

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA  
MESTRADO EM TEORIA LITERÁRIA

PEQUENA VIAGEM PELAS POÉTICAS  
NOS MEIOS TECNOLÓGICOS

Dissertação de Mestrado em Teoria da Literatura, apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Literatura da UFSC, sob orientação da Profa. Dra. Tereza Virginia de Almeida, como parte dos requisitos exigidos para obtenção da titulação de Mestre.

ALMIR CORREIA

Florianópolis, julho de 1999

# DEDICATÓRIA

Aos autores que descobri  
durante minhas leituras  
e à bela cidade de Florianópolis.

## AGRADECIMENTOS

Aos meus professores do Curso de Mestrado: Gatti, Capela, Maria Lúcia, Tereza e Ana Luíza que cobraram de mim muitas vezes aquilo que eu achava que não seria possível.

A minha orientadora e professora Tereza que me passou tranqüilidade durante minha dissertação, quando muitos me haviam dito que seria um bicho com milhares de cabeças.

Aos amigos e colegas do CEFET, onde leciono, e à própria instituição CEFET que me liberou durante 10 meses para que eu cursasse os créditos exigidos pela Pós-Graduação.

Aos bons papos que tive com os meus colegas da UFSC.

Aos funcionários e professores do Curso de Pós-Graduação em Literatura da UFSC.

Aos meus familiares e amigos.

# SUMÁRIO

Resumo .....	5
Abstract .....	6
Introdução .....	8
Imagem, Movimento, Percepção .....	21
Técnica, Tecnologia e Poesia.....	61
A Poesia e o Vídeo Experimental.....	93
Conclusão.....	129
Referências Bibliográficas .....	133
Videografia e Cinematografia .....	138

## RESUMO

Esta dissertação pretende refletir sobre as experimentações "poéticas" que estão sendo realizadas nos suportes vídeo e computador, a partir das concepções de imagem/percepção, técnica/tecnologia, realidade/virtualidade, tempo real/tempo ficcional e da própria poesia em si.

Parto da sedução que as imagens tecnológicas despertam nas pessoas para uma possível educação do olhar através do vídeo experimental e do vídeo poesia, e, em seguida, para o prazer estético relacionado tanto à produção quanto à recepção da obra de arte, aqui no caso a poesia multimídia. O vídeo experimental e a holografia (holopoemas) retomam, então, a questão do estatuto da obra de arte e a questão do novo enquanto tentativa de ruptura. A mudança de suporte e uma possível "linguagem" para o vídeo-poesia-experimental ou, melhor ainda, tendências verificadas nos trabalhos de vídeo *makers*, também serão enfocadas nesta dissertação.

## ABSTRACT

This dissertation intends to analyze the poetical experimentation made in video and computer, starting from conceptions about image/perception, technique/technology, real time/ fiction time and from poetry itself.

I begin with the seduction that the technological images cause to people, then a possible education through the experimental and the poetry video, and the esthetic pleasure on production and reception of the art, in this case, the multimedia poetry. The experimental video and the holography (holopoems) take back the question about art and innovation as rupture. Media changing and a "language" to the experimental and to the poetry video, that is, tendencies in video makers' works, will also be verified in this dissertation.

Infinitas capas de idéias, imagens e sentimentos caíram sucessivamente sobre vosso cérebro, tão docemente como a luz. Parecia que cada uma sepultava a anterior, mas, na realidade, nenhuma havia desaparecido.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Apud Charles Baudelaire. In: Paul Virilio. *Estética de la Desaparición*, p.31.

## INTRODUÇÃO

"Infinitas capas de idéias, imagens e sentimentos." Verdades e mentiras hoje criadas pelas mídias e que geralmente precisam do visual para se confirmarem ou se anularem. "Imagens pornográficas" que seduzem pela emoção, pelo fascínio, pela ilusão. Capas e filtros encobrem o sol que arde, brilha e queima muito mais do que podemos perceber e sentir.

No mundo artificial das imagens digitalizadas em que quase todos são geralmente observadores passivos necessários, "o visual é *essencialmente* pornográfico"<sup>2</sup>. Parto dessa afirmação de Fredric Jameson para iniciar esta dissertação que toma a imagem como matéria de estudo e mais precisamente a chamada poesia visual, produzida e animada nos suportes tecnológicos do vídeo, computador e holograma.

Para Jameson, este "*essencialmente pornográfico*" se refere à fascinação irracional que o homem tem pelas imagens produzidas pelas mídias eletrônicas. Tais imagens são

---

<sup>2</sup> Fredric Jameson. *Marcas do Visível*, p.1.



criadas para dar prazer, um prazer visual, na maioria das vezes, relacionado às expectativas, sonhos, utopias. Jameson afirma que "pensar seus atributos transforma-se em algo complementar se não houver disposição de trair o objeto; os filmes mais austeros, por sua vez, extraem por força sua energia da tentativa de reprimir os próprios excessos (em vez de tirá-la do esforço mais ingrato de disciplinar o espectador)."<sup>3</sup>

Pode-se dizer que atualmente esses filmes "mais austeros" restringem-se principalmente à produção independente que tem como proposta um "produto" distinto ao do cinema comercial, cada vez mais atraído pelos efeitos especiais, pela violência gratuita e por uma infantilização acrítica da sociedade.

Tais filmes "mais austeros", mas não necessariamente herméticos, como a maioria dos trabalhos de Jean Luc Godard e Peter Grenaway, por exemplo, é o que percebo em produções de jovens diretores independentes. Entre eles: Kevin Smith (*O Balconista*, *Barrados no Shopping*, *Procura-se Anny*, e o ainda inédito *Dogma*); Danny Boyle (*Trainspotting - Sem Limites* e *Por uma Vida Menos Ordinária*); Todd Solondz (*Happiness*).

"Mais austeros" no sentido de quebrar as expectativas. Os padrões sociais passam a ser questionados, e, assim, o espectador é obrigado a uma reflexão, a um (auto) questionamento. *Dogma* e *Happiness (Felicidade)* são dois dos melhores exemplos. A intenção não é "simplesmente" agradar ao espectador, mas sim fazê-lo pensar através da desconstrução das "verdades" e hipocrisias individuais e coletivas. Tais filmes funcionariam como um soco ou até um nocaute. E na maioria dos casos, o que chama atenção não ocorre mais no virtualismo ou experimentalismo das imagens, mas na própria

---

<sup>3</sup> Idem, ibidem, p. 1.

temática temperada com inteligência e ironia, e que, como conseqüência, acaba gerando polêmica.

No Brasil, devido aos altos custos de produção, a experimentação no cinema se restringe a poucos trabalhos, geralmente amparados por leis de incentivo. Enquanto isso o vídeo, praticado principalmente fora das concepções comerciais, vem assumindo esse papel com grande desenvoltura.

No vídeo experimental ou vídeo poesia, a narratividade geralmente linear, apresentada na maioria dos filmes, é substituída por uma montagem não seqüencial e que pretende ser também não narrativa. Isso inibe o interesse da maioria dos espectadores presos a uma concepção tradicional das "imagens em movimento". Concepção esta imposta pela indústria cinematográfica que estabelece como modelo histórias cronológicas com começo-meio-fim e que não confundam o espectador. Assim o entretenimento parece não combinar, por exemplo, com imagens fora do padrão e/ou com alguma complexidade. O que esse cinema-indústria quer ser é apenas um parque de diversões virtual que gere muito lucro.

Difícilmente o vídeo experimental conseguirá seduzir o espectador acostumado apenas a assistir aos filmes comerciais hollywoodianos. O que pode ocorrer é uma curiosidade em relação ao estranhamento das imagens videográficas, mas não a "fascinação irracional" obtida nesses "filmes pornográficos", já que no vídeo experimental a linguagem está sempre sendo testada e discutida. A quebra de padrões passa a ser sua principal característica. E por isso mesmo, o espectador comum tem dificuldade em aceitá-la.

Há mais de cem anos, o cinema começou sua história de magia e sonhos. As pessoas se tornaram espectadores e o olhar sobre o mundo nunca mais foi o mesmo. Algumas décadas depois, a televisão passou a substituir em grande parte a fome por imagens-sonhos que se conseguia no cinema. O vídeo cassete, o computador e o DVD complementam agora os suportes que proporcionam essa busca por mundos ficcionais que tornam o cotidiano suportável.

Hoje o mundo tecnológico sem as imagens que cria e manipula seria impensável, ou mesmo, impossível. A história contemporânea é a história do olhar sobre as coisas, objetos, pessoas etc., enfim, sobre o mundo que sempre foi mais imagem do que palavras e pensamentos. Agora, esse mundo se define através das imagens também gravadas e recriadas e, por que não dizer, ampliadas ou reduzidas.

Na sociedade tecnológica, não há mais como escapar às imagens das mídias eletrônicas. Elas estão em quase todos os lugares pedindo para serem consumidas e para que consumamos os produtos por elas anunciados. Até o computador, leia-se Internet, está se transformando em um poderoso "garoto propaganda" do *merchandizing*.

A imagem-luz-movimento seduz facilmente o olhar que como uma borboleta tonta fica hipnotizado pelo seu brilho. Essa sedução inerente à imagem produzida pelos suportes tecnológicos também é agora perseguida pelos poetas envolvidos com a produção do que eles chamam de poesia multimídia.

Para Paul Virilio a sedução precisa sempre ir se ampliando para poder continuar seduzindo: "é como uma inflação exorbitante das leis do movimento e das capacidades

vetoriais do corpo, com uma aceleração da desapareição irresistível do companheiro (ou companheiros) no espaço e no tempo."<sup>4</sup>

Quanto mais velocidade, mais desejo de ampliá-la. O que o corpo-mente quer é vencer o espaço-tempo. Dominar o que não pode ser dominado, mas que por algum tempo pensa fazê-lo. Nas altas velocidades, a consciência é anulada e dá lugar apenas ao prazer proporcionado pela própria velocidade que igual a um vício só acaba no acidente ou na morte.

Assim como a velocidade, a sedução pelas imagens também precisa sempre se ampliar: reinventar-se, modificar-se, criar novos fetiches para não perder sua capacidade de seduzir. O seu limite está apenas nas restrições do aparato tecnológico.

As imagens tecnológicas já se tornaram elemento chave nas relações que se estabelecem entre as pessoas e os produtos e serviços a serem consumidos. Mas assim como todo modismo, essas imagens sedutoras cansam logo e, portanto, devem dar lugar a outras que consigam continuar seduzindo para vender coisas, idéias, sonhos, ideologias, ou, simplesmente, imagens. Não modificar-se é morrer. O espectador-consumidor exige sempre coisas "diferentes" que possam "suprir" de algum modo o seu "vazio existencial" cada vez mais presente na sociedade capitalista.

Para Karl-Eric Schollhammer, o perigo da beleza e do espetáculo presente nas imagens é o seu poder de enganar pela aparência fazendo com que não se enxergue o essencial. "Mas se as imagens representam uma tentação, elas podem com a mesma força representar o invisível e assim educar o olhar ingênuo e distraído do espectador."<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Paul Virilio. *Estética de la Desaparición*, tradução para o espanhol de Noni Benegas, p.95.

<sup>5</sup> Karl-Eric Schollhammer. "As tentações de Santo Antonio". In: *Cânones e contextos*. Anais do 5º Congresso ABRALIC. Rio de Janeiro, UFRJ, 2 de agosto de 1996, p.332.

É possível considerar esse "educar o olhar" como uma das principais características da poesia visual nos meios tecnológicos, já que ela não quer simplesmente a sedução barata imposta por um comercial de televisão, por exemplo. Criações inusitadas, defeitos-efeitos, distorções, colagens e todos os recursos disponíveis e inventados poderão fazer parte da concepção final dos trabalhos artísticos.

Na poesia multimídia, palavras se unem às imagens, cantam e dançam com elas. Interagem. Movimento, cor, luz e som elevam o "poema" à condição de "espetáculo".

ENTRE(!) PALAVRAS E IMAGENS, PALAVRAS-IMAGENS, IMAGENS-PALAVRAS, INTERROGAÇÕES, PERCEPÇÕES. O MUNDO, NOSSO, TODO, ALGUM E NENHUM.

Após alguma experiência como artista plástico autodidata e poeta, senti necessidade de partir para a produção daquilo que sempre me seduzira desde a infância: imagens-movimento-som. Com uma filmadora de vídeo, idéias surgiram e já a partir dos primeiros trabalhos, tentei apresentar uma visão plástica dos mundos que passei a criar. Uma visão influenciada por meus gostos e preferências artísticas tanto na literatura como no cinema, fotografia, pintura etc. Assim nasceram os vídeos *Casulo*<sup>6</sup>; *Sucateando*<sup>7</sup>; *Lightnight*<sup>8</sup>; *Eu sou eu, você, todomundo e ninguém*<sup>9</sup>; *Steps*<sup>10</sup>; *Xerox Poems*<sup>11</sup>; *Deforming*

---

<sup>6</sup> 1994 (1 minuto) - primeiro vídeo realizado exclusivamente por mim e que consiste na apresentação de um corpo humano contorcendo-se por baixo de um lençol.

<sup>7</sup> 1995 (9 minutos) - Vídeo realizado em um Ferro-velho com os componentes do Grupo Sucateando de Artes Plásticas do qual eu também fazia parte, juntamente com os artistas: Luizana Pellizzari e João Carneiro. O vídeo foi selecionado para o I Salão de Artes da Bahia e recebeu menção honrosa no Salão Arte Curitiba. E foi apresentado também em uma exposição que fizemos no Masc de Florianópolis.

<sup>8</sup> 1995 (9 minutos) - Vídeo com poemas de minha autoria e imagens. Realizado com ajuda do cineasta Fernando Severo, no Cefet de Ponta Grossa.

<sup>9</sup> 1996 (1 minuto). Neste vídeo, rostos de professores e alunos do Cefet foram "deformados" (simetrizados) pelo efeito espelho de uma câmera de vídeo Super-VHS. O vídeo foi selecionado para o Festival do Minuto de 1996.

<sup>10</sup> 1996 (9 minutos). Vídeo realizado a partir de uma instalação sobre violência e tortura. O vídeo participou do Festival FILMTAG na Alemanha neste mesmo ano.

*Picasso*<sup>12</sup>; até os mais recentes *Procura-se Maria@Com.br*<sup>13</sup>; *O varal*<sup>14</sup>; *Galeria de Arte*<sup>15</sup> etc. E assim a produção de vídeo, em parte, passou a substituir minhas outras investidas artísticas.

Desde um pré-roteiro até sua finalização, o vídeo pode passar por várias mudanças estéticas e significativas. Imagens gravadas pela câmera necessitam de um procedimento de (re)elaboração na edição para darem como resultado a própria obra videográfica. Também a recepção desse material por parte do espectador deve ser levada em consideração já que o artista precisa preocupar-me com aquilo que deseja passar enquanto imagem-conteúdo-"arte": o quê, como e para quem.

Cabe então uma reflexão sobre o prazer estético, enquanto algo relacionado tanto à produção quanto à recepção do que se convencionou chamar de obra de arte, e que aqui abordo através do vídeo poema, vídeo arte e vídeo experimental.

Além do sentimento do belo, o sublime também estaria relacionado a este prazer estético. Em uma perspectiva pós-moderna, Jean-François Lyotard parte da noção de sublime kantiano para abordar as vanguardas artísticas em seu ensaio "O sublime e a vanguarda", de 1983. Para Lyotard, a elaboração da estética do sublime no romantismo aponta para um mundo de possibilidades de experimentações artísticas, nas quais os vanguardistas modernistas vão traçar o seu rumo<sup>16</sup>. O sublime seria o *now*: o agora, o

---

<sup>11</sup> 1996 (15 minutos). Vídeo feito a partir de colagens de gravuras e de poemas de minha autoria. Selecionado para o Primeiro Festival de Cinema e Vídeo de Curitiba de 97.

<sup>12</sup> 1997 (9 minutos). Feito a partir de colagens de trabalhos do pintor Pablo Picasso.

<sup>13</sup> 1998 (1 minuto) vídeo realizado especialmente para o Festival do Minuto de 1998.

<sup>14</sup> 1998 (1 minuto) vídeo realizado especialmente para o Festival do Minuto de 1998.

<sup>15</sup> 1998 (5 minutos) Este vídeo se utiliza de imagens de janelas abertas, gravadas dentro de uma Olaria, para "construir" uma Galeria de Arte inusitada.

<sup>16</sup> Jean-François Lyotard, *O inumano - considerações sobre o tempo*, p. 105.

momento onde a consciência dá lugar à ocorrência que pode ser o agora do fazer do artista e o agora do ver-observar do receptor da obra de arte.<sup>17</sup>

O sublime se manifesta na tentativa de exprimir o inexprimível. Só a genialidade do artista seria então capaz de colocar esse sublime no trabalho artístico e assim transformá-lo em uma obra de arte onde a sensibilidade do receptor poderá aludir a esse inexprimível.

Com as vanguardas do modernismo, o sublime passa a ser considerado também a própria ocorrência que se transforma em produção: "o que é sublime é que exista esse quadro, em vez do nada"<sup>18</sup>. Na noção moderna, o sublime já pode se expressar através das imperfeições, da fealdade, da monstruosidade e, portanto, a arte já não imita a natureza, já não a representa como no romantismo, "cria um mundo ao lado (...) onde o monstruoso e o disforme têm os seus direitos, já que podem ser sublimes."<sup>19</sup>

A partir destas reflexões de Lyotard, é possível estabelecer um paralelo com a atual produção artística multimídia que envolve vídeo experimental, vídeo poesia e vídeo arte, já que neste caso a experimentação também assume um papel determinante, agora através da tecnologia fornecida principalmente pela informática. O sublime estaria então justamente na experimentação com os recentes recursos tecnológicos de *hardwares* e de *softwares*: no hibridismo das linguagens e na descontinuidade do vídeo experimental que tenta romper com os padrões vigentes.

Já o sublime na recepção de um vídeo experimental poderia se apresentar inclusive no não entendimento, nas interrogações, no estranhamento e na atração/repulsão propiciados pelas imagens/som diante do receptor, aqui no caso espectador.

---

<sup>17</sup> Idem, ibidem, p.96,98.

<sup>18</sup> Idem, ibidem, p.98.

<sup>19</sup> Idem, ibidem, p.102.

Um vídeo experimental em uma estação de metrô ou terminal de ônibus certamente

não chamará a atenção da maioria dos apressados passantes que poderão confundi-lo com um programa ou comercial de televisão. Mas alguns pararão, mesmo que por apenas poucos segundos. Outros até podem ficar mais tempo tentando retirar do vídeo algum significado ou apenas curiosos diante das imagens. Mesmo não entendendo o que tudo aquilo significa alguns poucos poderão se deixar levar pelas imagens esquecendo do cotidiano para entrar em um estado de sublime.

Retrocedo, então, mais de vinte anos em relação ao ensaio de Lyotard para observar na obra *Teoria Estética*<sup>20</sup> de Theodor Adorno, filósofo ligado à Escola de Frankfurt, que a sublimação estética era vista como a condição do sujeito esquecer-se de si e, assim, desaparecer na obra de arte que admirava: "a identificação que ele realizava era, segundo o ideal, não a de tornar a obra semelhante a si mesmo, mas antes a de se assemelhar à obra"<sup>21</sup>. Assim, de certo modo, o receptor do trabalho artístico deixaria a sua consciência para entrar na "consciência" da obra. O sublime, então, seria a própria "liberdade" de não-pensar, de apenas sentir a arte. O sentir expressando a subjetividade do espectador.

Para Adorno, a obra de arte desqualifica-se quando passa a ser considerada a partir das projeções subjetivas:" por um lado, torna-se coisa entre as coisas; por outro, faz-se

---

<sup>20</sup> Conforme nota do tradutor Artur Morão, esta tradução do livro *Teoria Estética* "segue a segunda edição do texto alemão, preparada por Gretel Adorno e Rolf Tiedemann. Como se sabe, Th. W. Adorno não teve tempo, devido à sua inesperada morte em 1969, de dar ao texto o tratamento e a ordenação adequados, embora fosse essa a sua intenção. Juntamente com a *Dialética Negativa* e outra obra de filosofia moral, que nunca chegou a ser concretizada, a *Teoria Estética* comporia um tríptico central na produção de Adorno. O que ficou reúne partes mais antigas e outras mais recentes, visto que o seu ensino de estética se estendeu ao longo dos anos cinquenta e sessenta." *Teoria Estética*, p. 9.

<sup>21</sup> Theodor W. Adorno. *Teoria Estética*, p.29.



dela o veículo da psicologia do espectador. O espectador substitui o que as obras de arte reificadas já não dizem pelo eco estandardizado de si mesmo que percebe a partir delas. A indústria cultural põe em andamento este mecanismo e explora-o".<sup>22</sup>

Partindo desta análise de Adorno, pode-se dizer que a "arte" passa a ser produzida pela indústria cultural em função do espectador, ou melhor dizendo: consumidor. Perde-se assim geralmente a qualidade estética e significativa, já que dificilmente se oferece a esse consumidor algo além do que ele pensa desejar. O que importa agora é que essa "obra" consiga agradá-lo, conquistá-lo, "saciar" suas "necessidades" mais escondidas ou criá-las, até ser descartada e substituída por outra.

A arte "elitista" como é "conhecida" principalmente através dos livros, museus e galerias não interessa mais ao capitalismo, pois não se pode transformá-la em produto serial de venda, sem que se perca a sua essência, a sua aura de objeto único. Toda e qualquer "arte" só vai interessar se puder ser reproduzida para atingir o maior número de consumidores possível. A cultura é agora produzida para ser consumida e assim gerar o deus-lucro. Já não importa a qualidade de um determinado produto com intenções "artísticas", mas sim a sua possibilidade de vendas em milhões e milhões de unidades.

A "arte", produto de consumo, agora é feita "para as massas", mas não "pelas massas". É a indústria cultural – representada principalmente pelas gravadoras, editoras, redes de televisão e rádio, produtoras de filmes – que estabelece suas diretrizes, seus formatos, seus conteúdos, suas fórmulas, tudo de acordo com o que poderia almejar o consumidor. O sucesso é o acerto.

---

<sup>22</sup> Idem, *ibidem*.

Antigamente as obras de arte eram vistas como uma finalidade sem fim, sem fim prático. Hoje em uma sociedade cada vez mais globalizada em que tudo se transforma em mercadoria, essa concepção de obra de arte é abalada. Em nosso mundo extremamente consumista não existem mais diferenças entre pagar, por exemplo, um ingresso para assistir à *Guerra nas Estrelas – A ameaça fantasma* ou outro para visitar uma exposição no Masp (Museu de Arte de São Paulo).

A "obra de arte", então, não é mais considerada pelo seu valor qualitativo em si. Para Fredric Jameson, agora a obra de arte vale "apenas na medida em que possa ser 'usada': as várias formas de atividade perdem suas satisfações intrínsecas imanes como atividade, e tornam-se meios para um fim"<sup>23</sup>. Toda "obra" deve agora gerar a satisfação de consumo e conseqüentemente o lucro.

O que se observa na indústria cultural é que livros, CDs, revistas, filmes, *games* e agora até a Internet tornaram-se os principais suportes para divulgar esse tipo de "arte". Paradoxalmente, o mercado consumidor pode colocar, em termos de vendagem, por exemplo, o último trabalho de um cantor reconhecido inclusive internacionalmente como Caetano Veloso ao lado de um grupo de pagode que copia e recopia fórmulas apenas para obter sucesso imediato e descartável.

