exceção conhecida até agora, está na repetição a base da poética que esgota e reinstaura novos sentidos.

A repetição dos VJs é de um mesmo *frame*, ou de pequenas cenas em que há basicamente a evolução de um situação-movimento. Chamamos situação-movimento andamentos de uma encenação explícita no apelo. Mesmo sem som ou estando fora de uma seqüência encadeada em termos causais, o sentido da cena está dito, e de novo configura-se uma situação de reconhecimento. Em um *set* do grupo Emborex, uma jovem e sedutora garota oferece uma maçã. Oferece e se recusa em ritmos e com *frames* diferentes. Ao cabo de alguns minutos a oferta é vazia. Em termos semióticos, aproveitam-se os símbolos já instaurados, na reiteração em *loop* para a criação de um processo de desencarnação (ou re-encantamento) da imagem do cotidiano, na medida em que o VJ retoma ou recria imagens de uma *image-base* por ele produzida ou por ele recapturada do mar de signos, e produz com elas algo como um DNA recombinante, promovendo a *ostranenie*<sup>7</sup>. Nesse processo de produzir o estranhamento familiar desloca-se a relação representacional do referente (objeto) para a referência e propõe-se, no lugar do mero reconhecimento, um reencantamento do banal pela fantasmática do objeto. Com efeito, o aspecto geral das imagens no ambiente VJ é o de bruxuleio. O estrobo é um elemento da festa a contribuir para o bruxuleio não apenas da projeção, mas do público. A imagem pisca em velocidade alterada, o movimento das pessoas na pista é continuado na tela. Público em movimento uniforme, tela sem cadência passível de se prever. A rigor não temos, com isso, a mera repetição do mesmo, mas a insistência na imagem *qua* imagem. O tempo, dessa forma, não é criado a partir da referência ponto a ponto à pretensa linearidade temporal que experimentamos no cotidiano. O tempo do universo VJ é o do *loop*, o eterno retorno, o sempre presente que se sucede em outro.

Cria-se, por meio do *loop*, uma narratividade nem linear nem hipertextual, mas uma mesma história que se engasta dentro de si mesma, num *mise-en-abyme* autóctone. O que é gerado nesse processo é um simulacro de seqüência, um narrativo que não narra, mas repete, como num período cheio de orações subordinadas, a dependência que ele tem de si mesmo e da articulação com o outro simulacro dele, que foi ele no *looping* anterior. Falamos de uma espécie de clonagem do desigual que se repete igualmente, desigualando a igualdade, igualando o desigual.

A sintaxe da imagem do VJ é metonímica, justapositiva, e não tem que necessariamente obedecer a nenhuma proposta metafórica — no sentido de levar para além — que resgata sentidos e os reitera.

<sup>7</sup> Conceito de estranhamento, um fazer estranho, a partir do conhecido. O termo foi proposto pelos formalistas russos na segunda década do século 20 como aquilo que marca o discurso poético em contraste com as outras discursividades possíveis. Curiosamente, Freud refere-se ao mecanismo do *umheimlich* – o estranhamente familiar ou, diríamos nós, o familiarmente estranho – como algo ressurgido do próprio processo analítico, isto é, da narrativização da memória da experiência.

O que temos aqui, em outras palavras, não é mais a representação centrada no re-presentado, prevalente na tríade ícone/índice/símbolo. O que se coloca é uma dimensão sígnica baseada na primeira — na quase-inefabilidade do pressentido, do não pensado — e, portanto, na pura apresentação. O que se manifesta pelo signo é ele mesmo, e não mais seu objeto. Em vez de ícone, vemos apenas os traços, os qualissignos. Em vez da indicação da presença do objeto pelo índice, temos apenas a presença do sinsigno, o quase-índice. Em vez da relação forçosa e forçada com o objeto que o símbolo instaura, temos apenas a lembrança de que vários daqueles signos são o mesmo, reiterados na sua forma de lei, o legissigno.

O tempo no *loop* é o simulacro do linear, que é, ele mesmo, simulacro de um outro tempo do qual nem a narrativa dá conta. Esse tempo atemporalmente temporal pode ser um dos fatores responsáveis pelo transe, relógio que o hipnotizador faz balançar em frente a nossos olhos. É curioso que essas experimentações surjam, do ponto de vista histórico, quase que concomitantemente ao chamado tempo síncrono das relações hipermediáticas, coisa que muitos pensadores identificam com o processo visível de presentificação da experiência na contemporaneidade (VIRILIO, 1993, 1994). Ou, em outras palavras, uma passagem do espaço-tempo para o tempo-espaço, caminho anunciado pelo desespero daqueles que vêem a aniquilação do espaço pela digitalização da experiência. Curiosamente, esse desespero da perda do espaço é substituído, por meio da ação do VJ, pela ansiedade gerada pela repetição *loop*-temporal do espaço do cotidiano no espaço da festa, pura CintilÂnsia.

## Referências

- BROUGHER, Kerry; STRICK, Jeremy; WISEMAN, Ari e ZILCZER, Judith (org.) (2005). *Visual Music. Synesthesia in Art and Music Since 1900*. Nova York: Thames & Hudson (Catálogo de exposição citada no texto).
- EISENSTEIN, Sergei (1930/1990a). Métodos de montagem (77/86). (Trad. de Teresa Ottoni). In: *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar.
- \_\_\_\_\_ (1930/1990b). Dramaturgia da forma do filme (49/69). (Trad. de Teresa Ottoni). In: *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar.
- MACHADO, Arlindo (2000). Reinvenção do videoclipe (173/196). In: *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac.
- MORAN, Patrícia (2005). VJ em cena: espaços como partitura audiovisual (155/168). *Revista Contracampo*, n. 13, 2ª semestre. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Niterói: Instituto de Arte e Comunicação Social.
- PEIRCE, Charles Sanders (2003). *Semiótica*. 3ª reimp. (Trad. de José Teixeira Coelho Neto). São Paulo: Perspectiva.
- PINTO, Julio (1995). *1, 2, 3 da Semiótica*. Belo Horizonte: UFMG.
- \_\_\_\_\_ (2002). *O ruído e outras inutilidades*. Belo Horizonte: Autêntica.

SONS & LUMIÈRES (2004). *Une histoire du son dans l'art du XX e siècle*. Paris: Editions du Centre Pompidou (Catálogo de exposição citada no texto).

VIRILIO, Paul (1993). *O espaço crítico*. E as perspectivas do tempo real. (Trad. de Paulo Roberto Pires). Rio de Janeiro: Editora 34.

\_\_\_\_\_ (1994). *A máquina de visão*. (Trad. de Paulo Roberto Pires). Rio de Janeiro: José Olympio.

WILLIAMS, Raymond. 1971. *Technology and Cultural Form*. Nova York: Schocken.

JULIO PINTO é PhD pela University of North Carolina at Chapel Hill, EUA, e pós-doutor em Comunicação pela Universidade Católica Portuguesa. É professor de Semiótica e coordenador do programa de pós-graduação em comunicação na PUC-MG.

juliopinto@pucminas.br

PATRÍCIA MORAN é doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP; é professora da graduação e pós-graduação em Comunicação Social da UFMG, diretora de cinema e vídeo. Pesquisa atualmente a poética dos VJs.

patriciamoran@uol.com.br

*Artigo recebido em 4 de março de 2007 e  
aprovado em 1 de junho de 2007*