Ídolos são criados, transformando assim, muitas vezes, esse tipo de comércio em um culto, algo quase religioso. O maior exemplo continua sendo Elvis Presley, "o rei do *rock*", que muitos anos após sua morte ainda é adorado e copiado por milhões. No Brasil o cantor Raul Seixas assumiu, em parte, essa sina.

---

<sup>23</sup> Fredric Jameson, *Marcas do Visível*, p. 11.

Para o receptor-consumidor comum dos produtos da indústria cultural, o que importa é esquecer-se de seu mundo cotidiano, entrar no prazer proporcionado por uma música, um filme, um livro, um programa de televisão. O sublime é o agora da recepção, onde a consciência das coisas dá lugar a um encantamento. Pessoas/zumbis sentadas diante de um televisor ligado representariam bem o extremo dessa situação.

Remando contra a maré das imagens de consumo, o vídeo experimental-arte-poesia retoma a questão do estatuto da obra de arte ao criar trabalhos muitas vezes considerados pela maioria como herméticos, confusos, experimentais demais, diferentes, estranhos. O fazer artístico aqui não se curva ao mercado de consumo, mas às intenções e desejos do artista. O sublime retorna aqui no sujeito criador e no ato de se fazer arte.

A matéria, para nós é um conjunto de "imagens". E por "imagens" entendemos uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama de representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa – uma existência situada a meio caminho entre a "coisa" e a "representação".<sup>24</sup>

## IMAGEM MOVIMENTO PERCEPÇÃO

Por muito tempo o ser humano achou que todo o universo girava ao redor de suas idéias e pensamentos. Mas assim como ele, observa o filósofo Nietzsche, a mosca, se pudesse passar sua impressão sobre aquilo que a cerca, também revelaria ser ela o centro de tudo<sup>25</sup>. A visão é a responsável por essa fome de mundo. Os olhos engolem imagens de lugares, objetos e coisas. Algumas vezes já querendo possuí-los.

A imagem-luz-movimento-ação fascina o olhar. Segundo José Américo Pessanha, "a hegemonia da visão na produção do conhecimento estaria claramente expressa desde Aristóteles. Desta hegemonia do olhar surgiria então a pretensão de razão unitária."<sup>26</sup> Podemos observar isto na televisão que se utiliza das imagens para passar ou vender "verdades" que são geralmente aceitas pelas pessoas.

O olhar nos abre as portas para o mundo. Um mundo de imagens que estão pedindo para serem classificadas, conceituadas, analisadas. O olhar passa a se "achar" o sentido "onipotente", privilegiado em relação aos outros sentidos. Para Pessanha, é a partir dele e em relação a ele que o conhecimento se estabelece.<sup>27</sup>

---

<sup>24</sup> Henri Bergson. *Matéria e Memória*, p 1.

<sup>25</sup> Friedrich Nietzsche. "O pensamento vivo de Nietzsche". Martin Claret Editores. 1991.

<sup>26</sup> José Américo Pessanha. "Bachelard e Monet: o olho e a mão". In: *O olhar*, p.154.

<sup>27</sup> Idem, *ibidem*, p.154.

Mesmo sendo um sentido que se engana tão facilmente, podemos considerar que o olhar é aquele que dita o que é a "verdade". A partir daí, cria-se o padrão, o convencional: um mundo racional e objetivo apenas para ser lido sob a ótica da ditadura da "verdade".

Estabeleço então um contraste com o texto de Gebhard Rusch, autor pertencente ao construtivismo alemão, que afirma que essa hegemonia do olhar não existe. Assim a vivência das coisas seria um truque da organização auto-referencial dos sistemas nervosos, uma modalidade de funcionamento dos sistemas cognitivos humanos.

O homem não vê e vive o mundo que pensa perceber, "mas mantemos nossa existência *com e por meio* da geração de um mundo realizado por nossas cognições". Portanto o conhecimento da realidade absoluta não pode existir para o ser humano pela própria especificidade de seu sistema cognitivo. "Por essa razão, é também impossível ao ser humano atingir *objetividade* no sentido de um acesso direto, e não adulterado, a objetos e fatos, ou no sentido do conhecimento puro ou imediato, sem mediação alguma"<sup>28</sup>.

Tanto a observação de Pessanha quando a de Rusch em relação ao olhar, apesar de contrastantes, não estabelecem oposição. Ambas podem caminhar juntas, já que uma não anula a outra, mas se complementam. E portanto o olhar que pensa ter a hegemonia daquilo que vê, está, na verdade, deixando-se iludir pelo mundo-imagem que o cerca.

Em muitos casos, diferentemente das coisas e objetos do cotidiano, a "obra de arte" parece receber desse olhar um tratamento especial, uma atenção que deseja assim ir além do que pode ser percebido. A intenção do artista é justamente esta: tentar ampliar a capacidade perspectiva no espectador.

O mundo só pode ser percebido através dos sentidos. Cabe a imaginação (re)trabalhá-lo, (des)construí-lo, enquanto matéria simbólica para a elaboração de outros mundos representacionais.

Os meios tecnológicos atuais, assim como as artes plásticas, tentam, então, de certo modo, atuar como amplificadores da percepção. No cinema, os efeitos especiais conseguem facilmente atingir tal objetivo. Nos museus e galerias de arte, o próprio espaço destinado à obra de arte já assume a função de torná-la especial.

Enquanto a percepção é o contato sensível com o mundo (também representacional), a imaginação se faz como processo, "produção", e precisa de um sujeito para realizá-la. No mundo criado e vivido pelo ser humano, a percepção sofre a influência de conceitos e preconceitos. A própria natureza é "deformada" através deles.

Para Adorno, "quanto mais intensamente se contempla a natureza, tanto menos se penetra na sua beleza." A eloquência da natureza assim como da obra de arte prejudicaria a objetividade. Ambas só seriam inteiramente perceptíveis no *temps durée*, "cuja concepção provém em Bergson da experiência artística", ou seja, no tempo de duração da própria observação, determinada pela percepção e pela lembrança inconscientes. A contradição se estabelece então na tentativa de unir o que parece ser inconciliável: "espontaneidade que necessita também da intencionalidade, da concentração e da consciência."<sup>29</sup>

A partir da concepção de Adorno, é possível considerar que a experiência artística seria para o espectador um penetrar inconsciente na obra e o esquecer do mundo lá fora.

---

<sup>28</sup> Gebhard Rusch. "Teoria da história, historiografia e diacronologia". In: Heidrun Krieger Olinto. *Histórias de literatura - as novas teorias alemãs*, p.147-148.

<sup>29</sup> Theodor W. Adorno. *Teoria Estética*, p.85-86.

O momento presente da apreciação do trabalho artístico negaria a estética que precisa da objetividade, do padrão para se estabelecer. Por outro lado, o inconsciente pleno também não é possível. Ele é intermediado pelas influências que já recebemos do mundo e estão impregnadas em nossa mente como uma marca, uma tatuagem.

A obra de arte primeiramente é imaginada e criada pelo artista para depois ser percebida pelo espectador. Nos meios tecnológicos atuais, a imaginação é a virtualidade que quer parecer "real" através principalmente dos efeitos especiais desenvolvidos pelo computador e apresentados no vídeo e cinema. O que o leitor-espectador deseja é paradoxalmente algo mais real do que a realidade. Um real-virtual que mata sem matar, que beija sem beijar, que ama sem amar.

Para Jean Baudrillard, filósofo pós-moderno da década de noventa, o hiperreal é uma simulação gerada por modelos de um real sem origem ou realidade<sup>30</sup>. Principalmente o cinema cada vez mais se utiliza do recurso da hiper-realidade para apresentar imagens que pareçam mais reais do que a própria realidade.

Os efeitos especiais que geraram monstros pré-históricos no filme *Parque dos Dinossauros* são um exemplo. Os espectadores aguardam ansiosos pela ilusão apresentada de "maneira realista". O mundo virtual-digital com som *dolby stereo surround* apresenta-se bem mais interessante que o nosso. Vive-se "perigosamente" durante mais ou menos as duas horas de um filme de aventura e depois volta-se ao monótono dia-a-dia. Razão estereotipada. Imagens estereotipadas. Parece que a visão somente capta o que já foi previamente (pre)conceituado pelo senso comum. Uma "verdade" apenas que pode muito bem ser mentira.

---

<sup>30</sup> Jean Baudrillard. *Simulacra and Simulation*, tradução de Sheila Faria Glaser, p.1.



Para Gebhard Rusch, a verdade é humanamente impossível em seu sentido absoluto. "Assim, os *métodos de verificação* que aplicamos às proposições em nossas comunidades de socialização podem ser apenas paralelos, e nossos julgamentos sobre a verdade ou falsidade das proposições, meramente intersubjetivos"<sup>31</sup>.

A realidade objetiva, portanto, não existe. O cérebro a constrói parcialmente e depois a traduz. São os sistemas cognitivos que estabelecem concepções, construções dessa realidade que será intersubjetiva. Eles podem "interagir" com outros sistemas cognitivos, "especificando os objetos correspondentes em seus respectivos domínios de cognição. De acordo com o grau de seus paralelismos estruturais e funcionais e dependendo da intensidade e duração de suas interações, podem estabelecer domínios consensuais, sistemas de orientação mútua, domínios lingüísticos e concepções de um realidade objetiva (isto é, intersubjetiva).<sup>32</sup>

Subjetividades se inter-relacionam para formar um senso comum, uma verdade que só é verdade porque passa a ser aceita como tal por um determinado grupo ou maioria, que "pensa" e se relaciona dentro de critérios aproximados de paralelismos estruturais e funcionais.

O todo nunca se mostra por completo e não se traduz enquanto absoluto. A percepção é sempre deficiente e, por isso, não pode ser aceita como única resposta àquilo que vê e lê. Portanto, a realidade absoluta, também não é possível. Mas isto não importa. O conhecimento humano não precisa corresponder ou não a ela. "O ponto crucial é a eficiência dos vários sistemas conceituais para o nosso pensar e fazer, isto é, para o modo

---

<sup>31</sup> Gebhard Rusch. "Teoria da história, historiografia e diacronologia". In: Heidrun Krieger Olinto. *Histórias de literatura - as novas teorias alemãs*, p. 148.

<sup>32</sup> Idem, *ibidem*, p.147.

como realizamos a nossa *autopoiesis*"<sup>33</sup>, ou seja, a autoprodução e permanente reprodução através dos sistemas autopoieticos que são os sistemas organizacionais e estruturais dos seres vivos.

Tais sistemas autopoieticos realizam procedimentos auto-referenciais e têm a capacidade "de variar e modificar suas estruturas concretas", como por exemplo, crescer, compensar deformações e danos físicos, aprender, especializar-se etc. Apresentam-se, portanto, como unidades vivas e podem ser afetados, transformados e deformados por mudanças no meio em que vivem<sup>34</sup>

Percebemos então que o meio-imagem também pode modificar esses sistemas autopoieticos já que, no caso dos seres humanos, cria e transforma suas concepções sobre o mundo e as coisas. Para Henri Bergson, no livro *Matéria e Memória*, escrito no final do século passado, "as imagens que nos cercam parecerão voltar-se em direção a nosso corpo, mas desta vez iluminada a face que o interessa; elas destacarão de sua substância o que tivermos retido de passagem, o que somos capazes de influenciar".<sup>35</sup>

O que fica claro aqui em Bergson é que as imagens sempre se apresentarão de maneira deficiente aos olhos. As imagens são então incompletudes, já que nunca poderão se mostrar por completo. Assim do mesmo modo acontece com os corpos sexuados: eles são desejos e, portanto, incompletudes também. Conseqüentemente, sentem necessidade de se "complementar" com outros corpos, objetos, coisas. Os corpos e os objetos se comunicam, trocam luz e parcialidades, referências de um mundo incompleto. Miragens?

---

<sup>33</sup> Idem, *ibidem*, p.148.

<sup>34</sup> Idem, *ibidem*, p. 145-146.

<sup>35</sup> Henri Bergson. *Matéria e Memória*, p.25

Alucinações? Percepções. As pessoas deixam, em parte, o seu mundo para entrar em outros mundos. O ser humano é um *voyeur* de fantasmas.

Há mais de cem anos, o cinema "democratizou" o voyeurismo, tornando-o acessível a todos os seus espectadores. Em frente à "tela mágica", passou-se a observar confortavelmente mundos ficcionais que ganham "vida" com o falso movimento das imagens inventado pelos irmãos Lumière. Esse falso movimento é criado pela seqüência rápida dos quadros ou fotogramas.

Roland Barthes, no livro *O óbvio e o obtuso*, analisa o fotograma como as fotografias do filme mostradas na entrada do cinema. Para ele, o fotograma é um "subproduto longínquo do filme, uma amostra, um modo de atrair freguesia, um extrato pornográfico e, tecnicamente, uma redução da obra pela imobilização daquilo que se considera a essência sagrada do cinema: o movimento das imagens."<sup>36</sup>

Por outro lado, o fotograma pode ser visto simplesmente como um dos milhares de milhares de quadros de um filme (película em negativo). E assim, um conjunto de fotogramas projetados em uma tela branca, a vinte e quatro quadros por segundo, forma o que Bergson, em *Matéria e Memória*, convencionou chamar de imagem-movimento. No cinema não há possibilidade de separarmos uma da outra.

Esse movimento ilusório pode ser criado basicamente de três maneiras: quando se filma um objeto que se movimenta; quando a câmera vai se deslocando para filmar uma paisagem, por exemplo, e, na edição, através dos cortes rápidos que podem passar também idéia de movimento.

---

<sup>36</sup> Roland Barthes. *O óbvio e o obtuso*, p.57

Para Barthes o "movimento de que se faz a essência do filme não é de modo nenhum animação, fluxo, mobilidade, 'vida', cópia, mas apenas a armação de um desdobramento permutativo"<sup>37</sup> que se estabelece através da substituição de um quadro ou fotograma por outro. O que parece mais importante aqui em Bergson é o filme enquanto matéria, mas há de se considerar também a sua imaterialidade obtida através da projeção das imagens na tela branca onde a imagem-movimento aparece para o espectador como uma grande viagem ao mundo dos sonhos e da fantasia.

Ao se observarem alguns metros de um filme negativo, a impressão que se tem é de que dezenas e dezenas de quadros ou fotogramas estão repetidos. As diferenças entre eles muitas vezes são praticamente imperceptíveis, mas existem. Tais diferenças, na passagem rápida pelo projetor, estabelecem a mágica do cinema que se traduz em movimento das "imagens de luz".

A câmera de filmar, de certo modo, funciona como o olho humano. O mundo é percebido através de ângulos de visão que corresponderiam ao enquadramento no cinema. Todo enquadramento é uma limitação e, portanto, a capacidade visual de captar o mundo será sempre limitada. A visão seleciona imagens. Imagens-percepções. Imagens-verdades". Imagens-movimento. Corte para um piscar dos olhos. A edição é feita quase instantaneamente pelo cérebro. As imagens mais importantes serão percebidas.

A imagem-movimento se processa através da velocidade dada aos fotogramas que passam seqüencialmente pelo foco-luz do projetor de filmes. Paul Virilio observa, no livro *A estética da desapareição*, que "a velocidade trata a visão como matéria prima, com

---

<sup>37</sup> idem, ibidem, p. 57-58

a aceleração viajar equivale a filmar, não tanto produzir imagens quanto marcas mnemônicas novas, inverossímeis, sobrenaturais."<sup>38</sup>

Em uma viagem, o corpo permanece inerte a uma poltrona. Os olhos estarão dormindo ou então abertos assistindo à aceleração das imagens através da janela. Para baratear um passeio turístico, a maioria das pessoas prefere ficar dentro de casa mesmo e observar o mundo acontecendo através da janela-televisão. O que o corpo-olho-mente deseja é fugir da monotonia do dia-a-dia. Viajar sem se deslocar para outros lugares, outras realidades. Viajar para esquecer. A emoção está nas imagens que se aceleram: em perseguições cinematográficas, nos acidentes espetaculares, nas explosões, nos crimes, em um beijo, em um ato sexual.

Imagem. Movimento. Velocidade. Idéias. Para Paul Virilio, "a primeira produção da consciência seria a velocidade que lhe é própria durante o recorrido de seu tempo. Entendida assim, a velocidade seria idéia causante, idéia anterior à idéia."<sup>39</sup> E então para se observar a realidade de maneira científica, haveria, segundo Virilio, necessidade de um tipo de "transe controlado", ou melhor ainda, de um controle da velocidade da consciência para que a realidade possa ser comunicada e aceita de maneira comum às pessoas.<sup>40</sup> Sem esse controle não haveria a possibilidade de se estabelecerem critérios, "verdades", padrões, objetividades.

Pela janela do trem, do ônibus, do carro, as paisagens e os objetos vão passando. Quando mais velocidade, mais as formas tornam-se abstratas e até podem se anular e desaparecer em manchas, borrões, faixas, riscos.

---

<sup>38</sup> Paul Virílio. *Estética de la Desaparición*, p.67.

<sup>39</sup> Idem, *ibidem*, p.23.

<sup>40</sup> Idem, *ibidem*, p. 33.

Nas altas velocidades técnicas, o viajante terá como resultado "a desaparecimento da consciência enquanto percepção direta dos fenômenos que informam sobre a sua própria existência".<sup>41</sup> A altas velocidades, a mente será então apenas velocidade. A consciência será velocidade.

Para Jeffrey Schnapp, em sua comunicação *Crash: antropologia da velocidade*<sup>42</sup>, de 1998, sobre o manifesto futurista, a velocidade é um "meio que assegura que a conjunção entre indivíduos humanos e mecânicos vai engendrar não relaxamento e tédio, mas sim uma vida mais plena: sentidos aguçados, faculdades mais alertas, poderes visuais amplificados; atos de heroísmo, improvisação, e inovação; acidentes espetaculares e catástrofes; erupções de alegria."<sup>43</sup> A velocidade, assim vista, assume o papel da aventura, da busca de novas emoções e, portanto, do perigo que torna todo "empreendimento" arriscado, imprevisível. A velocidade é vida e também pode ser acidente e morte. Busca o paraíso e algumas vezes encontra o inferno que também pode ser o paraíso. É nesse paradoxo que estaria o sentido da vida para muitos.

A conjunção entre indivíduos humanos e mecânicos de que fala Schnapp assume o seu ápice ou extremo no filme *Crash*<sup>44</sup> de David Cronenberg, onde o casal protagonista sai do tédio de uma vida a dois através da velocidade e do acidente erotizados. Um orgasmo, por exemplo, pode ser atingido a mais de cem quilômetros por hora diante do perigo proeminente de uma batida ou capotamento. Dor, cicatrizes, sangue, ferimentos

---

<sup>41</sup> Idem, ibidem, p. 120.

<sup>42</sup> Jeffrey Schnapp está, no momento, desenvolvendo um livro de mesmo título.

<sup>43</sup> Jeffrey Schnapp. "Crash: antropologia da velocidade", p.11.

<sup>44</sup> Filme produzido em 1997 e que gerou polêmica por trabalhar com uma temática ao mesmo tempo inédita e chocante para a maioria das pessoas.

excitam os personagens que, inclusive, mantêm relações sexuais junto ao próprio carro destruído em um acidente.

Na análise do livro *Crash* de onde foi baseado o filme homônimo de David Cronenberg, Jean Baudrillard observa que "cada marca, cada traço, cada cicatriz deixada no corpo é como uma invaginação artificial, como as cicatrizações dos selvagens que são sempre uma resposta veemente à ausência do corpo. Apenas o corpo ferido existe simbolicamente – para si próprio e para os outros – 'o desejo sexual' não é nunca qualquer coisa, mas a possibilidade dos corpos combinarem e trocarem seus signos"<sup>45</sup>. Um corpo busca no outro aquilo que não tem, aquilo que não é e nem pode ser. A sexualidade trabalha com a falta. Corpos dominam e querem ser dominados. Ferem e são feridos. Para Baudrillard, o sexo "é nada exceto a inscrição de um significante privilegiado e algumas marcas secundárias – nada próximo à troca de todos os signos e feridas da qual o corpo é capaz. Os selvagens sabiam como usar todo o corpo para este fim, na tatuagem, tortura, iniciação -- a sexualidade era apenas uma das possíveis metáforas de trocas simbólicas."<sup>46</sup>

Em *Crash*, o sexo precisa de outras trocas simbólicas para atingir sua plenitude. O orgasmo não vem mais apenas dos corpos-carne. Há a necessidade de interação com o corpo-máquina-automóvel. O acidente que deixa suas marcas, suas feridas, suas cicatrizes, suas penetrações na carne pode ser comparado ao próprio ato sexual. E aqui toda a extensão do corpo pode ser "penetrada", não existindo mais um lugar específico para a "invaginação". Corpo e tecnologia agora se fundem, interpenetram-se.

Ao se considerar tudo movimento e, portanto, tudo velocidade, o acidente seria o

---

<sup>45</sup> Jean Baudrillard. *Simulacra and Simulation*, tradução de Sheila Faria Glaser, p.114-115

momento mais aguardado, o êxtase, o clímax, o prazer absoluto possível. Para Paul Virilio, "nossa existência de veículo metabólico poderia resumir-se em uma série de colisões, traumatismos, que podem tomar o aspecto de carícias lentas e perceptíveis, segundo o impulso que lhes dê, ou converter-se em choques mortais, apoteoses de fogo, mas sobretudo em *uma maneira diferente de ser*."<sup>47</sup>

Partindo dessa concepção de Virilio, é possível observar que os acidentes não podem ser vistos apenas como algo negativo, pois são eles que dinamizam o ciclo da existência. Através deles, a vida se transforma, ganha novos contornos, experimenta outros caminhos ou, simplesmente, morre. Todo acidente estabelece uma mudança inesperada na rota determinada pelo cotidiano. Um choque, um alerta, um desvio. O próprio surgimento da vida talvez seja o maior de todos os acidentes

No filme *Crash*, os acidentes acabaram por gerar em muitos espectadores mais aversão e repugnância do que aqueles que acontecem todos os dias nas estradas deste planeta e que são muitas vezes apresentados de maneira sensacionalista pelos jornais e canais de televisão. O que parece mexer tanto com as pessoas aqui é o fato da velocidade e do acidente gerarem prazer. Uma libido prisioneira no inconsciente humano, revelada agora por um filme.

É, as imagens, às vezes, incomodam, quando não se "comportam" conforme o que se espera delas. Mas as imagens não são a verdade e nem estão pedindo para ser. As palavras também não. Então, agora, já consigo até fingir melhor. E sinto que talvez o maior de todos os enigmas seja não haver enigma algum. Vivo o mundo e todas as suas (in)certezas.

---

<sup>46</sup>.Idem., ibidem, p.115



Diferentemente do narrador em primeira pessoa do livro "A invenção de Morel" de Adolfo Bioy Casares - não sou nenhum fugitivo em uma ilha deserta. Talvez um outro tipo de fugitivo. Minha ilha sou eu mesmo.

Caminho dentro de mim. Caminho em minha ilha. Nunca a saberei por completo, mas, paradoxalmente, acho que me conheço por inteiro. Coloco nela sonhos, idéias, conceitos. As angústias e os medos parece que sempre estiveram lá que é aqui.

Tudo o que busco dentro de mim está fora também. Minha percepção impregnada de lembranças assimila, através das imagens, o mundo. Pelo menos um pedacinho dele. Bem ou mal digerido. Para Henri Bergson, "uma imagem pode *ser* sem *ser percebida*; pode estar presente sem estar representada; e a distância entre estes dois termos, presença e representação, parece justamente medir o intervalo entre a própria matéria e a percepção consciente que temos dela."<sup>48</sup>

Para ilustrar melhor os procedimentos teóricos tratados aqui, farei uso também de trechos da história do personagem-narrador de *A invenção de Morel* de Adolfo Bioy Casares. O seu universo será aos poucos desvendado e começa agora:

Depois de cem dias solitário em sua ilha refúgio, o narrador, finalmente, vê os capinzais da colina se cobrirem de pessoas, que dançam, passeiam e nadam(?) na velha piscina abandonada e suja. Comportam-se como veranistas ali instalados faz tempo. A princípio, passou pela sua cabeça que tal aparição inexplicável pudesse ser uma alucinação. Efeitos do calor. Porém, sua certeza visual o faria concluir: "são pessoas verdadeiras, pelo menos tão verdadeiras quanto eu."

---

<sup>47</sup> Paul Virilio. *Estética de la Desaparición*, p.118.

Acreditar piamente naquilo que se vê pode ser muitas vezes um problema. A visão certamente apresenta-se como um dos sentidos mais enganadores. Os mágicos sabem disso e se "aproveitam" dessa "ingenuidade" do olhar. Afinal, eles vivem dos enganos visuais assim como o cinema, principalmente o americano que se utiliza cada vez mais dos efeitos especiais para obter grandes bilheterias.

Para Paul Virilio, a afirmação "filma-se o que não existe" – utilizada por alguns cineastas europeus - não é exata, porque o que filmam existe de um modo ou outro. Virilio observa que Georges Méliès foi o primeiro cineasta a utilizar efeitos especiais no cinema e para Méliès, o truque pode fazer com que o sobrenatural, o imaginário e o impossível se tornem visíveis.<sup>49</sup>

Diante da tecnologia atual, todos os truques tornaram-se visíveis. Existem indústrias que se especializaram nessa arte de "enganar" os olhos dos espectadores. A mais famosa delas com certeza é a de George Lucas, o criador da série de filmes *Guerra nas estrelas*.

O mais triste da imagem enganadora (e toda imagem se comporta assim) é o fato de ela poder ser manipulada (ideologicamente). Infelizmente a visão é o sentido que parece ter certeza sobre tudo e todas as coisas.

Cada campo de visão pode dar ao objeto-imagem um tipo de interpretação. Para Henri Bergson, "o objeto é bem diferente daquilo que se percebe, que ele não tem nem a cor que o olho lhe atribui, nem a resistência que a mão encontra nele"<sup>50</sup>

Talvez a maior de todas as alucinações seja justamente aquela que não parece ser:

---

<sup>48</sup> Henri Bergson. *Matéria e Memória*, p.24.

<sup>49</sup> Paul Virilio. Op. cit, p.14.

<sup>50</sup> Henri Bergson. Op. cit., p. 1-2.

a realidade-miragem: construindo e engolindo certezas. "Decifra-me ou não e eu, esfinge, te devorarei sempre!" Tal refeição liberta, aprisionando; e vice-versa. O eu-"verdade" se dissolve nos ácidos do estômago.

A "certeza" do narrador em relação à presença dos visitantes na ilha permanece por poucas páginas de seu diário. Afinal, para ele, há dificuldade material em vê-los. Estão no alto do morro e parecem gigantes fugazes: "Talvez eu tenha sido vítima de alucinações".

Por muitos séculos, ou melhor, milênios, o ser humano teve a certeza de que o sol girava ao redor da Terra. Seus olhos "diziam" isso. Galileu Galilei ousou desmentir aquilo que se mostrava óbvio e para não ser condenado à fogueira pela Santa Inquisição foi obrigado a negar que era a Terra que girava ao redor do Sol.

"O sol ainda estava acima do horizonte (não o sol; a aparência do sol; era o momento em que o sol já se pôs ou vai se pôr, e a gente o vê onde não está).<sup>51</sup>" O narrador aqui já observa que as coisas não são e nem sempre estão onde parecem. O que já não é ainda se apresenta como sendo. A ausência ainda se reflete enquanto presença.

Presenças e ausências se relacionam com o mundo e, portanto, também com o mundo do narrador. Ele se sente o centro de seu universo-ilha, de seu universo-corpo, de seu universo-ilha-corpo. Sentidos e atos fazem o seu mundo girar. Para Bergson<sup>52</sup>, as

---

<sup>51</sup> Adolfo Bioy Casares. *A invenção de Morel*, p.33.

<sup>52</sup> Henri Bergson. Op. cit., p. 11.

imagens exteriores influenciam uma imagem privilegiada que é o corpo, transmitindo a ele movimento.

Meu corpo é minha casa. Meu aconchego. Pode ser até uma casa cansada, cheia das marcas do tempo, cicatrizes, rugas, doenças, mas é a única que tenho e terei. A ciência ainda não "permite" que alguém mude de residência. Esse "meu corpo" é, "no conjunto do mundo material, uma imagem que atua com as outras imagens, recebendo e devolvendo movimento, com a única diferença, talvez, de que meu corpo parece escolher, em uma certa medida, a maneira de devolver o que recebe."<sup>53</sup>

O corpo é movimento e, portanto, um instrumento de ação. Movimento também das células, do sangue correndo nas veias, do coração, dos desejos, da respiração, das secreções. São esses e outros movimentos que me dizem que estou vivo para sentir e perceber a mim mesmo e ao mundo a meu redor.

Ao utilizar o movimento como matéria prima de sedução, as mídias tecnológicas conseguem "hipnotizar" o meu e o teu corpo-olhar. Difundindo determinadas ideologias, elas desempenham muito bem o papel de manipular "verdades" e "mentiras" diante de espectadores geralmente desinformados e passivos. Filmes, desenhos animados, videogames, programas de televisão, novelas, telejornais passam a sensação desse movimento- representação.

Movimento-representação. Realidade-representação. O mundo só se deixa conhecer assim. Os sentidos não são capazes de captá-lo como realmente ele é. Apesar disso, as pessoas acham que respiram uma sensação de realidade quando sentem o

---

<sup>53</sup> Idem, ibidem, p.11.

movimento das coisas e do mundo, já que esse movimento dificilmente se traduz enquanto ilusão para os olhos.

Sem o movimento, o cinema<sup>54</sup>, a televisão e o computador simplesmente não existiriam. As relações humanas se estabelecem através dele. A vida é sempre movimento mesmo quando se encontra em repouso. Até o pensamento é movimento. Para Gilles Deleuze, em *La imagem-movimento. Estudos sobre cine 1*, os grandes cineastas podem ser comparados não só aos pintores, arquitetos, músicos, mas também aos pensadores, por eles "pensarem" com imagens-movimento e com imagens-tempo, ao invés de simplesmente conceitos<sup>55</sup>.

O mundo-ilha do narrador torna-se agora mais movimento ainda através da presença de visitantes. Seu corpo e, mais precisamente, seu sistema nervoso em particular percebe a imagem de uma mulher. Ela-movimento contempla o pôr-do-sol todas as tardes e ele-movimento todas as tardes escondido a contempla. Por vezes, seus pensamentos ensaiam uma aproximação. Até que finalmente a paixão vence o medo de ser denunciado à polícia e resolve se mostrar em corpo e palavras àquela mulher que "tinha a calma da tarde, se bem que mais intensa". Porém, a sua presença acompanhada de frases e até de silêncios não consegue despertar a atenção de Faustine. Ela permanece totalmente indiferente como se o narrador não estivesse ali: "Não foi como se não tivesse ouvido,

---

<sup>54</sup> O filme é composto por fotogramas que em seqüência nos passam uma idéia de movimento. Devido a um "defeito" em nossa retina, não conseguimos, identificar os intervalos (cortes) entre eles. O movimento do cinema é portanto criado através da velocidade do projetor que faz "correr" nada mais do que fotos refletidas através da luz em uma parede branca.

<sup>55</sup> Gilles Deleuze. *La imagem-movimento - Estudos sobre Cine 1*, p.12.

como se não tivesse visto; foi como se os seus ouvidos não servissem para ouvir, como se os seus olhos não servissem para ver"<sup>56</sup>, pensa ele.

Todas as imagens ultrapassam a percepção. Mas o ser humano acha que retém todas elas em seu mundo "absoluto" que cria a partir de um visão que se pretende "onipotente". Para Deleuze, um raio de luz ao passar de um meio a outro geralmente muda de direção. "Mas podem ser tais as densidades respectivas dos dois meios que, a partir de um certo ângulo de incidência, não haja mais refração possível. Então se produz a reflexão, que simboliza, de algum modo, a impossibilidade de os raios luminosos prosseguirem seu caminho. A percepção é um fenômeno do mesmo tipo."<sup>57</sup>

E, portanto, toda percepção se apresenta como uma deformação da "realidade" que só consegue ser captada parcialmente através dos sentidos. O que é percebido pode grudar-se e se fixar na memória, e deste modo, tornar-se também parte dela. Jameson observa que acima de tudo as memórias são recordações dos sentidos, pois "são os sentidos que lembram, e não a 'pessoa' ou a identidade pessoal".<sup>58</sup>

Quando as palavras são sensoriais, elas imediatamente se ligam à memória: o baú particular de imagens e sensações. Toda palavra sensorial se relacionará a uma experiência, a um detalhe, a um momento guardado ou escondido em nosso passado-memória.

---

<sup>56</sup> Adolfo Bioy Casares. *A invenção de Morel*, p.35.

<sup>57</sup> Gilles Deleuze. Op. cit., I, p.25.

<sup>58</sup> Fredric Jameson. *Marcas do visível*, p.2.

A palavra sensorial "flor" pode fazer com que venha à mente do narrador do livro *A invenção de Morel* não a imagem de uma rosa, mas o próprio rosto meigo e suave de Faustine. Entretanto agora o que ele precisa é encontrar uma lógica para toda aquela "realidade" que lhe parece tão estranha pelo fato de não comungar com o seu aparente e cotidiano mundo real. Já que os visitantes não podem vê-lo, nem ouvi-lo, cria então "razões" para justificar aquilo que se aparenta inexplicável. Para ele, talvez o deficiente local onde ficava, acompanhado de uma alimentação também deficiente o tivessem tornado invisível: "objeção: não sou invisível para os pássaros, os lagartos, as ratazanas, os mosquitos." Outra possibilidade seria o fato de aqueles visitantes pertencerem a outra natureza, outro planeta: "com olhos, mas não para ver, com orelhas, mas não para ouvir." Até o francês correto que falavam ganharia uma lógica toda sua: "um atributo paralelo entre os nossos mundos, dedicado a diferentes fins."<sup>59</sup>

O ser humano tem medo daquilo que não está de acordo com o seu universo "lógico". E assim continua o narrador criando hipóteses que lhe dão a confiança de que o seu mundo ainda está sob seu controle mental: "Que eu estivesse morto! Quanto me entusiasmou essa idéia (vaidosamente, literariamente)."<sup>60</sup>

Neste momento, o narrador acaba de cair do livro "A invenção de Morel". Possivelmente um leitor desatento tenha sido o responsável por tal queda. Não me perguntem como, mas agora ele já se encontra dentro de uma escura galeria de arte. Ainda um pouco desorientado por estes últimos estranhos acontecimentos, observa uma coleção de hologramas, aqui no caso holopoemas, onde as fronteiras da poesia impressa são

---

<sup>59</sup> Adolfo Bioy Casares. *A invenção de Morel*, p.63.

<sup>60</sup> Idem, *ibidem*, p.65.

transpostas a uma dimensão tridimensional. O poema-palavra aos poucos dança, provocando o narrador e os visitantes com sutilezas únicas como ponto de vista: gradações de animação, posições relativas de letras e palavras.

Os objetos necessitam da luz para serem percebidos. Sua dimensão, forma, cor se modificam conforme eu me aproximo ou me afasto deles. Circundando-os observo através de novos ângulos, novas possibilidades visuais. Também a intensidade dos odores e sons pode aumentar ou diminuir em relação à distância estabelecida pelo meu corpo.

Já que os objetos nunca são realmente objetos para o corpo-olhar, mas sim imagens, não vejo impedimento em compará-los aqui a um holograma, esquecendo é claro algumas questões como a do cheiro, já que a tecnologia ainda não conseguiu virtualizá-lo.

Assim como nos filmes de ficção científica, possivelmente num futuro não muito distante, os hologramas, então já imagens tri-dimensionais de alta definição, possam realmente enganar o olhar e serem confundidos, nos lugares mais comuns, com objetos reais. Por enquanto, ainda as pessoas precisam freqüentar museus e galerias de arte para observá-los fluorescendo dentro de "redomas de vidro" como se observassem um aquário cheio de peixes e outros objetos (virtuais).

O narrador de Casares agora faz parte de uma nova "realidade" criada por mim. Agora, ele é um personagem que observa em um holograma letras que individualmente começam a aparecer:

Elas se torcem e se viram para formar fila através de uma fumaça luminosa. Um "e" aparece seguido por um "s" e um "y". Cada letra surge em uma forma móvel e a sua colocação de maneira aleatória cria um



número de possibilidades de palavras: SEES?, SEX?, YES? De repente a palavra aparece: é EYES. Ela flutua em uma nuvem de fumaça transformando a sua presença ilusória em uma experiência poética completa. EYES é um holopoema, uma forma literal contornando o domínio da metafísica onde mais é dito pela relação das palavras com seu espaço do que os significados do dicionário. EYES, por exemplo, é realmente sobre a nossa habilidade de ver e algumas vezes não ver<sup>61</sup>.

O holopoema é uma lâmpada fluorescente, e os espectadores, mariposas ou mosquitos "flutuando" ao seu redor. A holopoesia toma todos pelo sentido mais "apurado": a visão. O lúdico ganha maior "visibilidade" e se incorpora ao poema-movimento. Ler-ver poesia passa a ser assim uma brincadeira visual e corporal por parte do leitor-espectador. A "mágica" na poesia holográfica só se realiza com a sua "participação". Através de seu movimento ao redor do holograma, as transformações e metamorfoses vão acontecendo. E assim o holopoema se apresenta mágico, dinâmico, translúcido. É paradoxal em si mesmo: "materializa-se" na imaterialidade. Assume o papel de objeto aurático em um local "sagrado" que é a galeria ou o museu. E "morre" assim que a luz for desligada.

---

<sup>61</sup> "Eduardo Kac coloca aqui a fumaça como ambigüidade devido a sua natureza dúbia: em uma visão matérica e como um meio transparente(...) *Eyes* é um holopoema intitulado *Omem*(1990), onde a combinação de palavras e fumaça cria uma metáfora prolongada que expressa, como observa Kac, 'uma brumosa visão de uma ocorrência futura.'" Louis Brill in (<http://www.uky.edu/FineArts/Art/Kac/Kachome.html>)

Em uma outra sala, apenas iluminada por um holograma, o narrador presencia, ou melhor, percebe agora as palavras fluorescentes (A LUZ, ILUDE, A LENTE, LENTA e MENTE) comporem múltiplas possibilidades de combinação<sup>62</sup>.

Arlindo Machado, no livro *Máquina e Imaginário*, observa que a maior parte dos poemas holográficos, construídos com a luz paralela do *laser* num espaço virtual de três dimensões, consiste em adaptações tridimensionais de poemas que já funcionavam bem na folha de papel. Como em todas as tecnologias recentes, esse início de contato poderia então ser considerado como um período de adaptação e descobertas. Agora, levar em conta apenas tais trabalhos como representantes absolutos dessas tecnologias e taxar toda e qualquer experiência em multimídia como apenas mudança de suporte é assumir uma postura simplista equivocada. E justamente para contrapor-se a essa idéia, Machado observa que o holopoema pode explorar as possibilidades de uma escritura verdadeiramente tridimensional, onde as palavras não estão mais arranjadas pela linearidade e cujas relações sintáticas encontram-se em permanente transformação, deixando o leitor diante de um texto aberto, paradoxal e desconcertante<sup>63</sup>.

Em uma terceira sala, o narrador observa agora o poema *Luz/ Mente/ Muda/ Cor* de Augusto de Campos, na versão holográfica de Júlio Plaza:

distribuídos no espaço tridimensional em diferentes posições das coordenadas  $x$ ,  $y$ ,  $z$ , os grafemas "muda", "luz", "cor" e "mente" podem ser combinados de várias maneiras, possibilitando múltiplas leituras. Não existindo espaço plano, não há seqüência "lógica" de leitura, nem qualquer espécie de hierarquia regendo as combinações, tanto mais que o simples deslocamento do leitor diante do objeto virtual já faz com que o arranjo

---

<sup>62</sup> Arlindo Machado cita este poema intitulado "*Quando?*" onde o poeta multimídia, Eduardo Kac, teve a idéia de associar o movimento do leitor com o movimento do próprio holograma ao girar em torno de seu eixo.(1997, p.4)

<sup>63</sup> Arlindo Machado. *Máquina e Imaginário*, p.167.

tridimensional se altere em relação a ele. Dependendo de como cada leitor se posiciona em relação aos vocábulos em cada momento, as funções gramaticais se alteram: "muda" pode ser verbo ou adjetivo; "mente" pode ser verbo, substantivo e até mesmo sufixo adverbial.<sup>64</sup>

Além da ambigüidade do arranjo estrutural apresentada no poema, uma outra também chama atenção: são os efeitos cromáticos da holografia. As cores se alteram quando o leitor se movimenta. Para Arlindo Machado o poema de Augusto de Campos funciona muito melhor no holograma do que na folha de papel, pois adquire uma forma dinâmica que não se mostrava muito evidente na página impressa<sup>65</sup>. Essa transposição para o meio holográfico transforma o poema em um outro poema. Aqui ele ganha novas possibilidades interpretativas e uma outra relação com o leitor se estabelece. A "caixa mágica de luz" fascina a todos e a poesia contida nela não se estabelece simplesmente através da leitura como estávamos acostumados a fazer. Agora ela ocupa um espaço real-virtual. Um espaço luminoso.

O retorno do narrador ao livro aconteceu também inexplicavelmente e bem no momento em que Morel, o líder dos visitantes da ilha, começou a ler a todos os presentes umas folhas de papel de seda amarela, escritas a máquina. Para não cansá-lo, leitor, selecionei apenas um pequeno mas importante trecho: "O meu abuso consiste em tê-los fotografado sem autorização. É claro que não se trata de uma fotografia como as outras: é a minha última invenção. Viveremos para sempre nessas fotografias. Imaginem um cenário

---

<sup>64</sup> Idem, ibidem, p.167-169.

<sup>65</sup> Idem, ibidem, p.169.

em que se representasse completamente a nossa vida nestes últimos sete dias. Nós representamos. Todos os nossos atos ficaram registrados."<sup>66</sup>

Toda a presença do narrador fora do livro agora lhe é ausência. Nenhuma marca de memória ficou registrada em seu cérebro. Afinal, tal experiência inusitada poderia modificar o seu mundo e talvez a continuidade de "A invenção de Morel" fosse outra.

"Essas fotografias" de que fala o personagem Morel são, na verdade, hologramas<sup>67</sup>. Entretanto, o personagem as descreve com algumas peculiaridades capazes de enganar também todos os outros nossos sentidos:

Uma pessoa, um animal ou uma coisa é, diante dos meus aparelhos, como a estação que emite o concerto que vocês escutam pelo rádio. Se ligarem o receptor das ondas olfativas, sentirão o perfume dos jasmims que há no peito de Madeleine, mesmo sem vê-la. Ligando o setor de ondas tácteis, poderão acariciar seus cabelos, suaves e invisíveis, e aprender, como os cegos, a conhecer as coisas com as mãos. Mas se ligarem todo o jogo de receptores, Madeleine aparecerá, completa, reproduzida, idêntica; não devem esquecer que se trata de imagens extraídas dos espelhos, com os sons, a resistência ao tato, o sabor, os cheiros, a temperatura perfeitamente sincronizados. Nenhuma testemunha admitirá que são imagens. E se agora aparecerem as nossas, vocês mesmos não me acreditarão.<sup>68</sup>

Nada porém presente nesses hologramas parece ir além dos cinco sentidos. Assim como qualquer personagem de um livro, filme, novela, desenho animado, a única "consciência" presente neles é aquela já estabelecida, aqui no caso, já gravada pela máquina. Os simulacros de pessoas e animais nunca serão pessoas e animais. Falta-lhes o principal que é a consciência de si próprio. E nenhuma gravação pode ter essa consciência

---

<sup>66</sup> Adolfo Bioy Casares. *A invenção de Morel*, p. 78-79.

<sup>67</sup> A essência do holograma está na fotografia que através do laser é processada em três dimensões.

<sup>68</sup> Adolfo Bioy Casares. *Op. cit.*, p. 83-84.

já que está impedida de mudar uma realidade. Ela simplesmente é uma marca e, portanto, não tem a possibilidade de realmente (inter)agir. Apenas repete-se como um CD qualquer.

A aura do objeto-coisa-animal-pessoa não pode ser processada por máquina alguma. As máquinas de enganar os olhos e os outros sentidos só podem eternizar as imagens e nada mais.

Mesmo que uma máquina pudesse copiar célula por célula, órgão por órgão, enfim todo o organismo de um ser humano, ainda faltaria a essa cópia aquilo que define o original: sua história-memória. Os clones de ovelhas e outros animais desenvolvidos em laboratório contêm a estrutura genética do original, mas jamais captarão sua "alma". O que Walter Benjamin fala a respeito da autenticidade da obra de arte serve aqui também neste caso: mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui agora do ser reproduzido, sua existência única no lugar em que ela se encontra<sup>69</sup>.

Desde a litografia, passando pela imprensa, cinema, vídeo, holografia, CD, CD-ROM, a reprodutibilidade técnica tornou-se característica intrínseca destes meios. A "alma" ou aura<sup>70</sup> não está mais então no original. Para Benjamin, ela se atrofia, já que a reprodutibilidade técnica substituiu o objeto único, a obra de arte, pela existência serial, condição e exigência da sociedade de massas.<sup>71</sup>

Arlindo Machado vê que a cultura da reprodutibilidade – a partir da desmaterialização do objeto cultural – torna a cópia destituída de significado, já que ela

---

<sup>69</sup> Walter Benjamin. *Magia e técnica, arte e política - obras escolhidas*, p.167

<sup>70</sup> "Aura é uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas, no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, significa respirar a aura dessas montanhas, desse galho." (Walter Benjamin, Op. cit., p.168-169)

<sup>71</sup> Walter Benjamin. Op.cit., p.168-169.

agora está aprisionada a um objeto único que não é mais o "original", mas a *matriz*<sup>72</sup>. E esta, no caso das reproduções digitais, não se diferencia mais de suas próprias cópias.

Em breve esses dois termos "cópia" e "matriz" já não terão mais função em uma sociedade tecnológica onde o importante será o acesso às informações disponíveis nos bancos de dados da Internet.

Um holograma poderia ser reproduzido infinitas vezes já que sua estrutura é composta basicamente da memória armazenada em programas de computador. O problema aqui é uma tecnologia de suporte que ainda não permitiu fazer com que ele se tornasse acessível a um número maior de pessoas. Por enquanto, a holografia está restrita, principalmente, aos laboratórios de imagem, museus, galerias. Questões técnicas impedem que possa ser reproduzida em massa como os outros objetos tecnológicos e, por isso, de certo modo, ainda mantém a aura da unicidade presente nas obras de arte.

Durante uma visita à última Bienal de São Paulo, pensei ter visto o meu primeiro holograma. O artista francês multimídia Patrick Sorin mostrou algumas instalações de vídeos e, em uma tela de mais ou menos quinze polegadas, a imagem tridimensional de uma cena cômica me chamou atenção. E então me fiz a pergunta inevitável: "mas é isso um holograma?" Agora pensando melhor, acho que ainda não tive "contato" com a holografia. O que eu assistia era a um vídeo tridimensional preso a uma parede branca. Minha movimentação não alterava em nada as imagens. Não havia possibilidade de contorná-las ou interagir com elas. Mesmo com toda a teoria sobre o assunto, eu estava tão ávido em conhecer um holograma que me deixei enganar por aquela imagem tri-

---

<sup>72</sup> Arlindo Machado. *Máquina e imaginário*, p.18.

dimensional. E assim como a maioria das pessoas, continuo ainda sem o primeiro "contato imediato" com essa tecnologia.

O holograma se apresenta como um fantasma. Um fantasma luminoso em terceira dimensão. Talvez algum dia ainda consiga parecer mais real que a própria realidade e assim enganar completamente os olhos e até quem sabe os outros órgãos dos sentidos como aconteceu com o narrador do livro *A Invenção de Morel*. Mas mesmo assim continuará sendo um fantasma.

O narrador continua lendo o texto de Morel que descreve agora os hologramas como pessoas reconstituídas, que desaparecem assim que se desliga o aparelho projetor. Todas as cenas apresentadas diante dos seus olhos e até outros sentidos, na verdade, haviam sido previamente gravadas. As pessoas-hologramas só viviam os momentos passados que foram filmados, ou melhor, holografados. O narrador, ao saber disso, sente repugnância, um quase nojo por aquelas “pessoas” em sua incansável e repetitiva atividade: "Estar numa ilha habitada por fantasmas artificiais era o mais insuportável dos pesadelos; estar apaixonado por uma dessas imagens era pior do que estar apaixonado por um fantasma (talvez sempre tenhamos querido que a pessoa amada tenha uma existência de fantasma)."<sup>73</sup>

Diferentemente do holograma que tenta imitar objetos e pessoas, a holopoesia (ou poema holográfico) não tem, é lógico, a intenção de representar a realidade dos corpos, mas sim apresentar palavras luminosas dentro da dinâmica movimento-espço,

---

<sup>73</sup> Idem, *ibidem*, p.90

interagindo assim enquanto "proposta poética". Palavras "concretas" dançam, fazem malabarismos diante de nossos olhos.

O leitor do texto impresso (que pode ser um poema), agora é também espectador: bem vestido, entra em uma sala na penumbra e, curioso, começa a observar o conteúdo-luz-forma que vai se revelando dentro de "recipientes de vidro". Espanta-se diante da mutação das formas.

O poeta multimídia Eduardo Kac enfatiza que a poesia holográfica não é simplesmente a reprodução luminosa de palavras em terceira dimensão, mas sim uma nova possibilidade de escrever poesia em um espaço onde as leis são diferentes daquelas do mundo das palavras impressas. Tais leis são conferidas pelo meio tecnológico e assim todas as possibilidades inventivas estão condicionadas a esse meio.<sup>74</sup>

Kac cria um holograma a partir da seleção de uma ou várias palavras apropriadas e sua relação. Usando um processador de imagens, um modelador tri-dimensional e animação, ele começa a dar forma ao holopoema. Segundo ele: "luz, forma, escala, textura e direção de movimento das formas de letra são todas focadas para criar o ritmo próprio do poema." O próximo passo é a colocação de um filme em sistema de transferência filme/holograma conhecido como impressora integral. Cada quadro de celulóide é transferido em sua forma equivalente como uma imagem holográfica. E cada holopoema é uma composição de 87 quadros de filme.

Um poema holográfico é um poema concebido, feito e apresentado holograficamente. Isto significa, primeiramente, que um poema é organizado não-linearmente em um espaço imaterial tri-dimensional que o leitor ou observador vê, muda e dá a ele novos significados. Assim quando se lê um poema no espaço, ele move-se relativo ao holograma e o leitor

---

<sup>74</sup> Revista *Visible Language*.



constantemente modifica o texto. Um holopoema é um evento espaço-temporal que evoca processos e não seus resultados. Um holopoema não é um poema composto em versos e colocado em um holograma, nem é um poema concreto ou visual adaptado à holografia.<sup>75</sup>

A "poética holográfica" consistiria, então, resumidamente, na apresentação de letras e palavras produzidas pelo *laser* e que se distribuem espacialmente de maneira tri-dimensional. O mais interessante aqui é o fato de a participação do leitor ser "responsável" pela apresentação, pela "existência" do próprio poema holográfico. Sem a movimentação desse espectador, o poema simplesmente não "acontece". As suas transformações, mutações não se realizam. Os seus significados não se estabelecem.

Quando se diz que é o leitor quem muda, transforma o poema, talvez seja um pouco de exagero. O poema já fora concebido e as suas possibilidades técnicas e significativas, avaliadas e incorporadas. O que o espectador faz é simplesmente seguir trajetórias espaciais que irão apresentar-lhe os "caminhos" possíveis do poema holográfico.

Para o poeta e crítico Bernardo de Carvalho, a holografia acabou se mostrando um cacoete tecnológico passadista<sup>76</sup>. Portanto, o que era para ser o supra sumo da tecnologia de ponta, dinamizando e animando a relação do espectador com o trabalho artístico, não conseguiu ainda se impor como uma imagem verdadeiramente tridimensional. Faltam ainda inovações técnicas que transformem o holograma em um "objeto" verdadeiramente virtual, capaz, por exemplo, de enganar os olhos como acontece em uma visita a um Museu de Cera onde seus personagens chegam inclusive a assustar pelo seu realismo.

---

<sup>75</sup> Eduardo Kac. "Holopoetry". In: *Visible Language*, p.186

<sup>76</sup> Folha Ilustrada, 27 de maio de 1998.

Outro problema da holografia é o fato de ficar ainda restrita praticamente a Museus e Galerias de Arte. A tecnologia holográfica precisa ainda se desenvolver bastante para se tornar acessível a um número maior de pessoas. Até agora ela ainda não "disse" muito para o que veio.

Talvez daqui a alguns décadas possa surgir a holografia cinética, já idealizada em alguns filmes de ficção científica como, por exemplo, *O Vingador do Futuro* e *Jornada nas Estrelas*.

"UM HOLOGRAMA ASSALTOU UMA VELHINHA NA RUA". O que parece aqui algo completamente absurdo pode, quem sabe, muito bem ser notícia comum em um chip-jornal no ano de 2100.

Sem perceber, o ser humano vive a realidade que também é virtual, substituindo a companhia de outros corpos humanos pelas imagens dos aparelhos de superar ausências (telefone, rádio, televisão, vídeo, cinema, computador). Alguns já nem precisam mais dos outros para conviver. Os eletro-eletrônicos parecem-lhes muito mais confiáveis: não traem, não enganam. NÃO AMAM. E quando estragam é só consertar ou comprar um novo.

#### IMAGENS-FANTASMAS. IMAGENS DE FANTASMAS.

A imagem que o público fazia do cantor e ator Frank Sinatra, por exemplo, sempre fora virtual. Uma imagem criada pela mídia para vendê-lo como um produto de consumo. Muitos choraram sua morte, mas logo já substituíram tal "perda" pelos seus CDs, vídeos, fotos. Frank Sinatra continuará eternizado em suas gravações. Sua ausência é agora somente presença virtual. Mas não é assim que sempre fora? Um fantasma cantando e dançando nas imagens do tempo?

Mesmo a imagem que uma pessoa faz da outra é uma imagem virtual, já que nunca poderá corresponder à realidade objetiva, pois esta realmente não existe. Nada é o que é, mas aquilo que parece ser através de um consenso estabelecido que, em geral, não aceita controvérsias. A realidade passa a ser esse consenso, que funciona como um porto seguro. Coisas, objetos e situações são intitulados realidade porque assim parecem ou assim foram determinados.

Fredric Jameson compara dois quadros famosos para falar sobre essa questão. O primeiro, *Um par de botas*, de Vincent Van Gogh, dá a impressão de uma "realidade" aparente, uma expressividade conseguida pela pintura que mostra o próprio desgaste do tempo e assim passa uma determinada construção de vida e história. O segundo quadro, *Diamond dust shoes*, do artista da pop arte Andy Warhol, apresenta vários sapatos que, conforme observa Jameson, formam "uma coleção aleatória de objetos sem vida, pendurados na tela como se fossem nabos, tão desprovidos de sinais de sua vida anterior como uma pilha de sapatos que ficaram em Auschwitz..."<sup>77</sup>

Seria essa tal vida anterior o que se busca nas imagens para considerá-las realistas? Se ambos os quadros fossem apresentados a várias pessoas e a elas se fizesse a seguinte pergunta: "qual deles retrata melhor a realidade?", possivelmente teríamos como resposta o trabalho de Van Gogh. Isso ocorre porque a maioria das pessoas está condicionada a ver o realismo como uma imitação, uma cópia, uma fotografia da realidade.

A memória precisa comparar uma determinada imagem a algo que já se viu ou que já se possuiu de fato para aceitá-la como realista. E nada melhor do que a pintura de

---

<sup>77</sup> Fredric Jameson. *Pós-Modernismo - A lógica cultural do capitalismo tardio*, p.35

um par de sapatos velhos, com seu volume e detalhes, para representar uma realidade que irá conter uma história criada por nós.

Pode-se "ver", ou melhor, imaginar a dor, o sofrimento, a miséria, o trabalho árduo ali naqueles sapatos. E nada parece ser mais real do que isso. Ver e "sentir" o limite da própria realidade. Já as coisas boas, doces, meigas, positivas ficariam muito mais no plano dos sonhos, ou somente na "realidade" de alguns poucos.

Os "sapatos de Van Gogh" passam a idéia de que já foram bastante usados por um trabalhador anônimo como são todos os trabalhadores. Já no quadro de Andy Warhol, o falso brilho, "a superfície externa colorida das coisas"<sup>78</sup> e o fetichismo parecem ligar seus sapatos apenas ao achatamento ou falta de profundidade presente nas mercadorias de consumo.

Aparentemente o primeiro quadro representaria a realidade e o segundo apenas a superficialidade. Aparentemente apenas, porque ambos são representações, tão falsos quanto qualquer verdade que se queira impor como absoluta. Ao mesmo tempo representam realidades diferentes. De um lado a miséria, do outro o luxo e o consumismo.

Para o narrador de *A invenção de Morel*, sua concepção de realidade é abalada através da descoberta de que os visitantes são, na verdade, hologramas. "É verdade que o roçar das imagens me produz um ligeiro mal-estar (principalmente quando estou distraído), mas isso também passará e o fato de poder me distrair indica que vivo com certa naturalidade. Estou me acostumando a ver Faustine sem emoção, como se fosse um simples objeto."<sup>79</sup>

---

<sup>78</sup> Idem, ibidem, p.37

<sup>79</sup> Adolfo Bioy Casares. *A invenção de Morel*, p.95.

As imagens tecnológicas, prisioneiras dos filmes, das fitas magnéticas, dos disquetes, dos CDs, desempenham a tarefa rotineira de repetir-se até a exaustão. E somente assim tornam-se "eternas". O narrador comenta: "A eternidade rotativa pode parecer atroz ao espectador: para os seus indivíduos, é satisfatória. Livre de más notícias e de doenças, vivem sempre como se fosse a primeira vez, sem recordar-se das anteriores."<sup>80</sup>

Toda imagem gravada passa uma idéia de eternidade. Infelizmente ou não, uma eternidade também virtual, parte de muitos enganos e desejos, o reflexo de um momento já percebido pelo olho de alguém. A imagem está morta e é sempre um fantasma, mesmo parecendo ser, através da ilusão do movimento captado, o instante presente e real.

No livro de Casares, a invenção de Morel tira a alma das pessoas. O que resta delas são seus corpos virtuais, seus movimentos, suas atitudes, alguns de seus dias na ilha repetindo-se pela eternidade. E assim como as outras imagens holográficas, repetem-se sempre como se fosse pela primeira e única vez. Aos olhos e outros sentidos do narrador aí está a eternidade dos momentos previsíveis e suaves. "Acostumado a ver uma vida que se repete, acho a minha irreparavelmente casual. Os propósitos e emendas são vãos: eu não tenho próxima vez, cada momento é único, distinto e muitos se perdem nos descuidos. É verdade que, para as imagens, tampouco há primeira vez (todas são iguais à primeira)."<sup>81</sup>

O narrador e a maioria das pessoas têm medo do imprevisível. E, então, tentam adequar suas vidas a uma rotina que lhes pareça palpável e segura. Afinal, somente desta

---

<sup>80</sup> Idem, *ibidem*, p.101.

<sup>81</sup> Idem, *ibidem*, p.101.

maneira se consegue a falsa segurança do controle sobre uma realidade que o ser humano julga ser de seu domínio.

É claro que uma determinada rotina dificilmente sobrevive por muito tempo. Às vezes, morre em um acidente de carro ou simplesmente se desfaz dando origem a uma outra e outra e assim sucessivamente. Para o narrador, a única possível eternidade está justamente na rotina absoluta de uma gravação. Aquela que transforma os seus personagens em escravos dos acontecimentos que se repetem sem consciência. A eternidade precisa tirar a alma das pessoas para assim poder apresentar infinitamente os seus resíduos (de imagens).

O paraíso para o narrador agora se resumia novamente à "presença" de Faustine e àquela semana virtual que se repetiria infinitamente diante de seus olhos. Fazer parte daquelas cenas que ele já conhecia tão bem tornara-se sua obsessão. Uma obsessão também pela possível "eternidade".

Ao se deixar filmar pela máquina, o seu corpo vai aos poucos sofrendo o processo de desmaterialização: "Quase não senti o processo da minha morte; começou nos tecidos da mão esquerda; não obstante, progrediu muito; o aumento do ardor é tão paulatino, tão contínuo, que não o noto. Estou perdendo a vista. O tato é, agora, impraticável; cai-me a pele; as sensações são ambíguas, dolorosas; procuro evitá-las."<sup>82</sup>

Aos poucos vão assim, então, desaparecendo para o narrador os sentidos que são as janelas para o mundo. Um corpo e uma mente sem eles não podem mais interagir com nenhum tipo de realidade ou ilusão. A eternidade só se grava na pedra que nada sente.

---

<sup>82</sup> Idem, *ibidem*, p. 122

O narrador ainda não morreu. Sua consciência permanece em seus últimos instantes. A vida brinda e agoniza em pensamentos: "Minha alma ainda não passou para a imagem senão eu teria morrido, teria deixado de vez (talvez) Faustine, para estar com ela numa visão que ninguém recolherá."<sup>83</sup>

O livro *A invenção de Morel* termina um parágrafo depois. O narrador será apenas um holograma, repetindo-se infinitamente ao lado dos outros hologramas já tão bem conhecidos por ele. Pelo menos essa era a sua intenção. Ninguém imaginaria que, alguns anos depois da publicação do livro, pudesse surgir um ladrão de personagens e seqüestrasse o narrador de sua eternidade. Este ladrão, personagem também, irá controlá-lo até o final deste texto. Seu nome não se sabe; sua função: aparecer nesta dissertação de vez em quando (sem pedir licença) como narrador em primeira pessoa:

Descobri no aparelho de gravar uma nova função que não fora descrita no texto de Morel. Ela permite a manipulação de todas as virtualidades: coisas, pessoas, cenários. Tudo pode ser modificado pela minha vontade e inspiração. Posso, por exemplo, mudar personalidades, atribuir-lhes outras características. Com minha "ajuda", o narrador de *A invenção de Morel* poderá agora visitar outros lugares, outros tempos. Assim como num jogo de computador, eu direcionarei os seus passos e atos. E através dele, serei eu também quem estará "deslumbrando-se" com as viagens que faremos, já que a consciência dos sentidos existe em mim e não mais nele.

Na verdade, o narrador *A Invenção de Morel* fora sempre apenas o seu protagonista. Sua consciência é uma criação literária, uma ficção que continuará agora além do livro. Também esse "eu" que se coloca aqui, enquanto narrador das histórias do

---

<sup>83</sup> Idem, *ibidem*, p. 124.

narrador-protagonista de Casares, nada mais é do que uma construção, um recurso para esta dissertação de mestrado.

Ficção e realidade muitas vezes se confundem. É possível tentar diferenciá-las partindo do fato de que a primeira tem do leitor-observador um entendimento prévio de que tudo o que ele está lendo ou assistindo é apenas criação de um artista. A realidade, por sua vez, apresenta-se como um "porto seguro". As pessoas têm certeza de que ela se desnuda completamente, mas o que mostra é apenas uma de suas muitas faces e, por isso, só pode se apresentar aos seres vivos de maneira subjetiva e parcial. Todos se sentem inseridos nela, apesar de ela ser também uma construção dos sistemas cognitivos.

Certas concepções sociais como família, amigos, trabalho e cotidiano fazem parte de experiências pessoais e, por isso mesmo, são tomadas como reais. Há convenções que determinam o que deva ser considerado real ou não. Todas elas fazem parte dos paralelismos estruturais e funcionais já comentados neste capítulo por Gebhard Rusch.

Paul Virilio observa que "o mundo é uma ilusão e a arte consiste em apresentar a ilusão ao mundo"<sup>84</sup>. Mas, então, o ser humano aceita a ilusão da arte e geralmente se esquece da ilusão do mundo. Uma realidade-ilusão desmascararia ou colocaria em cheque as "verdades" impostas pela sociedade. "Certezas" são mais fáceis de serem aceitas e, portanto, podem manipular e dar ao mundo sua forma.

Na era da informática, cada vez mais a "realidade" passa a ser cópia de si mesma. Surge aqui o termo "virtualidade", utilizado para as criações ou imitações da realidade, feitas no suporte computador. O virtual pode ser hiperreal, elaborado a partir de oposições binárias e combinações algébricas.

---

<sup>84</sup> Paul Virílio. *Estética de la desaparicion*, p.39.



Para Jean Baudrillard, o virtual "é uma questão de substituição dos signos do real pelo real, isto é, de uma operação de impedir cada processo real via sua operação dobrada, uma máquina programada, perfeitamente descritiva que oferece todos os signos do real."<sup>85</sup> E assim o virtual se produz no lugar do real. Já é possível, por exemplo, a criação em computador de personagens virtuais com uma semelhança humana assustadora, inclusive nos gestos e nos movimentos faciais. Em breve, poderemos vê-los em filmes, contracenando com atores de carne e osso.

A virtualidade é, portanto, simulada. E a representação também pode ser? Para Jean Baudrillard, a representação seria resultado do princípio da equivalência do signo e do real, enquanto que a simulação resultaria da utopia do princípio dessa equivalência. "Enquanto que a representação tenta absorver a simulação ao interpretá-la como uma falsa representação, a simulação envolve a construção completa da própria representação como um simulacro."<sup>86</sup>

Tanto a representação quanto a simulação tomam a imagem como "matéria-prima". Para a primeira, o signo-imagem vem de um real e o representa. Para a segunda, não existe a possibilidade de equivalência, já que o signo mataria a própria referência. E, portanto, dependendo de um ou outro princípio, o signo pode ser tanto representação quanto simulação.

Ao se observar a condição estabelecida pela simulação, a imagem gravada do real através de uma câmera de vídeo, por exemplo, passaria a ser simulacro. E assim também toda criação artística.

---

<sup>85</sup> Jean Baudrillard. *Simulacra and Simulation*, tradução de Sheila Faria Glaser, p.2.

<sup>86</sup> idem, ibidem, p.6.

Para Baudrillard, a imagem teria sucessivas fases: poderia ser a reflexão de uma profunda realidade; mascarar e desnaturalizar essa profunda realidade; mascarar a falta de uma profunda realidade e, finalmente, não ter nenhuma relação com qualquer tipo de realidade e, assim, ser pura simulação<sup>87</sup>. De qualquer modo, sempre a imagem será criada e/ ou absorvida de acordo com os propósitos humanos de verdade, mentira, entretenimento, manipulação.

No atual capitalismo, todas as coisas, objetos e "obras de arte" só interessam enquanto mercadorias marcadas pelo simulacro, pela reprodução de cópias sem original, sem referente – conforme analisa Baudrillard. A imagem tecnológica também passou a ser vista e consumida como um outro produto qualquer. Dentro desse contexto, não haveria mais a possibilidade de inovação. Tudo estaria condenado à eterna repetição, com pequenas variantes. No cinema, os gêneros comédia, policial, drama, terror, ficção científica etc., marcariam bem tal procedimento, já que geralmente se repetem enquanto fórmula a um público que, na maior parte dos casos, deseja isso mesmo.

Através de uma perspectiva marxista, Fredric Jameson, apega-se aos fundamentos do modernismo para repudiar tais concepções apocalípticas do pensador pós-moderno Jean Baudrillard. Para Jameson na postura ideológica tradicional de toda a teoria e prática modernizadoras, observa-se uma "ênfase estratégica na inovação e na novidade, a ruptura obrigatória com os estilos prévios, a pressão – geometricamente crescente com a cada vez mais rápida temporalidade da sociedade de consumo, com suas mudanças de estilo e de

---

<sup>87</sup> Idem, ibidem, p.6.

moda a cada ano ou estação – para "fazer o novo", produzir algo que resista e rompa com a força de gravidade da repetição, enquanto traço universal da equivalência mercantil."<sup>88</sup>

Um exemplo claro disso tudo estaria, para Jameson, no ideal da escrita esquizofrênica enquanto manifestação estética modernista. Tal escrita, contrapondo-se à concepção pós-moderna de "texto", produz "sentenças que são radicalmente descontínuas e que desafiam a repetição, não apenas no nível da ruptura com antigas formas ou antigos modelos formais, mas agora no seio do microcosmo do texto em si".<sup>89</sup>

Contra a eterna condenação à repetição dos procedimentos humanos da era Pós-Moderna, contra o fim ou a morte da arte, Jameson ainda vislumbra um retorno à ruptura do Modernismo como fuga do apocalipse de Baudrillard.

---

<sup>88</sup> Fredric Jameson. *Marcas do visível*, p.17

<sup>89</sup> Idem, *ibidem*, p.18.

... a palavra grega *téchne*, de onde deriva *tecnologia*, se referia a toda e qualquer prática produtiva e abrangia inclusive a produção artística. Os gregos não faziam qualquer distinção de princípio entre arte e técnica e esse pressuposto atravessou boa parte da história da cultura ocidental até pelo menos o Renascimento. Para um homem como Leonardo da Vinci, pintar uma tela, estudar a anatomia humana ou a geometria euclidiana e projetar o esquema técnico de uma máquina constituíam uma única atividade intelectual.<sup>90</sup>

## TÉCNICA, TECNOLOGIA E POESIA

Primeiro o mundo se fez matéria. Ou será que sempre foi matéria? Não importa. Muito depois, num pequeno "grão de areia" que orbitava no espaço, a matéria formou o caldo da vida. E desse caldo, surgiram os primeiros seres unicelulares que em um determinado momento foram desenvolvendo os órgãos dos sentidos. A inteligência começou justamente na interação dos sentidos do corpo com o meio ambiente. E então cada criatura com o tempo passou a achar que o mundo era seu.

Conforme observa Gebhard Rusch, a respeito da teoria dos sistemas autopoieticos<sup>91</sup> (do grego *auto* = próprio; *poiein* = fazer), os sistemas vivos operam de um modo auto-referencial, mesmo quando um observador descreve o comportamento desses seres como interação com os objetos no mundo. Tais sistemas são capazes de variar e modificar suas estruturas concretas, tendo como intenção e propósito a adaptação ao seu meio. "Nesse sentido, não pode haver nenhum organismo que exista sem estar adaptado ao seu meio. E, portanto, a chamada seleção positiva (*survival of the fittest*) não pode ser

---

<sup>90</sup> Arlindo Machado. *Máquina e Imaginário*, p.25.

<sup>91</sup> A teoria dos sistemas autopoieticos foi desenvolvida pelo biólogo chileno e neurofisiologista Humberto R. Maturana.

um princípio da evolução biológica; antes tem de ser suposto um princípio de seleção negativa (*death of the unfit*)."<sup>92</sup>

Desenvolvendo técnicas para suprir suas deficiências, a princípio físicas, o homem venceu as adversidades impostas pela natureza. Sua inteligência, também técnica, passou a desenvolver outras técnicas. Se hoje, em muitos casos, elas são criadas apenas para tornar sua vida mais e mais cômoda, já funcionaram também como pré-requisito à própria manutenção de um determinado grupo humano. Criaturas melhor adaptadas têm mais chances de vencer na árdua luta pela sobrevivência. E não poderia ser diferente com o homem que, desde o seu surgimento neste planeta, foi criando técnicas que permitissem a ele se adaptar ao mundo, ou melhor, ter o mundo adaptado a si próprio.

A técnica se apresenta como um conjunto de processos, métodos, normas, meios, procedimentos para a realização de algo: uma tarefa, um objeto, uma arte, uma profissão. Toda técnica tem relação com um fazer, um repetir. Para o professor Nilton Vargas, em ensaio de 1983, a técnica apresenta-se como sendo "a maneira de executar o trabalho (mecânico e/ou humano) de forma a reproduzir um mesmo efeito transformador ou criador"<sup>93</sup>.

Partindo do conceito acima, é possível dizer que a técnica se incorpora ao corpo e passa a ser parte de sua "constituição". O homem que caça torna-se caçador; o que pesca, pescador. Toda a essência humana vai sendo modificada pela técnica. Ou melhor, ela passa a fazer parte de toda a essência humana.

---

<sup>92</sup>Gebhard Rusch. "Teoria da história, historiografia e diacronologia". In: Heidrun Krieger Olinto. *Histórias de Literatura - as novas teorias alemãs*, p.144-145.

<sup>93</sup>Nilton Vargas. "A tecnologia é de deus ou do diabo? -- visões e conceitos de tecnologia", p.85.

Já a tecnologia é o conjunto dos conhecimentos (científicos e, portanto, também técnicos), sua aplicação e teorização à produção geral. Ela incorpora todas as técnicas e pode também analisar suas intrincadas relações sociais, políticas, culturais.

Vargas observa que "no meio empresarial costuma-se dizer que na 'transferência de tecnologia' o comprador conhece o *know-how* mas não o *know-why*."<sup>94</sup> Então, no primeiro caso tem-se apenas informações restritas à produção, ou melhor, à reprodução de determinados procedimentos que gerarão determinados produtos ou mercadorias; no segundo, todo o conhecimento científico para o domínio dessa produção.

Para Jean-François Lyotard "a técnica não é invenção humana. (...) Tanto antropólogos como biólogos admitem que o organismo vivo, mesmo o mais simples como sejam os infusórios, pequenas algas existentes na beira das poças, sintetizadas pela luz há já milhões de anos, são um dispositivo técnico."<sup>95</sup>

Deste modo pode-se considerar que todo tipo de vida tem a técnica incorporada em sua práxis e, portanto, ela é a *performance* permanente que cada ser desempenha no mundo. Mas nem só a vida biológica é técnica. O universo pulsante, suas galáxias e seus sistemas solares também são formados por ela.

Técnica para respirar - correr - brincar - amar- defecar - urinar - sorrir - chegar - ir - esperar - sentir - pisar - esquecer - apertar - fazer - estudar - escrever - parir - ouvir - comer - matar - beber - abraçar - dormir - mamar - cair - levantar - rolar - sonhar - cheirar - lamber - ver - trabalhar - coçar - vomitar - chorar - nadar - beijar - sofrer - cozinhar - adivinhar - enganar - crescer - contrair - dilatar - suar - viajar - partir - explodir - viver - morrer - apodrecer... Técnica para digitar este texto.

---

<sup>94</sup> Idem, ibidem, p.85-86.

Retomando Lyotard, "é técnico qualquer sistema material que filtre informação útil à sua sobrevivência, que a memorize e a trate, e que induza, a partir de uma instância reguladora, determinadas condutas, ou seja, a intervir sobre o meio ambiente assegurando pelo menos a sua perpetuidade"<sup>96</sup>.

A partir dessa concepção, sem a técnica a vida seria impossível. A técnica é movimento, repetição, mutação, adaptação, transformação; pensamento, análise, reflexão; nascimento, existência, sobrevivência e morte. Até a pedra precisa da técnica para rolar ou criar limo.

Para Paul Virilio, em *A Estética da Desaparição*, quando a esfinge propõe a Édipo o enigma que é uma pergunta sobre o estranho ser que se move através do tempo, o que se questiona são as diversas técnicas utilizadas por esse ser, técnicas que servirão para caracterizar o homem em relação aos outros animais<sup>97</sup>. O veículo (metabólico) se oferece como *enigma do movimento*, e as respostas erradas são castigadas pelo animal predador, misto de zoofilia, cujo potente corpo oculta energias assassinas.

Em uma das cenas iniciais do filme *2001- Uma Odisséia no Espaço* de Stanley Kubrick, um macaco pré-histórico lança um osso ao ar e tal imagem em *close* é, então, substituída por uma nave espacial. Arlindo Machado, professor de semiótica, vê nessa montagem intelectual a síntese absoluta de toda a evolução humana, de todas as técnicas desenvolvidas para que o homem pudesse ter chegado até a era tecnológica dos computadores e das viagens espaciais<sup>98</sup>.

---

<sup>95</sup> Jean-François Lyotard. *O inumano - considerações sobre o tempo*, p. 20-21.

<sup>96</sup> Idem, *ibidem*, p.21.

<sup>97</sup> Paul Virílio. *Estética de la Desaparición*, p.99.

<sup>98</sup> Arlindo Machado. "O vídeo e a sua linguagem", p. 13.



Nas observações de Lyotard, Virilio e Machado, a técnica se apresenta como base de toda estrutura dos seres vivos. Mas o ser humano foi o único animal que conseguiu desenvolver técnicas para criar outras técnicas e assim modificar completamente a sua relação com o mundo e as coisas. Hoje o homem não é somente técnico, mas também tecnológico.

Uma de suas maiores invenções foi uma "armadura" para que ele pudesse vencer as distâncias em um espaço de tempo menor. Aos poucos o carro se transformara em um dos principais objetos de desejo de uma sociedade que se estruturava para entrar definitivamente na era do capitalismo.

Para Arlindo Machado, o século XX está marcado pela aceleração tecnológica e científica jamais antes concebíveis. "Foram necessários milhares de anos para passar do barco a remo à caravela ou da energia eólica ao motor de explosão; e em algumas décadas se passou do dirigível ao avião, da hélice ao foguete interplanetário. Em algumas dezenas de anos, assistiu-se ao triunfo das teorias revolucionárias de Einstein e a seu questionamento."<sup>99</sup>

Essa aceleração tecnológica tem ainda como um de seus principais ícones o automóvel. E não é por acaso que ele passou a representar o progresso tanto enaltecido pelo Futuristas. Marinetti, o principal idealizador do Movimento, propunha um super homem antropocêntrico, uma mistura de homem e motor com a desapareção do corpo nas volumosas próteses produzidas pela tecnologia da época.

---

<sup>99</sup> Umberto Eco. *Sobre os espelhos e outros ensaios*, p.25

Para o professor Jeffrey Schnapp, esse homem "híbrido" seria "algo parecido ao mutilado de guerra do conto de Poe<sup>100</sup>, convertido em um quebra-cabeças de órgãos e membros injetados, um tipo de boneco mecânico capaz de desarmar-se a si mesmo e de desaparecer completamente quando deseja descansar."<sup>101</sup>

O ser humano e seu automóvel, de certo modo, poderiam representar esse projeto de homem-máquina que traz embutido em si todas as técnicas até então criadas, conscientemente ou não, para que o sonho pudesse ser transformado em realidade.

Conforme observa Schnapp, Marinetti e seus amigos passam a proclamar a superação da mitologia graças ao surgimento de dois novos modos de transporte: o automóvel e o avião. O primeiro representaria o Centauro e o segundo o Anjo. "A mitologia é superada na medida em que, na visão de Marinetti, a tecnologia realiza aquilo que antes era apenas um sonho poético ou uma ficção teológica. Ela dá origem a máquinas 'vivas' que são (...) capazes de servir como uma ampliação protética do corpo e da psiquê humanas."<sup>102</sup>

Principalmente com o carro que vai aos poucos se tornando cada vez mais popular, o homem ganha poder. O poder de ir e vir. O poder de acelerar. O homem com sua armadura de rodas sente o desejo de se libertar da realidade através das altas velocidades. A adrenalina vai aumentando em seu corpo. 100, 110, 120, 130, 140, 150 quilômetros por hora e ele quer mais, mais, mais velocidade. Mais, mais, mais prazer. Até o acidente

---

<sup>100</sup> Referindo-se a Edgar Allan Poe, escritor norte americano do século XIX.

<sup>101</sup> Paul Virílio. *La Estética da Desaparición*, p.75.

<sup>102</sup> Jeffrey Schnapp. *Crash*, p.1

apresenta-se como uma forma de trauma que causa excitações. Essas excitações representariam "uma revisão marcadamente moderna do sublime".<sup>103</sup>

Aparentemente o carro-armadura-e-velocidade dá ao homem uma idéia de poder ilimitado. Dentro de seu automóvel, ele é o senhor absoluto. Com o volante nas mãos e o pé no acelerador, ganha as ruas, as estradas. Sua liberdade parece infinita. A idéia de sublime conjugaria com tudo isso: excitação, prazer, poder, liberdade. O seu coração e o motor do carro aceleram juntos e, de certo modo, quase em sincronia, passam a ser uma coisa só: o homem-máquina se dissolve nas próteses tecnológicas.

Mas o que é o homem afinal? Um animal que pensa? Talvez fosse melhor dizer agora: um animal que anda de carro; um animal que usa objetos estranhos; um animal que voa de avião; um animal que digita e inventa coisas no computador; um animal tecnológico. Não toda a humanidade é claro. A maioria ainda tem pouco ou quase nenhum acesso à tecnologia desenvolvida nas últimas décadas. A tecnologia da miséria ainda é um prato de comida qualquer.

Hoje o homem desenvolve máquinas que também criam novas técnicas e, inclusive, outras máquinas. Mas de todas as técnicas, possivelmente a mais importante surgiu há milhares e milhares de anos: a linguagem. Esse componente técnico determinou o homem ao diferenciá-lo dos outros animais. Tornou possível também que ele fosse desenvolvendo sua humanidade e todas as outras milhares e milhares de técnicas. Técnicas para criar o seu próprio mundo e poder então interagir nele de acordo com as regras que estabeleceu e continua estabelecendo.

---

<sup>103</sup> Idem, *ibidem*, p.2.

Para Arlindo Machado, a linguagem talvez seja a mais avançada de todas as tecnologias já praticadas pelo homem, "todas as demais 'próteses' da ação ou percepção humanas seriam encaradas como 'artificiais' e, por conseqüência, desmerecedoras de atenção valorativa, excluídas do universo da cultura."<sup>104</sup>

Por outro lado, é possível considerar as máquinas também como "próteses humanas", não só pelo fato de terem sido criadas pelo homem, mas por transformarem todas as suas ações e relações, ampliando as possibilidades do seu corpo e até por que não dizer da sua "alma".

As máquinas-movimento substituem o esforço-movimento do homem e agora lhe permitem ir mais além: a máquina que grava e reproduz imagens funciona como parte de nossa memória visual e assim passa a ser de certo modo um prolongamento de sua mente.

Pane na máquina. Algumas faíscas. Um pouco de fumaça. A princípio pensei que havia perdido as virtualidades gravadas. Este é o problema dos meios imateriais. Um raio, um curto-circuito, um vírus e tudo pode desaparecer como em um passe de mágica atroz. Uma explosão nuclear de grandes proporções acabaria com os principais meios de comunicação e os seus sobreviventes certamente retornariam à pré-história humana.

Por sorte parece que aparentemente nada de grave aconteceu com os hologramas prisioneiros da máquina. Mas talvez melhor seja gravá-los em um disco. Afinal há tantos por aqui.

Imagens que já foram pessoas podem "conviver" agora com "pessoas"-imagens criadas pelo computador. Basta que eu "cole" algumas em um arquivo povoado por outras

---

<sup>104</sup> Idem, *ibidem*, p.9-10.

e atribua a elas as funções que quiser. Cada imagem-personagem "viverá" de acordo as minhas indicações e desejos. No mundo virtual tudo parece possível. Somente não a consciência de seus participantes. Por enquanto?

Neste momento o narrador de Casares acaba de entrar em um programa de computador que mostra a vida e a obra do gênio Leonardo da Vinci. No mundo das imagens interativas todos os personagens e coisas já podem ser tridimensionais com milhões de cores de definição. E pelo fato de a virtualidade permitir a adequação das imagens ao meio em que serão "projetadas" e manipuladas, o narrador já não é mais um holograma e se apresenta como todos os outros personagens e coisas do programa. Através de comandos no teclado do computador, dou a ele movimentos e o conduzo pela "Itália" dos séculos XV e XVI.

Ao se aproximar de uma planície, o narrador "vê" um homem dormindo. Ao "tocá"-lo, passa a "presenciar" também seu sonho: pessoas "vestidas" com enormes asas voando sobre cidades e florestas. Mais um toque e o personagem acorda assustado. Sai correndo e o narrador vai atrás.

Durante alguns minutos sou obrigado a utilizar as teclas direcionais do teclado para fazer com que o narrador consiga finalmente agarrar seu objetivo pela roupa. O personagem então se apresenta como Leonardo da Vinci e passa a narrar um pouco de sua vida através de imagens que vão surgindo na tela do monitor.

Lewis Mumford<sup>105</sup> em *O mito da máquina*, de 1967, observa que Leonardo previu, por exemplo, que o homem andaria sem se mover (carro), que falaria com outras

---

<sup>105</sup> Lewis Mumford. *The Myth of the Machine*, p. 287.

pessoas ausentes (telefone), que escutaria aqueles que não falam (fonógrafo). Se por esse lado o gênio do Renascimento vê à frente o homem inventando máquinas e técnicas para satisfazer suas necessidades, em outra fantasia (escrita em forma de carta) imagina um monstro hediondo atacando e destruindo a humanidade

O monstro do sonho-pesadelo de Leonardo não é um alienígena ou um misterioso ser saído das profundezas da terra. O monstro de Leonardo é subhumano e feito de técnica, velocidade e guerra. Apresenta-se como a parte mais obscura de nossa humanidade e se pluraliza nas próteses tecnológicas.

Muitas das fantasias mecânicas de Leonardo tornaram-se realidade. Sua técnica nasceu de uma necessidade que muitas vezes o sonho (ou o pesadelo) cria. "Uma descoberta como a geometria fractal de Benoit Mandelbrot tem repercussões diretas tanto no campo das artes quanto no das ciências exatas. Um objeto fractal corresponde hoje exatamente àquilo que Leonardo da Vinci designava como *fantasia essata*, ou seja, algo que é ao mesmo tempo um achado da imaginação e um modelo de conhecimento."<sup>106</sup>

Se para Leonardo arte e técnica se fundiam em uma só essência, a partir do romantismo as duas teoricamente se separam. A primeira passa a representar a subjetividade do homem e a segunda é vista como mecânica e objetiva, estando em geral a serviço do poder. Entretanto o artista romântico, paradoxalmente, também precisava da técnica para desenvolver sua arte.

Para Arlindo Machado, ao mesmo tempo que o artista romântico reivindica para si o monopólio do belo, também acaba por definir, através de intervenção autônoma e espontânea, "o novo contrato matrimonial entre a arte a tecnologia que se dará em nosso

---

<sup>106</sup> Arlindo Machado. *Máquina e imaginário*, p.26-27.

tempo: uma adesão tensa, em que cada parte não se deixa mais dissolver na outra, nem se tornam ambas homogêneas ou idênticas. A partir de então, a produtividade tecnológica deverá conviver com a gratuidade anárquica da arte.<sup>107</sup>

Alguns artistas já experimentam as possibilidades criativas oferecidas principalmente pelos suportes vídeo e computador. O poeta português Melo e Castro, por exemplo, cria atualmente poemas fractais, onde palavras se dissolvem em imagens abstratas, cheias de cor e movimento. O ser humano chegou à era da virtualidade eletrônica, porque a outra virtualidade já nasceu com ele estabelecendo maneiras de ler e identificar as coisas do mundo.

Possivelmente a virtualidade tenha sido uma das primeiras técnicas dos seres vivos para poder interagir com a natureza. Muito depois a linguagem e, então, a língua iriam inscrever o homem em um mundo de códigos virtuais que passou a determiná-lo.

Língua é técnica. Literatura é, portanto, a técnica da técnica. Uma técnica leva a outra técnica que leva a outra técnica, infinitamente. A partir dessa concepção, todo o fazer, todo o ato criativo seria também técnico.

Para Octávio Paz, técnica e poema são realidades distintas. Técnica "é um procedimento susceptível de aplicação repetida: seu valor dura até que surja um novo processo. A técnica é repetição que se aperfeiçoa ou se degrada: é herança e mudança (...). Cada poema é um objeto único, criado por uma "técnica" que morre no instante mesmo da criação."<sup>108</sup>

Sendo assim, uma fórmula para o poema significaria sua morte. A técnica, nesse

---

<sup>107</sup> Idem, *idibem*, p.27.

<sup>108</sup> Octávio Paz. *O arco e a lira*, p.20.

caso, não pode mais ser pensada enquanto repetição de um procedimento. Ela é aqui o próprio fazer do poeta, a construção do poema enquanto obra única. E o mundo do poeta passa também a fazer parte de sua técnica.

Toda técnica exige um tipo de suporte que também faz parte dela na medida que estabelece os limites daquilo que pode ser experimentado. O cinema, por exemplo, é diferente do vídeo. O primeiro possui alta definição de imagens e custos elevados de produção. O segundo apresenta baixa resolução de imagens, mas se tornou acessível a um número extremamente expressivo de "vídeo *makers* caseiros". Apesar de ambos trabalharem com a criação de imagens, exigem técnicas e procedimentos diferentes.

O cinema trabalha com a narratividade que vem dos romances da literatura. O vídeo, além dessa possibilidade, pode partir para a experimentação, criando obras não narrativas. Na chamada poesia multimídia, a técnica precisa de uma máquina concreta para adquirir, paradoxalmente, sua consistência que só pode ser virtual. A escolha por um desses formatos irá determinar todas as etapas de produção e também as técnicas que precisarão ser aplicadas.

A técnica nas artes é aquilo que caracteriza o trabalho artístico dando-lhe "personalidade". A pintura de Van Gogh se difere de um outro pintor impressionista justamente pela sua técnica, seu modo personalíssimo de misturar as tintas sobre a tela. E vai certamente além. O passado, o presente e até o futuro-sonho do artista também podem se expressar através da técnica. A vida é técnica e suas marcas geralmente se fixam nas coisas, nos trabalhos, nas ideologias, na areia, no vento.

Dos diversos movimentos poéticos através dos séculos, a técnica (poética) seria justamente aquilo que distingue poesia de prosa. Para Octávio Paz, "cada poema é um



objeto único, criado por uma "técnica" que morre no instante mesmo da criação."<sup>109</sup> Mas mesmo "morta", ela pode ser percebida em parte pelos seus leitores. É claro que aqui a intenção do poeta e a recepção do poema não são coisas idênticas, mas sempre haverá aspectos em comum.

Para Claus Clüver, em seu ensaio de 1996, o que impede a leitura de um poema é "menos a falta de regras do que a interferência das nossas expectativas e o conhecimento das convenções da poesia tradicional."<sup>110</sup> Sendo assim, o poema pode se tornar desinteressante, difícil ou até mesmo hermético para o leitor que, mesmo inconscientemente, cria tais barreiras em relação ao texto poético que foge às suas concepções de poema/poesia.

Também pelo fato de "existirem" quase sempre juntos, no imaginário popular poesia e poema se confundem, passando a ser praticamente sinônimos. Ao diferenciá-los, dizemos que poema é forma; e poesia, sentimento, lirismo e, portanto, também o próprio conteúdo significativo do poema.

#### POESIA É TUDO E NADA. É O SOL E A ESTRADA.

Para o poeta Octávio Paz, o poema só pode ser considerado verdadeiramente um poema quando a poesia estiver presente nele. Como exemplo, Paz cita o caso do soneto que além de estrofes, métrica e rima precisa também ser tocado pela poesia. "Há máquinas de rimas, mas não de poetizar. Por outro lado, há poesia sem poemas: paisagens, pessoas e fatos podem ser poéticos: são poesia sem ser poemas."<sup>111</sup>

---

<sup>109</sup> Idem, *ibidem*, p.20.

<sup>110</sup> Claus Clüver. In: "Cânones e contextos". Anais do 5º Congresso ABRALIC. Rio de Janeiro, UFRJ, 2 de agosto de 1996.

<sup>111</sup> Octávio Paz. *O arco e a Lira*, p. 16.

A poesia pode estar em todas as coisas. Será necessário um olhar "sensível" ou "poético" para encontrá-la até embaixo das pedras. Mas embaixo das pedras não há o poema que se coloca como o habitat natural da poesia criada a partir das palavras.

No poema, as palavras devem tocar a poesia ou, talvez, seja a poesia que deva tocar as palavras. Às vezes, o poema resume-se simplesmente em versos rimados e a poesia simplesmente não se manifesta nele. Há a necessidade de uma união entre ambos para que um estado poético possa se estabelecer em todo o seu esplendor. "Só no poema a poesia se recolhe e se revela plenamente (...) O poema é um organismo verbal que contém, suscita ou emite poesia. Forma e substância são a mesma coisa."<sup>112</sup>

O poeta com sua "lente de aumento virtual" amplia as coisas e também torna o invisível, visível. A poesia é justamente **essa maneira outra** (o negrito poderia ser também plural) de se criar e de se ler o mundo. Esta "técnica poética" talvez fique mais evidente quando há necessidade de se estabelecerem diferenças dentro da própria poesia. De um lado se tem a poesia "tradicional" composta de versos e rimas: uma poesia que ainda permanece como modelo e norma para a maioria das pessoas. Do outro lado, a poesia concreta: das palavras-imagem, do olhar interagindo com o espaço da folha de papel; uma poética desconhecida e não reconhecida por muitos.

Cada fazer poético exige do poeta um tipo de direcionamento que irá influenciar em seu trabalho criativo. A criatividade não surge simplesmente do nada e precisa também de regras, muitas vezes impostas pelo próprio suporte, para se manifestar em um "produto acabado". E a poesia trabalha com uma "matéria" extremamente "ingrata": são palavras-conceitos-preconceitos-ideologias-sentidos se inter-relacionando, ganhando e perdendo

---

<sup>112</sup> Idem, ibidem, p.17.

significados, indo e vindo, sendo e não sendo. O poeta precisa dar "forma" e "consciência" às palavras que pedem por um toque de poesia.

Na poesia concreta que surge no Brasil a partir da década de 60, a forma do poema ganha também significado. O poeta Augusto de Campos observa que "contra a organização sintática perspectivista, onde as palavras vêm sentar-se como 'cadáveres em banquete', a poesia concreta opõe um novo sentido de estrutura, capaz de, no momento histórico, captar, sem desgaste ou regressão, o cerne da experiência humana poetizável."<sup>113</sup>

Essa estrutura proposta pelos poetas concretistas libertava a palavra dos versos, estrofes e rimas, dando a ela a possibilidade de interagir com o próprio espaço em branco da folha de papel. A poesia tornava-se visual. Às vezes comportava-se como um jogo, uma brincadeira, um ideograma, um *slogan*. Para aqueles ainda prisioneiros às concepções tradicionais, a poesia concreta podia ser tudo, menos poesia.

No Brasil, os principais representantes desse movimento chamado Concretismo foram os poetas Haroldo de Campos, Augusto de Campos e Décio Pignatari. O que eles reivindicavam era uma nova poesia, assim como fazem hoje os poetas multimídia que também propõem uma poética "revolucionária", agora dentro dos suportes tecnológicos do vídeo, computador e holografia.

Eric Vos, teórico em semiótica e literatura experimental, em artigo para a revista *Visible Language*<sup>114</sup>, observa que muitos dos criadores desses "novos" processos poéticos também estão tentando estabelecer as bases da poesia multimídia ou, pelo menos, um

---

<sup>113</sup> Augusto de Campos. "Poesia Concreta". In: *Teoria da Poesia Concreta*, p.50-51.

<sup>114</sup> Eric Vos. "New Media Poetry - Theory and Strategies". In: *Revista Visible Language*, p.216.

contorno dela. Essa base é teórica e incluiu considerações sobre comunicação, teoria da informação, semiótica e interarte.

Diferente da poesia escrita ou impressa na folha de papel, a poética multimídia só pode existir num meio imaterial onde tudo é representado por números em equações, matrizes etc. Há sempre a necessidade de uma máquina para traduzir o "poema" que agora está gravado em disquetes, fitas eletromagnéticas, hologramas, microfichas.

Fora desses meios tecnológicos as construções poéticas perderiam ou teriam o seu significado reduzido. Um exemplo claro aparece na revista já citada: seis fotos em preto e branco<sup>115</sup> tentam representar um holopoema de Eduard Kac. Entretanto pelo fato de a leitura de uma imagem holográfica exigir do leitor um deslocamento espacial, o que temos aqui na passagem para o papel é uma anulação das possibilidades interativas da holografia. Tridimensionalidade e movimento também deixam de existir. Seria como mostrar alguns fotogramas não seqüenciais para alguém e dizer: "Isto aqui é a mesma coisa que um filme!"

A questão do movimento tão teorizada pelos concretistas encontra na poesia tecnológica do vídeo e do computador talvez o seu principal elemento diferenciador. E é a tecnologia que agora oferece a "linguagem" que será utilizada nas criações artísticas. Muitas vezes *softwares*<sup>116</sup> precisam ser desenvolvidos especialmente para satisfazer as propostas dos artistas em multimídia.

---

<sup>115</sup> Revista *Visible Language*, p.225.

<sup>116</sup> Programas ou aplicativos que dão ao computador praticamente infinitas possibilidades de manuseio e criação.

Octávio Paz observa que cores e sons possuem sentido e fazem parte das linguagens plásticas e musicais<sup>117</sup>. E assim a poesia multimídia não deve simplesmente ser vista como versos "impressos" na página-tela do computador, mesmo que o seu início tenha sido este. As palavras vão agora assumir uma postura plástica através do movimento, das mutações, incluindo o morfismo, efeito criado por alguns *softwares* que permite transmutar uma determinada imagem em outra: um carro pode ir se transformando em um besouro ou uma pessoa em outra em questão de poucos segundos. O cinema e a televisão nos últimos anos já chegaram a usar esse efeito à exaustão.

Além de trabalhar com todas as possibilidades disponíveis nos *softwares* de criação das imagens digitais, a poesia multimídia irá incorporar também o som e a música. E é através dessa interação que ela se singulariza.

O "poema" nesses meios imateriais parece ganhar força durante o seu processo de experimentação. Depois disso, quando o poeta já lidou com todas as possibilidades oferecidas pelas atuais próteses tecnológicas, sente necessidade de partir para novas aventuras. Mesmo que para isso ele precise abdicar da própria palavra. A poesia vai então se diluindo em imagens e em outros procedimentos. E o poeta prefere, então, uma nova nomenclatura, mais de acordo com essa nossa contemporaneidade virtual. O poeta agora quer ser chamado simplesmente de "artista multimídia".

Atualmente, Eduardo Kac, o poeta dos holopoemas, realiza trabalhos que discutem a relação homem/máquina neste quase início de terceiro milênio. Em um deles, um robô "doa" glicose para o artista e recebe em troca o sangue do corpo de Kac. Em seguida, o oxigênio é retirado de seu sangue e o robô acende uma pequena chama com ele. Para

---

<sup>117</sup> Octávio Paz. *O arco e a Lira*, p.22.

Gisele Beiguelman, da Folha de São Paulo, "quando injeta sangue em robôs, como em 'A Positivo', apresentado durante o ISEA<sup>118</sup>, Kac está refletindo sobre o que vem sendo chamado de vida artificial no âmbito das novas biológicas. Um contexto criativo em que a vida deixa de ser pensada como uma singularidade da Terra e passa a ser encarada como (...) parte do processo de auto-organização do universo."<sup>119</sup>

Em *Time Capsule*, Kac toma uma anestesia local para a introdução de uma máquina miniaturizada, projetada especialmente para o trabalho em seu corpo. *Time Capsule* envolve o que se convencionou chamar de "tecnologias de vigilância intracorporal".

Em *Blood and Poems*<sup>120</sup>, Kac injeta palavras microscópicas em uma quantidade de sangue retirada de seu corpo. Através de um microscópio, podemos então vê-las se agrupando aleatoriamente para formar "poemas" de *nonsense*.

As criações mais recentes de Kac refletem uma das grandes discussões do momento. Estamos humanizando as máquinas ou maquinizando o ser humano? Seus robôs, ao contrário daqueles utilizados nas indústrias, não assumem um caráter utilitário. Ganham a forma de pássaros e até de ornitorrincos. Sua "função" pré-estabelecida é a de explorar, não as paisagens de Marte, mas ambientes planejados pelo artista. "Do outro lado, no controle, monitores, linhas telefônicas e até capacetes de realidade virtual. O resultado são experiências únicas"<sup>121</sup>

---

<sup>118</sup> 8ºISEA (International Symposium of Electronics Arts) realizado em Chicago, em setembro de 1997.

<sup>119</sup> Gisele Beiguelman. Folha de São Paulo. Ilustrada, 10 outubro de 1997

<sup>120</sup> Esta experiência poética nunca foi realizada por Kac, e que eu saiba, nem por qualquer outro poeta. Surgiu de uma idéia minha a partir das últimas criações de Kac. Então achei que deveria citá-la como mais uma possibilidade de criação dentro das poéticas experimentais.

<sup>121</sup> Folha de São Paulo, Ilustrada, 10/10/97.

A arte produzida a partir da interação homem/robô parece estar no linear das últimas fronteiras do homem. Além disso teremos o quê? A própria máquina produzindo arte ou "escrevendo" poemas? A máquina imaginando no lugar do homem ou, como em *Bladerunner*, assumindo a sua humanidade que muitas vezes parece se perder?

O que se percebe na fala de muitos dos que produzem e também teorizam sobre "a poesia" nos meios tecnológicos é que muito mais importante do que o trabalho artístico-poético em si parece ser a necessidade de enquadrá-lo no novo. Talvez isso ocorra principalmente para se chamar a atenção de um público sempre ávido por "coisas diferentes" daquelas que estão incorporadas ao seu cotidiano. E esse novo agora seria aquilo que a tecnologia coloca como "as últimas tendências para o mercado": realidade virtual, robótica, telepresença e assim por diante.

Muitos artistas tentam assim fugir ao padrão estabelecido (mais precisamente aqueles que não fazem parte dele). O que se deseja é criar o "novo" em relação à tradição do momento. Rompe-se com um padrão para se tentar impor um outro. Mas nem sempre tal busca ainda incessante pelo original termina em qualidade artística superior.

Para Adorno, a tradição depende na sua natureza das estruturas econômicas e sociais. E assim ela permanece pelo tempo que interessa a essas estruturas. "A posição da arte atual perante a tradição, que se lhe reprova de muitos modos como perda de tradição, é condicionada pela mudança interna da própria tradição. Numa sociedade essencialmente não-tradicionalista, a tradição estética é *a priori* suspeita."<sup>122</sup>

---

<sup>122</sup> Theodor W. Adorno. *Teoria Estética*, p.33.

O Novo precisa, portanto, da tradição e geralmente se estabelece em oposição a ela. Mas pode acabar ficando velho em pouco tempo por não ter muito o que dizer ou pelo fato de não conseguir ser aceito pelas estruturas sociais e econômicas. Sua aceitação está hoje condicionada ao mercado que decidirá se o Novo deverá ou não fazer parte dele. Caso afirmativo, ele poderá se transformar em um simples modismo ou vir a se tornar ainda tradição.

Adorno observa ainda que o Novo é "o sinal estético da reprodução ampliada, juntamente com a promessa de abundância ilimitada. A poesia de Charles Baudelaire foi a primeira a codificar o fato de que a arte, no seio da sociedade de mercadorias totalmente desenvolvida, consegue apenas na sua impotência ignorar esta tendência.(....) a arte é moderna através da mimese do que está petrificado e alienado"<sup>123</sup>

O Novo canibaliza a tradição. Tenta ainda devorá-la para se impor, mas já não é capaz de se criar por si mesmo. Precisa colar os pedacinhos do passado para se produzir enquanto presente. O Novo precisa da tradição que tem como papel "ratificar o princípio burguês na arte". O Novo torna-se tradição ao colocar como premissa a própria destruição da tradição.

Na poesia multimídia, a intenção de se estabelecer o Novo como princípio do fazer artístico surge outra vez na fala de alguns desses poetas que também teorizam sobre seus procedimentos nos meios tecnológicos de ponta. Mas a tecnologia por si só não cria novas "linguagens", apesar de interferir enquanto meio para a expressão. Como observa o artista multimídia Bill Viola: "antes as pessoas iam ver obras de vídeo instalação e ficavam tão

---

<sup>123</sup> Idem, *ibidem*, p.33.



fascinadas com a tecnologia que se esqueciam de perceber o trabalho. A tecnologia tem de se dissolver no conteúdo da obra. Neste caso, o meio não é a mensagem."<sup>124</sup>

Para Arlindo Machado, a escolha do meio de exibição será responsável pelo caráter formal da mensagem. Toda imagem no computador não passa de equação matemática, qualquer mudança em seus parâmetros numéricos irá transformá-la em outra coisa. Com a tecnologia do computador, uma peça musical já pode ser "vista" numa tela, uma imagem pode ser "ouvida" numa caixa de som e um poema pode ser experimentado como uma escultura holográfica. O canadense David Rokeby e o americano Ted Nelson são dois exemplos de artistas comprometidos com esse tipo de experimentalismo. O primeiro criou uma "câmera" capaz de interpretar como música as imagens de um bailarino em ação e o segundo concebeu uma forma textual tridimensional (à qual deu o nome de *hipertexto*) que possibilita trabalhar a escritura como se fosse uma escultura de textos superpostos<sup>125</sup>.

A mudança do suporte nestes casos irá estabelecer novas possibilidades de leitura e uma determinada obra em questão poderá se multiplicar em várias outras obras de acordo com o número de suportes para os quais for "traduzida". Recentemente em São Paulo a apresentação da *Brain Opera* teve como função lúdico-didática mostrar ao público justamente a interação de diversos suportes em multimídia.

O fascínio pelas tecnologias atuais pode fazer com que artistas preocupados apenas com modismos se tornem reféns do mercado. A criação artística será então somente uma tentativa de se buscar sempre o "novo" em detrimento de um trabalho

---

<sup>124</sup> Depoimento concedido pelo artista na 46ª Bienal de Veneza, 1995.

<sup>125</sup> Arlindo Machado. *Máquina e Imaginário*, p.18.

consistente. Muitas vezes o que encontrarão já é algo bem velho, esquecido no tempo e em alguma memória. Com um pouco de "polimento", "tinta fluorescente" nascerá então um novo "novo", travestido de sua falsa originalidade.

Para Umberto Eco, no livro *Sobre os espelhos e outros ensaios*, de 1989, se experimentar é agir de modo inovador em relação à tradição, toda obra significativa foi, a seu modo, experimental. Observa ele ainda que o sonho do autor experimental é que suas experiências, com o tempo, tornem-se normas, ou seja, transformem-se também em (nova) tradição<sup>126</sup>.

Com os poetas e artistas em multimídia, parece-me que tal questão assume o seu ápice através da pretensão de projetar o ato de inovar como processo permanente do fazer artístico. Há neles uma necessidade de se buscar sempre o "novo", o "diferente". Afinal, não é assim que poderão ser reconhecidos?

Octavio Paz observa que na história da poesia do Ocidente, o culto ao novo surge com um regularidade que não seria cíclica, mas nem tampouco casual. "Há épocas em que o ideal estético consiste na imitação dos antigos; há outras em que se exalta a novidade e o inesperado."<sup>127</sup>

O novo passa a ser sempre uma tentativa de ruptura, de quebra com aquilo que se tornara padrão. E aí o que o artista deseja é criar um novo padrão, e assim hajam "novidades" para novas "rupturas"!

Não sei até onde os "poetas em multimídia" irão e nem se todo esse fazer criativo significará para o futuro algo revolucionário e interessante assim. Mas o que me parece

---

<sup>126</sup> Umberto Eco. *Sobre os espelhos e outros ensaios*, p.92.

<sup>127</sup> Octávio Paz. *Os filhos do barro*, p.19.

óbvio é que tais artistas inseridos nos meios tecnológicos não se fazem mais por si só, ou através do respaldo de um passado que confirmam ou negam. Agora eles precisam dominar a máquina chamada computador. Principalmente os *softwares* que são os programas que dão vida e alma a quase infinitas possibilidades criativas.

E assim a poesia multimídia e outras experimentações artísticas de ponta vão se desenvolvendo juntamente com as inovações da informática. Tempo e espaço se redimensionam e se entrelaçam. A criatividade precisa interagir nesses sistemas multimidiáticos. Em um futuro breve, possibilidades até então inimagináveis farão parte do mundo. A virtualidade digital cada vez mais ditará as regras do jogo.

Novas idéias precisarão de novos programas. E também novos programas desenvolverão novas idéias. Surge aqui então a figura do engenheiro de *software* que terá a função de desenvolver para o "artista" aquilo que ele vislumbra em seu universo utópico.

Para Arlindo Machado, o verdadeiro artista da era das máquinas é aquele que, como o homem da ciência, inventa formas e procedimentos e "recoloca permanentemente em causa as formas fixas, as finalidades programadas, a utilização rotineira, para que o padrão esteja sempre em questionamento e as finalidades sob suspeita."<sup>128</sup> O artista é, portanto, crítico e não simplesmente alguém interessado no lucro imediato que possa obter do seu trabalho.

Décio Pignatari, em entrevista ao jornal Folha de São Paulo, comenta seu mais recente romance ainda em produção e com o título provisório de "Obra em Obras: o Brasil". O que o autor pretende é despersonalizar o romance e a escritura: "Estou

---

<sup>128</sup> Arlindo Machado. *Máquina e Imaginário*, p.15.

interessado na estrutura da obra, onde acho que posso fazer melhor do que Cortázar e Cabrera Infante.<sup>129</sup>"

Na fala de Décio Pignatari, a ruptura e o novo funcionam principalmente como apelo publicitário. Sua intenção parece ser causar polêmica: "Venho pela primeira vez declarar publicamente que quero que a língua portuguesa ultrapasse finalmente o nível da língua e vire linguagem."

O mesmo procedimento de Pignatari aplicado à poesia concreta retorna agora na prosa. Voltamos, então, novamente ao valor do novo, do original.

Quando Pignatari fala que quer chegar com seu novo romance ao nível épico de Guimarães Rosa e de Euclides da Cunha, ele pode estar querendo dizer, nas entrelinhas, de certo modo, que pretende ir além: "Primeiro é preciso aprender a escrever uma nova prosa. É inútil tentar imitar Joyce ou fazer o que foi feito pelos grandes prosadores."<sup>130</sup>

Nessa entrevista Pignatari mantém sua "preocupação" com a necessidade da ruptura. O adjetivo NOVO aparece várias vezes em sua fala assim como nos artigos da revista *Visible Language* dos poetas contemporâneos que praticam a chamada poesia multimídia.

Hoje o que se convencionou chamar de *mass media* domina a cena mundial. Todos querem ver e serem vistos. Consumir e serem "consumidos". E o meio para isso é tecnológico e virtual. Para Pignatari, é impossível na atualidade uma prosa que não se abra para a mídia ou outros sistemas de signos. Mas como o artista pode interagir nesse processo sem se render aos apelos mercadológicos?

---

<sup>129</sup> Folha de São Paulo, Ilustrada, 27/05/98.

<sup>130</sup> Idem.

"Para fazer coisa para a massa, você tem de fazer para hoje, se quer ter sucesso. Os grandes criadores têm um público no tempo, a longo prazo"<sup>131</sup>, complementa Pignatari.

Bernardo Carvalho questiona o risco de um provincialismo nesse fascínio pelas mídias tecnológicas. Um fascínio por uma modernidade só de superfície.<sup>132</sup> Um deslumbramento apenas pela tecnologia em si, não levando em conta uma produção artística consistente e criativa.

Tecnologia pela tecnologia significa simplesmente forma pela forma. De certo modo, um "neoparnasianismo" obcecado pelas possibilidades oferecidas pela máquina, mas que por esse motivo mesmo pode deixar de lado o conteúdo para um segundo ou terceiro plano.

Marjorie Perloff, em seu livro *Writing poetry in the age of media*, de 1991, corrobora com a idéia de Carvalho. Para ela, o impacto da tecnologia eletrônica em nossas vidas agora é objeto de intenso estudo, mas o que permanece obscuro é o papel que esta tecnologia tem em formar a pretensa linguagem particular da poesia. O entusiasmo pelas experimentações poéticas que podem ser obtidas através do computador causa um otimismo exagerado e não crítico da cultura onde tal tecnologia opera.<sup>133</sup>

Esse entusiasmo pelas experimentações poéticas restringe-se ainda a alguns poetas e artistas. O leitor de textos poéticos continua comprando livros e freqüentando bibliotecas. Quando entra em alguns dos milhares de *sites* sobre o assunto, o que procura e encontra são geralmente poemas em versos de autores consagrados e alguns de novos poetas. Nada mais do que simples transposição de um suporte a outro. As

---

<sup>131</sup> Idem.

<sup>132</sup> Idem, 27/05/98.

<sup>133</sup> Marjorie Perloff. *Writing poetry in the age of media*, p.19.

experimentações poéticas que utilizam os recursos do vídeo e do computador ainda se apresentam de maneira tímida por parte daqueles que pretendem reivindicar uma revolução da poesia multimídia.

Para a maioria dos leitores, a idéia de poesia está vinculada a uma tradição de séculos. Os poetas concretistas aboliram o verso, mas ainda é ele, para o senso comum, o principal identificador do poema. Romper com tudo isso leva tempo e exige um aprendizado das novas possibilidades do texto poético nas mídias atuais. O problema parece ser o fato de a tecnologia andar a jato e a humanidade a pé. Quando conseguimos compreender uma determinada "realidade" tecnológica, esta já se apresenta "obsoleta" em relação a novas possibilidades interativas.

A palavra fascínio talvez possa definir melhor a relação que se estabelece entre o artista e as mídias tecnológicas. Interação, telepresença, inteligência artificial passam a ele uma idéia de novidade que incorporada ao seu trabalho teria como função apresentá-lo como algo inovador e portanto merecedor de reconhecimento.

Levar aos extremos as possibilidades "interativas" das máquinas parece ser o lema da atualidade virtual tecnológica. Alguns táxis em Nova York já vêm equipados com um gravador onde vozes de pessoas famosas dizem aos passageiros para colocarem o cinto de segurança e pegarem seu recibo. A realidade agora também é uma "performance" artística.

A tecnologia da telepresença que acontece em tempo real permite hoje a qualquer pessoa *plugada* na Internet superar aparentemente todas as distâncias geográficas. O olho se prolonga ao infinito e pode agora ver "tudo" e "estar" em todos os lugares da Terra e até em outros planetas.

E assim cada vez mais a comunicação e as relações entre os seres humanos vão sendo intermediadas pela máquina. Para a cantora e artista multimídia Laurie Anderson, a humanidade está sofrendo de intoxicação tecnológica. As máquinas, segundo ela, estariam roubando aquilo que nos define como humanos: a comunicação.<sup>134</sup>

Se por um lado essa comunicação é roubada através de veículos como a televisão e o vídeo que, muitas vezes, substituem os diálogos na família; por outro, as distâncias simplesmente deixaram de existir através da Internet e do telefone celular.

Com relação a Internet, o que está ocorrendo é algo até surpreendente: a volta entusiasmada à escrita. Nunca em toda a história da humanidade, as pessoas escreveram tanto e trocaram tantas informações entre elas como agora através do correio eletrônico. A comunicação tornou-se ágil e praticamente instantânea. Em poucos segundos podemos entrar em contato até com as regiões mais distantes do planeta.

O que a tecnologia das comunicações tem conseguido é democratizar as informações que estão disponíveis em milhões de milhões de *sites*. O acesso às bibliotecas virtuais vem tornando-se uma realidade inclusive em lugares nunca antes imaginados. Organizações Não Governamentais estão assumindo o compromisso de levar a informática até as favelas e também promover o acesso à rede àquelas pessoas que jamais teriam condições econômicas para tal.

Os computadores, máquinas de gravar informações, estão modificando o homem, máquina de pensar e criar. Para Gilles Deleuze e Félix Guattari, uma máquina é *um sistema de cortes*. "Qualquer máquina está, em primeiro lugar, em relação com um fluxo material contínuo (*hylê*) que ela corta. Funciona como uma máquina de cortar presunto:

---

<sup>134</sup> In Folha de São Paulo, Ilustrada, 10 de outubro de 1997.

os cortes fazem extrações do fluxo associativo. E assim se tem o ânus e o fluxo de merda que ele corta; a boca e o fluxo de leite, e também o fluxo de ar e o fluxo sonoro(...) <sup>135</sup>"

Máquina-olho, máquina-boca, máquina-ouvido, máquina-mãos, máquina-pernas, máquina-sexo, máquina-coração, máquina-cerebro, máquina-rim, máquina-seio, máquina-homem, máquina-bicho, máquina-família, máquina-escola, máquina-favela, máquina-meio-ambiente, máquina-natureza, máquina-fábrica, máquina-penitenciária, máquina-lanchonete, máquina-shopping-center, máquina-bolsa-de-valores, máquina-cidade, máquina-sociedade, máquina-ideologias, máquina-países, máquina-planeta, máquina-galáxia, máquina-uni verso, máquina-escritor, máquina-máquinas.

Assim como uma técnica se relaciona a outras e outras, uma máquina-técnica também se conecta a outras e outras máquinas-técnica. "Uma máquina-órgão está ligada a uma máquina-origem: uma emite o fluxo que a outra corta. O seio é uma máquina de produzir leite e a boca uma máquina que se liga com ela. <sup>136</sup>"

As máquinas foram postas no mundo para produzir. A produção é o movimento e a consciência para as máquinas-biológicas. Objetos parciais, máquinas parciais que produzem fluxos. "Fluxo de cabelo, fluxo de saliva, fluxo de esperma, de merda ou de mijo, que são produzidos por objetos parciais, sempre cortados por outros objetos parciais que, por sua vez, produzem outros fluxos. <sup>137</sup>"

De todos os fluxos, aqueles que realmente nos interessam aqui são os produzidos pelas máquinas-tecnológicas que trabalham com as imagens. A máquina-câmera-de-filmar "produz" o fluxo-filme. A máquina-televisão, os fluxos-novelas-programas-

---

<sup>135</sup> Gilles Deleuze e Félix Guattari. *O anti-édipo - capitalismo e esquizofrenia*, p.39.

<sup>136</sup> Idem, *ibidem*, p.7

<sup>137</sup> Idem, *ibidem*, p.11.



noticiários-propagandas. A máquina-computador interage com todos eles e "produz" também muitos outros, como por exemplo esta dissertação. É claro que por detrás de todas as máquinas está o verdadeiro produtor de imagens e idéias, a máquina-homem que torna possível toda uma gama de possibilidades criativas.

#### POETAS INTOXICADOS PELAS MÁQUINAS. POETAS-MÁQUINAS INTOXICADOS PELA POESIA.

Possivelmente você já deve ter ouvido falar no poeta experimental da telepresença Paul Heart. Ele está neste exato momento na Internet se mostrando em tempo real para milhões de pessoas como no filme *The Truman Show*(1998) de Peter Weir. Com algumas diferenças é claro. Foi Heart quem transformou sua vida em uma grande performance 24 horas por dia.

Dezenas de micro-câmeras instaladas nos sete aposentos de sua casa podem ser acessadas pelo computador. Sem censura todo o seu cotidiano nos é revelado. Desde a sua higiene pessoal até as relações sexuais com a esposa.

8 horas e 30 minutos. Heart acaba de "bisnaguear" um poema "concreto" com *catchup* sobre o suporte omelete. Para os afixionados em poesia "experimental", este americano de 42 anos anuncia que pretende ainda hoje escrever pelo menos mais três "poemas" em lugares também bastante inusitados.

Aqueles que estiverem interessados nos livros de Paul Heart, incluindo o seu mais recente *Nude Life*, podem encomendá-los nas melhores livrarias ou diretamente no *site* WWW.HEART.COM. Mais de duzentos outros produtos – desde canecas, chaveiros, até camisinhas, todos com frases-poemas de Heart – também podem ser adquiridos via Internet.

Recentemente uma mulher deu a luz via Internet e um casal de jovens anunciou que se "desvirginaria" em um determinado *site*. A grande rede passou a servir de "palco" para todos aqueles que julgam ter algo "inédito" para apresentar. E tudo passa a ser inédito a partir do momento que ainda não foi mostrado nesse recente meio de comunicação interativa. O mesmo já acontecera com a televisão há alguns anos. Mas agora aqueles que se apresentam na Internet são simplesmente pessoas ligadas à rede e que querem algum tipo de repercussão. O poder absoluto da televisão ditando o que as pessoas podem ver e como não funciona aqui. Todos têm livre acesso a praticamente qualquer tipo de informação. Até que se descubra um meio de censurar certos *sites*, a Internet continuará sendo o veículo de comunicação mais democrático que já existiu, pelo menos para aqueles que tem acesso a ela.

Paul Heart, inspirado ou não nos casos mencionados, também transformou sua vida em uma representação para o público internauta. Sua casa é agora o palco onde ele e seus familiares fingem ser eles mesmos. Para o poeta, toda a sua existência cotidiana e artística *indoors* (e ele raramente sai de casa) permanecerá sendo um "livro aberto" até os últimos de seus dias e quem sabe além. Heart já está projetando um caixão especial com várias câmeras que mostrarão, após sua morte, a decomposição de seu corpo.

No filme *EdTV*(1999), o personagem principal também se deixa filmar 24 horas por dia, transformando assim sua vida privada em uma *performance* pública vista por milhões de espectadores.

Cada vez mais as fronteiras entre o que é privado e o que é público deixam de ser claras. Exemplos não faltam. O mais famoso deles teve como protagonista, involuntário, o próprio presidente dos Estados Unidos Bill Clinton.

Para "mostrarem a cara" na "telinha" e, assim, serem vistas, notadas, comentadas, algumas pessoas se sujeitam, inclusive, a situações vexatórias. Poucos minutos ou até mesmo segundos de "fama" parecem suficientes para que suas vidas ganhem sentido.

A possibilidade de exibicionismo na televisão por parte de pessoas comuns limita-se ainda a poucos programas. Já a Internet pode dar a muitos a chance de aparecer. O único problema é que o número de espectadores, ou melhor internautas, dispostos a assistir a essas *performances* caseiras é bem menor. Mesmo assim não faltam *sites* onde determinados indivíduos se "promovem" de alguma maneira. Alguns até se apresentam nus em fotos, ou em vídeo – realizando algum tipo de atividade artística, esportiva, literária etc.

A vida se mistura com a "arte" e o corpo humano se torna veículo de sua própria "manifestação artística". A Televisão e agora a Internet podem fazer com que esse corpo se apresente em sua *performance*, ao vivo, ou em forma de gravação digital para o mundo. Não existem mais limites que separem vida e arte, público e privado, já que esses veículos de transmissão de imagens e idéias passam a tratar tudo como se fosse uma coisa só.

O mosaico videográfico nos oferece não apenas figuras em mutação permanente, figuras escorregadias e dispersas de uma totalidade impossível de recompor, mas também as faz imbricar umas nas outras, acumulando-as infinitamente dentro do quadro, donde a impressão de saturação e excesso de certos produtos assumidamente videográficos. Fala-se já de um novo barroco ou, para os mais críticos, de um neomaneirismo, que teriam como emblema o recurso do *chromakey*, a inserção de imagens umas nas outras.<sup>138</sup>

---

<sup>138</sup> Arlindo Machado. *Máquina e imaginário*, p.49.

## A POESIA E O VÍDEO EXPERIMENTAL

O narrador virtual é agora novamente e só um personagem<sup>139</sup> prisioneiro deste texto. Um visitante passeando, em um outro tempo, pelas páginas de um outro livro: *As Cidades Invisíveis* de Ítalo Calvino. Em Valdrada, ele admira "as casas repletas de varandas sobrepostas e com ruas suspensas sobre a água desembocando em parapeitos balaustrados".<sup>140</sup> Para o narrador e qualquer outro viajante, Valdrada parece ser duas cidades: "uma perpendicular sobre o lago e a outra refletida de cabeça para baixo."<sup>141</sup>

Qualquer ato do narrador na Valdrada "real" reflete-se na outra. E mesmo ele sabendo disso, toda uma noite de luar e um dia com a prostituta Jesebéu o fariam esquecer o espelho d'água vigiando seus mais ínfimos e íntimos atos.

Quando os amantes com os corpos nus rolam pele contra pele à procura da posição mais prazerosa ou quando os assassinos enfiam a faca nas veias escuras do pescoço e quanto mais a lâmina desliza entre os tendões mais o sangue escorre, o que importa não é tanto o acasalamento ou o

---

<sup>139</sup> também virtual, é claro.

<sup>140</sup> Ítalo Calvino, *As Cidades Invisíveis*, p. 53.

<sup>141</sup> Idem, *ibidem*, p.53.

degolamento mas o acasalamento e o degolamento de suas imagens límpidas e frias no espelho.<sup>142</sup>

É obvio que na antiga Valdrada não existia televisão, mas assim como esta, o lago tinha o poder de, às vezes, aumentar o valor das coisas ou de anulá-las. O narrador amou uma prostituta de dezoito anos completos. No reflexo ela parecia uma menininha de nove.

Cadeia para o narrador... Julgamento... Pena de morte por afogamento.

Desde a invenção do cinema, a imagem-movimento aumenta ou reduz "realidades". A humanidade agora se vê refletida no espelho tecnológico que seduz o olhar desejanste.

No cinema mudo, muitos cineastas utilizavam em seus filmes textos animados (intertítulos entre as imagens). Arlindo Machado observa que Eisenstein encomendou os intertítulos de seu filme *O Encouraçado Potemkin* ao poeta futurista Nikolai Asseiev. O cineasta queria que o texto funcionasse na tela como uma poesia dialogando com as imagens do filme. O próprio Eisenstein realizou uma poesia mesclando palavra-imagem-movimento em seu primeiro filme *A Greve*: "no célebre exemplo da palavra 'HO' (a conjunção *mas* em russo; pronuncia-se 'no'), que interliga e contrapõe duas seqüências do filme, e cujas letras constituintes se superpõem e começam a girar, convertendo-se em seguida na roda dentada que movimenta a fábrica onde se passa a ação."<sup>143</sup>

Assim o movimento, elemento retórico próprio do cinema, iria sendo aos poucos incorporado à poesia. Podemos dizer que atualmente ele se constitui em um dos

---

<sup>142</sup> Idem ibidem, p.53.

principais diferenciadores entre a poética da palavra na folha de papel e da poética produzida em vídeo, computadores, hologramas.

Muitos poetas do Concretismo também já pensaram a poesia enquanto movimento. Um movimento, poderíamos dizer, "representacional", pelo fato de ter sido concebido de forma estática no suporte livro. Um "movimento" baseado nos desenhos animados feitos em folhas de papel que, através do manuseio rápido, mostravam figuras que pareciam se mover, enganando assim o olhar.

O principal diferenciador entre o poema impresso e o poema no vídeo e no computador não está tanto na questão do suporte quanto no "movimento" criado pelo cinema e utilizado hoje pelas recentes mídias tecnológicas.

Principalmente a partir da última década, o vídeo e o computador se tornaram os meios para experimentações "poéticas". E a reflexão sobre essas formas de se fazer "poesia" está se intensificando justamente nos ambientes midiáticos. Alguns dos expoentes mais notórios são os escritores Melo e Castro, Pedro Bandeira, Júlio Plaza, Lúcia Santaella, Philadelpho Menezes e Eduardo Kac.

O vídeo propicia intervenções artísticas inusitadas, mas existe um limite que é a sua própria aparelhagem. Ele começou a ser praticado na década de 60 – herdando principalmente do cinema e da televisão o seu aparato tecnológico e por isso mesmo é ainda visto por muitos como simples veículo desses dois processos de significação. Parafraseando o cineasta Humberto Mauro: cinema é cachoeira - não podemos controlá-lo. Somos absorvidos por ele. Já o vídeo é chuva. Aumentamos ou diminuimos o fluxo

---

<sup>143</sup> Arlindo Machado. "Poesia e tecnologia", p.4.

de água. Mudamos a temperatura. Controlamo-no de acordo com as nossas necessidades.<sup>144</sup>

Fredric Jameson se utiliza de uma parábola de Kafka para analisar a relação entre a teorização do cinema e do vídeo: “discutindo a hesitação dos escritores judeus da Europa Central entre escrever em alemão ou ídiche, Kafka disse que essas duas línguas eram demasiado próximas uma da outra para que fosse possível qualquer tradução satisfatória. Algo semelhante a isso parece dizer respeito à relação entre a linguagem da teoria do cinema e da teoria do vídeo.<sup>145</sup>”

Não sei se seria possível então falar em uma linguagem específica para o vídeo, já que na experimentação, cada trabalho vai procurar a sua própria "linguagem", de acordo com as possibilidades interpretativas a que se propõe. Mas é, segundo Arlindo Machado, graças a essa procura que o vídeo “deixa de ser concebido e praticado apenas como uma forma de registro ou de documentação, nos sentidos mais inocentes do termo, para ser encarado como um sistema de expressão através do qual é possível forjar *discursos* sobre o real (e sobre o irreal).<sup>146</sup>”

Para Fredric Jameson, o florescimento e a multiplicidade das formas e linguagens visuais vêm acontecendo justamente no que se convencionou chamar vídeo experimental<sup>147</sup>. Certamente podemos também unir a tal convenção a vídeo arte e a vídeo poesia, já que não existem parâmetros ou fronteiras nítidas para separá-las. E afinal de contas é a própria experimentação que as singulariza. Dificilmente, qualquer descrição ou

---

<sup>144</sup> Conforme observação feita pelo professor José Gatti em sua aula de Literatura e Cultura de Massas - 20/06/97.

<sup>145</sup> Fredric Jameson. *Pós-Modernismo. A lógica do capitalismo tardio*, p. 94.

<sup>146</sup> Arlindo Machado. "O vídeo e a sua linguagem", p.8.

<sup>147</sup> Fredric Jameson. *Op.cit.*, p.97



teoria será capaz de dar conta de toda a diversidade do vídeo experimental. Poderíamos, então, concluir que este está sempre em processo de remodelagem e seu objetivo maior é justamente quebrar os paradigmas.

Possivelmente, se o vídeo já existisse na época em que Walter Benjamin analisou o cinema, ele o teria mencionado como o mais revolucionário aparelho das metamorfoses visuais. Sua impressão ficou restrita à cinematografia que para ele correspondia a "metamorfoses profundas do aparelho perceptivo, como as que experimenta o passante, numa escala individual, quando enfrenta o tráfico, e como as experimenta, numa escala histórica, todo aquele que combate a ordem social vigente."<sup>148</sup>

A partir da citação de Benjamin, observa-se que quando o ser humano anda pela calçada de uma rua (movimentada) recebe milhares de informações fragmentadas. Tais informações são visuais, auditivas, olfativas: carros, prédios, placas, vitrines, postes, luminárias, árvores, calçadas, pessoas, roupas, sapatos, fumaça, cheiro de esgoto, perfumes. O que se tem é um mundo fragmentando pela simultaneidade do espaço-tempo e que pode muito bem ser comparado a um vídeo experimental, sem os odores por enquanto, é claro. O olho, através do deslocamento espacial, vai selecionando imagens, metonímias.

O vídeo experimental não é cinema e não é televisão, apesar de utilizar também as especificidades desses dois meios. Híbrido por excelência, ele tem compromisso com a experimentação praticada geralmente livre das imposições do mercado de consumo. Destruindo regras para impor as suas e depois destruindo-as também para propor outras

---

<sup>148</sup> Walter Benjamin. *Magia e técnica, arte e política*, p.192.

construções, o vídeo experimental canibaliza todas as possibilidades ditadas pelos meios midiáticos e também canibaliza a si próprio.

A experimentação no suporte vídeo manifesta o mesmo desejo de criar o Novo nas artes em geral. Para Adorno os artistas criativos se vêem compelidos à experimentação que teve o seu conceito modificado para as categorias do moderno. Tal conceito significava a vontade consciente do artista em experimentar processos técnicos desconhecidos. Adorno observa ainda que o *gestus* experimental inerente e obrigatório à realização do Novo "manteve-se, mas hoje designa de muitos modos, com a passagem do interesse estético da subjetividade comunicativa para a consonância do objeto, algo de qualitativamente outro: o fato de que o sujeito artístico pratica métodos cujos resultados concretos não pode prever.<sup>149</sup>

Deste modo, a imprevisibilidade, nos resultados dos procedimentos artísticos, que pode tornar-se "obra de arte" ou apenas uma experiência que não deu certo, faz parte do processo experimental. Entretanto a experimentação por si só não cria o Novo, apesar de ser esse, geralmente, o seu objetivo. Ela estará subordinada às limitações impostas pelo próprio "material" escolhido como meio de expressão artística, aqui no nosso caso: os meios tecnológicos atuais com seus *softwares*, CDs, fitas de vídeo etc. Seu procedimento consiste em desestruturar, apontar outras direções para o fazer artístico apresentado como norma. No vídeo, essa norma se encontra principalmente na televisão comercial.

Apesar de não existirem "regras" para o vídeo experimental, certas tendências utilizadas na criação das imagens videográficas podem ser observadas. O recorte fechado, por exemplo, estabelecido pelo primeiro plano, mantém a "boa" imagem do vídeo. Já o

---

<sup>149</sup> Theodor Adorno. *Teoria Estética*, p.36.

plano geral tornaria “o objeto” desmaterializado devido a baixa definição desse *meio*. Mas para o vídeo *maker* criativo, a gramática do vídeo não é normativa. “Regras”, ou melhor tendências, são apenas uma indicação, uma possibilidade. O seu projeto vai mantê-las ou negá-las.

Arlindo Machado vê o vídeo e o computador como os dispositivos mais utilizados pelos poetas multimídia para gerar textos animados. O computador pode ser usado para criar textos bi ou tridimensionais. Depois a gravação é feita em vídeo que será o dispositivo final de exibição<sup>150</sup>. O vídeo *Nome* de Arnaldo Antunes utiliza-se dessa construção. Outra possibilidade é o uso do próprio computador como dispositivo final de exibição e agora também de interação. O leitor manipula o poema (em disquete ou CD-Rom) e navega em sua não-linearidade como em um jogo de videogame. O mais interessante aqui é que a "poesia" ganha uma outra dimensão (cinética, sonora, musical e interativa).

Ainda para Machado, o casamento perfeito (em termos de construção significativa) entre texto-palavra e texto-imagem pode ser visto no vídeo *Media Ecology Ads(1982)* de Antônio Muntadas:

Uma espécie de anticomercial ou anti-*spot* publicitário(...) Numa das partes desse trabalho, vemos apenas um chuveiro despejando um grande fluxo de água, enquanto o gerador de caracteres faz correr dos dois lados dessa imagem, em alta velocidade, palavras isoladas tais como *slow, down, images, making, money, media, consume*, etc. Mas a velocidade com que as palavras correm na tela compromete a sua inteligibilidade, tornando impossível a sua leitura e a sua inter-relação, medida que o vídeo evolui, o fluxo de água que cai do chuveiro vai sendo controlado e a velocidade das palavras diminui, permitindo a leitura e a interpretação dos vocábulos.<sup>151</sup>

---

<sup>150</sup> Arlindo Machado. "Poesia e Tecnologia", p.5.

Tais experimentações no vídeo, onde o texto se relaciona perfeitamente com as imagens propondo uma nova concepção interpretativa, raramente acontecem no cinema. Alguns exemplos dessa linguagem híbrida unindo imagem e palavra aparecem com os cineastas Jean Luc Godard nos anos 60 e mais recentemente com Peter Greenaway em *A última tempestade*(1991) e em *O livro de cabeceira*(1996) onde palavras e ideogramas ganham a tela grande, incorporadas às imagens, e também ao corpo, literalmente falando.

Neste último filme citado, a personagem principal escreve seus livros no corpo dos homens que são apresentados nus em frente de um editor homossexual: tática usada para conseguir publicá-los. E assim os homens tornam-se o objeto das palavras, dos ideogramas: livros-vivos. O corpo nu representa a folha em branco que será preenchida. E aqui a mulher tem o domínio. Sua caneta, seu pincel é fálico. O ato de escrever é sexual.

Retornando ao vídeo experimental (vídeo-arte, vídeo-poesia), sua linguagem pode apresentar-se como a mais "democrática" de todas, já que está aberta à invenção, à experimentação como elemento indispensável do processo criativo. E mesmo ancorando-se, às vezes, na tradição do cinema e da televisão, o vídeo experimental nunca será cinema e nem televisão. Incorpora também outros códigos significantes distintos: teatro, literatura, rádio, videogame e computação gráfica.

Para Arlindo Machado, “o discurso videográfico é impuro por natureza, ele processa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores, e a sua ‘especialidade’, se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições.”<sup>152</sup>

---

<sup>151</sup> Arlindo Machado. "O vídeo e a sua linguagem", p.13-14

<sup>152</sup> Idem, ibidem, p.8.

Partindo dessa análise, aparentemente a linguagem do vídeo experimental pode parecer "caótica". Observando os limites do próprio aparato tecnológico, cada obra, em particular, tentará estabelecer a sua invenção artística. Não existe valor universal ou normativo, nem leis, apenas um repertório geral de tendências. Arlindo Machado analisa três dessas tendências que aparecem no universo videográfico cada vez com mais intensidade: a decomposição analítica das imagens; a estrutura circular e reiterada e a metamorfose das imagens.

Primeiramente, a decomposição analítica das imagens seria uma das tendências do vídeo pelo fato de este meio ter uma definição precária e não ser capaz de aceitar detalhes minuciosos ou profundidade de campo, como acontece no cinema. Muitas informações, colocadas em uma tela pequena, só confundiriam o espectador, a não ser que esse fosse o objetivo, e por isso, o vídeo "comporta-se" melhor trabalhando com cenários fechados ou *closes*.

Na decomposição analítica, uma imagem vai sendo apresentada a partir de seus fragmentos metonímicos. O todo se forma, então, no final, na mente do espectador. O quadro videográfico se constrói de maneira menos realista do que no cinema e tende à estilização e à abstração. Arlindo Machado comenta que Eisenstein foi buscar os princípios da montagem do cinema, obedecendo à decomposição analítica, no modelo de escrita das línguas orientais:

A língua chinesa, por exemplo, trabalha basicamente com *ideogramas*, que são sobrevivências estilizadas de uma antiga escritura pictórica, uma escritura que faz articular imagens para produzir sentidos. Essa língua representava um desafio para Eisenstein: ela não tinha nenhum rigor, era destituída de flexão gramatical e, por ser escrita em forma semipictórica, não contava com signos para representar conceitos abstratos. Como puderam então os chineses, com base em uma escritura 'de imagens'

construir uma civilização tão prodigiosa? A resposta está no mesmo processo empregado por todos os povos antigos para construir o seu pensamento, ou seja, no uso das *metáforas* (imagens materiais articuladas de forma a sugerir relações imateriais) e das *metonímias* (transferências de sentido entre imagens).<sup>153</sup>

Esse tipo de montagem, através do pensamento de imagens, passa a fazer parte da criação cinética de Eisenstein: juntam-se duas imagens que estabelecerão um significado novo, do mesmo modo quando unimos duas palavras para formar uma outra.

A segunda tendência do vídeo experimental é a estrutura circular e reiterada que obedece às características específicas deste meio: tela pequena, distração, tédio, a possibilidade de manipulação do aparelho pelo espectador, audiência momentânea. Os vídeos precisam então passar sua “mensagem” de forma não linear, descontínua, para então serem entendidos pelo público de vídeo (disperso, passageiro) que é bem diferente do público de cinema. A “linguagem” fragmentária parece então ser a mais adequada.

Já a metamorfose das imagens (terceira tendência) pode ser realizada através da mudança das cores, luminosidade e principalmente através dos efeitos especiais. O vídeo, por excelência, na maioria das vezes, ganha sua forma somente na ilha de edição – principalmente se estivermos falando de vídeos experimentais.

Fredric Jameson observa que a multiplicidade de novas formas e linguagens visuais encontra inclusive no tédio (reação a situações de paralisia do espectador) resposta estética, mas não uma tendência. O paradoxo dos textos estaria no fato de que, mesmo

---

<sup>153</sup> Idem, *ibidem*, p.12.

entediantes, podem ser bons ou interessantes. Por outro lado, textos excitantes que incorporam diversão, distração podem ser também ruins<sup>154</sup>.

No vídeo e no cinema, o tempo real é substituído pelo tempo ficcional que encurta radicalmente a realidade dos segundos, minutos, horas, dias etc. O espectador sente-se geralmente desconfortável ou até mesmo incomodado, toda vez que o cineasta ou vídeo *maker* resolve, por qualquer motivo, utilizar o tempo real em sua criação.

Um vídeo que mostre uma imagem monótona por alguns poucos minutos torna-se praticamente insuportável ao espectador. A monotonia geralmente mata o poder de sedução das imagens. Mas ao mesmo tempo poderia funcionar como um processo de interação com o espectador. E assim cria-se então uma obra monótona justamente para causar uma reação às imagens, diminuindo ou anulando o poder delas. Tal proposta experimental passaria a existir realmente a partir dessa interação com o espectador. O vídeo por si só pode não conter nada de especial, mas confrontado-o com o efeito (tédio e pânico) ocasionado no espectador, ganha interpretações interessantes. Os “indefesos”, “imobilizados” e “neutralizados” são forçados a algum tipo de reação.

Essa tentativa de levar ao espectador algo novo ocorre mais raramente no cinema. Longe dos grandes estúdios que praticamente só se preocupam com o retorno rápido de seus investimentos, o cinema independente luta com dificuldades para colocar no mercado filmes de qualidade e que, às vezes, conseguem inovar sua linguagem.

Na grande maioria das vezes a proposta do cinema é o entretenimento, porém isso pode trazer também embutida uma ideologia política, como, por exemplo, a americana. *Independence Day* e, principalmente, alguns outros filmes de ação, foram feitos para dar

---

<sup>154</sup> Fredric Jameson. *Pós-Modernismo. A lógica do capitalismo tardio*, p. 96-97.

grandes bilheterias e, também, reafirmar ao mundo a hegemonia dos Estados Unidos em assuntos de "defesa" e "democracia" internacionais. A ficção é criada para respaldar e idealizar certas possíveis "ações" políticas e militares.

No cinema, os espectador são engolidos pela tela grande, hipnotizados durante duas horas e depois vão para casa ou a uma pizzaria. O único compromisso parece ser a distração e a ilusão. O tédio aqui é inimigo mortal da bilheteria. E portanto o que se tem ainda no *mainstream* é uma narrativa linear nos recortes de câmera para não confundir o espectador com o seu pacote de pipoca e o copo de Coca-cola na mão.

Essa narrativa linear surgiu no início do século com cineastas como Griffith<sup>155</sup> que criou, por exemplo, o plano americano, onde os personagens são mostrados da cintura para cima. Na época tal "invenção" causou polêmica e muitos o ridicularizaram dizendo que ele estava simplesmente "mutilando" os atores. Entretanto muitos de seus feitos e regras de continuidade ainda são mantidos como uma fórmula que deu certo, principalmente para o cinema comercial.

As conquistas obtidas por Griffith e por seus contemporâneos foram tão eficazes para a nascente indústria cinematográfica, implantaram-se com tal poder para as gerações posteriores e se estratificaram tão solidamente no seio da cinematografia, que é difícil deixar de encará-las hoje como 'naturais', assim como é difícil imaginar como poderia o cinema ser praticado diferentemente, segundo uma 'gramática' diversa. No entanto, poderia. E de fato pôde, em certas circunstâncias históricas privilegiadas, notadamente com a escola soviética dos anos 20 (Dovjenko, Vertov, Eisenstein), que foi capaz de construir um grande cinema sem cumprir praticamente nenhum dos cânones da 'gramática' griffithiana.<sup>156</sup>

---

<sup>155</sup> O mais importante, caro e conhecido filme de Griffith foi *Intolerância*.

<sup>156</sup> Arlindo Machado. O vídeo e a sua linguagem, p.9.



Já a aceitação de vídeos experimentais por parte do público ainda é pequena ou praticamente nula, pelo fato da maioria estar ainda “viciada” na concepção visual de Griffith, e também pela falta de acesso a tais criações videográficas. A divulgação de trabalhos preocupados com a experimentação fica restrita no Brasil a canais estatais como a Rede Cultura de Televisão, em horários nada nobres.

No vídeo-poesia experimental *Nome*, o poeta e músico Arnaldo Antunes faz com que as palavras e as letras que formam palavras "ganhem vida" através do movimento, da cor, da textura etc. Tudo se transforma. Antunes diz: “a inserção do movimento na palavra escrita, acho que nessa hora a palavra escrita tende a música, não só porque ocorre no tempo, mas porque ela produz uma dança que diante do olho que lê, gera uma nova significação.”<sup>157</sup>,

A poesia multimídia se processa nessa dança das palavras, em seus movimentos inusitados, em suas cores, em suas mutações, geralmente acompanhada de som e música. O "balé" das letras passa a ser "poético" para o espectador que se deixa levar pelos "acontecimentos" do poema que, no vídeo e no computador, assume outra escrita, desvinculada dos versos e estrofes comuns no poema impresso.

O crítico Nelson Brissac Peixoto, em seu livro *Paisagens Urbanas*, comenta que os videopoemas de Antunes “se articulam caleidoscopicamente numa trama de escrita, imagens e sons. (...) Arnaldo Antunes dá ênfase à plástica das palavras, à dimensão física da letra. A escrita é tomada como um palimpsesto”.<sup>158</sup>

Ao assistir ao vídeo *Nome*, tal escrita palimpsesta, onde o texto primitivo é apagado para dar lugar a outro, aparece claramente com essa intenção no poema

---

<sup>157</sup> Folha de São Paulo, Ilustrada, 10 de dezembro de 1996, p.14.

"Carnaval". Em uma folha de papel em branco, a "mão-personagem do poeta" escreve em preto a palavra "árvore" que é riscada e substituída pela palavra "pássaro" e então pela palavra "máquina" e depois pela palavra "carnaval". Esta última vai sendo reescrita até preencher todos os espaços em branco da folha. Uma canção de Antunes acompanha o processo onde o significante/significado é substituído por outro significante/significado: "árvore pode ser chamada de pássaro que pode ser chamado de máquina que pode ser chamada de carnaval, carnaval, carnaval, carnaval..."<sup>159</sup>

Segundo Arnaldo Antunes, o seu processo de produção é muito mais um ato de refazer do que de fazer: "Trabalho sempre por montagem. Rabisco, faço um pedaço, elimino, reimprimo, passo a limpo. É tudo meio rascunho. Tudo que faço é matéria-prima para um trabalho de montagem e de reelaboração."<sup>160</sup>

Antunes, ao unir poesia, música e vídeo, criou um trabalho multimídia experimental que foi recebido, na época de seu lançamento em 1993, com desconfiança e até desdém, pela crítica e público. Segundo ele "a reação, em parte, veio de uma mentalidade de especialização: ou você é poeta ou é músico ou faz vídeo. As pessoas ficam com um pé atrás quando o registro de atuação não está bem definido."<sup>161</sup>

Os manipuladores das mídias –gravadoras, produtoras, editoras – precisam manter bem delineadas as fronteiras de seus domínios para assim controlarem melhor o mercado consumidor. Trabalhos híbridos e experimentais permanecem ainda como exceções à regra. Marcos Augusto Gonçalves – da Folha de São Paulo – entrevistando Arnaldo

---

<sup>158</sup> Nelson Brissac Peixoto. *Paisagens Urbanas*, p. 220.

<sup>159</sup> Arnaldo Antunes. *Vídeo Nome*. Poema "Carnaval".

<sup>160</sup> Folha de São Paulo, Ilustrada, 10 de dezembro de 1996, p. 14.

<sup>161</sup> Idem, p.14.

Antunes - diz que "o Brasil sempre foi muito livre em relação ao trânsito entre um repertório e outro, do culto para o popular ou para a cultura média. Essa idéia de compartimentos estanques é mais européia e norte-americana."<sup>162</sup>

Para Antunes, a grande contribuição original do Brasil ao mundo está ligada àquilo que ele diz em uma de suas músicas: "somos o que somos, inclassificáveis".<sup>163</sup>

Algo inclassificável significa que não tem referências claras que possam ser observadas, seguidas, manipuladas. Para aqueles que dominam as mídias tecnológicas tal procedimento não parece ser nada interessante, já que eles estão sempre tentando criar modismos, ou melhor, fórmulas de sucesso barato que dêem muito lucro até a saturação do mercado consumidor. Logo então tais fórmulas já serão substituídas por outras e outras e outras.

Um trabalho artístico que não se renda aos modismos impostos pelo mercado possivelmente terá dificuldade em ser aceito e "consumido". Em *Nome*, Antunes teria, segundo alguns, realizado um projeto por demais intelectualizado para atingir o grande público que sempre foi o seu objetivo enquanto artista. As próprias rádios acabaram também "boicotando" seu trabalho que se inseria nas mídias livro, vídeo e CD. E assim a grande maioria nem teve a oportunidade de conhecer esse seu trabalho.

Infelizmente aqueles que detêm algum tipo de poder nas mídias são os que estabelecem o que o público deve ou não ler, ver ou ouvir. "Um produto por demais intelectualizado" já recebe uma marca, um carimbo dizendo que tal trabalho não deverá ser "vinculado". Ao público não é dada a chance de escolher. Já fazem isso por ele.

---

<sup>162</sup> Idem, *ibidem*, p.14.

<sup>163</sup> Idem, *ibidem*, p.14.

Assim aconteceu com *Nome*. O vídeo homônimo que integra esse seu trabalho, por exemplo, foi apenas apresentado nas redes públicas de televisão. Nele, Antunes mostra uma necessidade de tornar tudo coisa, tudo matéria. Até a letra passa a ser algo palpável. Não existe lugar para a abstração. O interessante também é a brincadeira que o poeta faz com o próprio paradoxo se estabelecermos uma relação com o todo do vídeo. Ao mesmo tempo que quer diminuir a importância dada as palavras ao dizer que elas não são as coisas (poema *Nome não*), Antunes sente a necessidade de redefini-las (poema *Cultura*) dando a elas significados poéticos estranhos. A todo momento Antunes faz a desconstrução das palavras e das idéias. O que era já não é, torna-se outra coisa. Tudo pode tornar-se outra coisa.

Nelson Brissac Peixoto observa que o vídeo funciona como um mecanismo de trânsito: as imagens múltiplas teriam a função de irem se dissolvendo umas nas outras.

O mundo todo parece estar sempre entrando e saindo. As superposições estabelecem um outro modo de conexão, propriamente visual, não verbal. Vamos de uma imagem a outra mediante um evento imagético. É no entrelaçamento das passagens, entre o que é propriamente escrita e o desenho, a fotografia, o vídeo, que a palavra encontra seu lugar. 'Entre Terra e Marte, entre parto e morte, entre parte e parte'.<sup>164</sup>

No poema *Pessoa* legendas pretas correm pela tela (da direita para a esquerda) sobre fundo branco cheio de rabiscos pretos que também vão passando (em direção contrária): **"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. (...)"**

---

<sup>164</sup> Idem, *ibidem*, p. 221.

Uma voz em *over*<sup>165</sup> utiliza-se da nomenclatura gramatical para classificar as palavras que passam pela tela: "Sujeito. Sujeito. Predicado. Ponto. Aspecto determinativo. Ponto. Substantivo. Ponto. Pronome adverbial. Verbo no presente. Vírgula. Oração subordinada adjetiva. Ponto. Oração pressuposta. Ponto. Nome. Adjetivo. Vírgula. Intransitividade. Ponto (...)"

Um som metálico e sinistro se repete enquanto "fundo musical". O espectador, ao receber informações que vão acontecendo rapidamente pelos seus olhos e ouvidos, acaba ficando confuso. É nesse aspecto que Antunes atinge o objetivo de modificar a recepção geralmente passiva do espectador que aqui constata que nem tudo pode ser assimilado por ele. O que *Pessoa* parece estar a todo momento dizendo é que o domínio humano sobre o mundo e as coisas é extremamente limitado e assim também a sua compreensão.

Para Peixoto: “os significados também vão se ajuntando como num monturo. As definições remetem a coisas que acabam, fenecem, apodrecem. Tudo aquilo que definha e vira cinzas.<sup>166</sup>”

E assim a partir da própria definição, o ser humano já vai "matando" as coisas e as pessoas, pois as definições também não são as coisas e as pessoas, mas a concepção que se faz a partir delas.

No poema *Soneto* a câmera passeia por uma folha com palavras que não podem ser lidas devido as ondulações do papel. Uma voz em *over* declama o poema cortado e *mixado* pela edição de som que só nos deixa perceber uma ou outra palavra, mas não há possibilidade de entendimento do texto. Peixoto complementa que: “o poema é

---

<sup>165</sup> Voz em *over* é aquela onde o locutor não aparece no vídeo e, portanto, geralmente, não pode ser reconhecido pelo espectador-leitor.

<sup>166</sup> Nelson Brissac Peixoto. *Paisagens Urbanas*, p. 221.

apresentado numa folha de papel vincado que se dobra cada vez mais. As palavras vão se ligando com outras, as linhas se sobrepondo. Também a narração ecoa várias vozes simultâneas. A textura visual e sonora vai ficando mais densa e complexa.<sup>167</sup>”

Se o *Rap* depende muito do ritmo, do entrelaçamento da fala e do som, os videopoemas de Arnaldo Antunes estruturam-se enquanto todo imagem, música e som. Não há como eliminar um desses componentes sem prejudicar a concepção final da obra.

Arlindo Machado observa que o ritmo tem mais afinidades com a estrutura musical do que com a métrica do modelo poético convencional. No vídeo experimental, o ritmo é determinado pela música com que o poema é, geralmente, sincronizado.

Ele pode ser um ritmo pulsante, determinado por tambores primitivos, que fazem aparecer e desaparecer as palavras no tela (como no *Objetotem* de Melo e Castro), ou um ritmo mais irregular e frenético, como no *Se não Se* de Arnaldo Antunes, em que as letras de vários abecedários se revezam velozmente num painel, mas se congelam bruscamente quando formam uma palavra que coincide com aquela cantada na trilha sonora.<sup>168</sup>

Assim, na poesia para o vídeo, representada aqui pelo trabalho de Antunes, as palavras visuais ou sonoras interagem com o som e a música. O todo poema se constrói a partir da junção desses elementos.

Ainda para Machado, os ritmos são "grandemente incrementados pelo estilo dos cortes: em geral, ritmos mais rápidos pedem corte seco ou passagens através de cortinas rápidas, enquanto ritmos mais lentos são melhor obtidos através de fusões, superposições ou passagens através de escurecimento (*fade out*) e clareamento da tela (*fade in*)."<sup>169</sup>

---

<sup>167</sup> Idem, *ibidem*, p.221.

<sup>168</sup> Arlindo Machado. "Poesia e tecnologia", p.7.

<sup>169</sup> Idem, *ibidem*, p.7.

Pode-se observar então que o ritmo se produz através da edição das imagens em concomitância com som e música. O número de cortes determina a duração e o ritmo do texto audiovisual. Quanto mais cortes, mais velocidade das imagens e menos possibilidade do leitor-espectador conseguir assimilá-las por completo. O filme *Assassinos por natureza* de Oliver Stone trabalha com as imagens em ritmo de *videoclips*. Milhares de seqüências são despejadas sobre a retina e, o cérebro sente-se forçado a selecionar "aleatoriamente" algumas.

A rapidez com que passa o texto visual pode impedir a sua leitura; ou lenta demais, cansar o espectador. Arlindo Machado cita *Insect Desperto* de Eduardo Kac e *Não tem Que* de Arnaldo Antunes como exemplos "em que a legibilidade é propositadamente dificultada pela velocidade com que o texto é apresentado na tela. Neste caso, a leitura efetuada pelo leitor é necessariamente fragmentária e evocativa, decorrente das palavras que este último consegue captar aleatoriamente e dos sentidos que é capaz de construir com elas."<sup>170</sup>

Tal intenção do poeta em alterar o tempo de leitura de um poema pode estabelecer novas possibilidades interpretativas de seu trabalho. O leitor é forçado a "correr" para alcançar algum tipo de significação. O ritmo aqui também é imagem-movimento. E, portanto, o vídeo não pode ser considerado simplesmente como um outro meio para transposição de textos poéticos.

Para Octávio Paz, no fundo de todo fenômeno verbal há um ritmo e esse ritmo se estabelece através das palavras que se juntam e se separam. "Se a linguagem é um contínuo vaivém de frases e associações verbais regido por um ritmo secreto, a

---

<sup>170</sup> Idem, *ibidem*, p. 6-7.

reprodução desse ritmo nos dará poder sobre as palavras. O dinamismo da linguagem leva o poeta a criar seu universo verbal utilizando as mesmas forças de atração e repulsa."<sup>171</sup>

Observa-se, então, que o ritmo não é invenção do poeta, pois existe em todos os idiomas. Entretanto, no poema, ele faz parte intrínseca de sua constituição, de sua matéria-prima, da "técnica" criada pelo poeta. Sem ritmo, o poema possivelmente seria outra coisa.

O poema em vídeo ou computador, além de utilizar o ritmo do poema impresso, será híbrido por excelência, justamente ao incorporar questões relacionadas à cinética e as concepções artísticas em geral. Os poetas inseridos nos meios tecnológicos poderão agora incorporar todos os recursos dos *softwares* disponíveis para criar aquilo que eles chamam de "poesia multimídia".

Na tela do vídeo, as palavras escritas do poema podem se apresentar de diversas formas. A mais primitiva delas foi copiada do cinema e da televisão na apresentação dos créditos. O americano Richard Serra, o espanhol Antonio Muntadas e o português Melo e Castro produziram vídeos em geradores de caracteres para serem lidos. Temos aqui o início da produção de poemas em vídeo. Podemos dizer que tal "pré-história" da poesia midiática, apesar de já assumir algumas questões próprias de sua linguagem, é a que mais se aproxima do poema escrito na folha de papel.

Algumas décadas depois e já se utilizando dos recursos da computação gráfica, Arnaldo Antunes faz as palavras se apresentarem no vídeo de diversas maneiras. No poema *Acordo* duas cordas esticadas na horizontal se animam e formam as palavras *concordo*, *discordo*, *acordo* que acompanham a letra e o ritmo musical. Em *Fênis* dezenas

---

<sup>171</sup> Otávio Paz. *O arco e a Lira*, p.64.



de letras repetidas em f, p, ê, n, i, s circulam acompanhando um redemoinho de leite (?) No poema *Dentro* a câmera vai entrando em uma boca até a garganta. Enquanto isso a palavra *dentro* vai saindo.

Em *Ar* a palavra *máscara* é recortada do seu fundo e vai aumentando até atingir o primeiro plano da tela e perder a sua legibilidade. Outra palavra *máscara* toma o lugar da anterior e assim por diante. Por fim, uma das últimas palavras *máscara* pára quando dela podemos ler seu recorte: AR.

No poema *Não tem que* Antunes utiliza imagens rápidas de partes de placas, neons, cartazes, números que acompanham a batida cadenciada da música.

Para Nelson Brissac Peixoto, em muitos poemas de Antunes existe uma urgência das coisas em serem nomeadas: “Tentativas tautológicas de ligar as coisas aos seus nomes. A palavra sai do papel para conquistar formas de ser: tato, olfato, virtualidade eletrônica”(…) “Tentativa de ordenação que aponta para o inseparável divórcio entre o signo e a coisa, a perda de lugar dos objetos, a perda da capacidade das imagens de identificar.”<sup>172</sup>

Praticamente para cada poema do vídeo *Nome*, as palavras recebem um tratamento visual diferente. Cada vídeo-poema passa então a ser único em sua visualidade, em sua plasticidade. O meio vídeo e o meio computador determinarão suas peculiaridades. E assim o vídeo-poema não será mais simples transposição do poema impresso para a tela ou monitor. Ele exige uma concepção de idéias de acordo com seu aparato técnico.

---

<sup>172</sup> Nelson Brissac Peixoto. *Paisagens Urbanas*, p.221.

Arlindo Machado cita o caso de *Cidade*, poema de Augusto de Campos, que consiste em uma única palavra quilométrica, constituída através da imbricação dos radicais de várias palavras terminadas em *-cidade*:

Esse poema, tão difícil de se adequar à forma impressa (uma vez que, na concepção original do autor, o seu único “verso” não pode ser quebrado em linhas sucessivas, mas deve ser escrito numa única e longuíssima linha), encontra na tela o seu meio de apresentação mais adequado, graças ao processo de rolamento horizontal, conforme se pode verificar nas versões em filme (de Tata Amaral), em vídeo (de Walter Silveira) e em painel eletrônico (do próprio Augusto de Campos). *Pessoa* de Arnaldo Antunes parece ser um dos melhores exemplos de uso criativo do rolamento horizontal.<sup>173</sup>

O que a poesia multimídia pretende estabelecer como pressuposto básico é justamente a criação de poemas feitos especialmente para o suporte vídeo e/ou computador. Poemas que não poderiam ser apresentados em outros meios sem terem as suas propostas significativas alteradas ou anuladas.

Susan Sontag observa que por muito tempo a arte tinha bem delineados os conceitos de seus “objetos”: uma pintura era uma pintura, uma escultura era uma escultura, um poema era um poema e assim por diante. Concepções contemporâneas mudaram tudo isso: “uma pintura pode ser ‘literária’ ou escultural, um poema pode ser prosa, o teatro pode imitar e incorporar o cinema, o cinema pode ser teatral”.<sup>174</sup>

É justamente nessa imprecisão de fronteiras em que se encontra a poesia multimídia, assim intitulada pelos seus criadores. Poderia-se então sintetizar o vídeo-poema como a incorporação do texto-poema (visual e/ou sonoro) ao texto-imagem. Tal

<sup>173</sup> Arlindo Machado. “Poesia e tecnologia”, p.7.

<sup>174</sup> Susan Sontag. “Film and Theater”, p.267.

incorporação vai além da simples transposição do texto para esse suporte e, portanto, levará em conta toda uma construção artístico-poética responsável por um trabalho criativo e interessante.

Todo vídeo-poema pode ser considerado experimental na medida que precisará estabelecer critérios próprios para cada poema criado – mas nem todo vídeo-experimental é vídeo-poema, pois nem sempre incorpora o texto-poema como práxis de sua concepção.

O vídeo-poema tem à sua frente um laboratório de possibilidades a serem experimentadas. Os recursos do vídeo e dos programas de computador exigirão do poeta não apenas o domínio da poesia, mas também conhecimento da linguagem do vídeo, do cinema, da informática e porque não dizer, das artes plásticas, gráficas e até de música. O vídeo-poema é a soma e a mixagem do todo-palavra, do todo-imagem e do todo-música-som.

A sincronização da palavra-imagem com a palavra-som é um outro aspecto importante da poesia midiática segundo ainda Arlindo Machado. Para ele a antologia *Nome* foi a que mais avançou nessa direção e isso se deve ao fato de seu autor ser ao mesmo tempo músico e poeta.

Os videopoemas de Antunes comungam com a experimentação, com a necessidade de quebra de expectativas. E é isso, justamente, o que pretende o vídeo experimental ao operar a desconstrução do vídeo como o conhecemos nos meios tradicionais de divulgação. Aquilo que parecia defeito pode transformar-se em efeito, em "linguagem" através da proposta estabelecida pelo *videomaker*, pelo videopoeta.

Um vídeo experimental poderia ser feito, por exemplo, a partir da gravação de imagens diretamente da televisão e de sua manipulação. Mas geralmente o que acontece é

a captação de imagens por uma câmera que "engole" pequenas porções de luz-imagem que serão sintetizadas em uma fita magnética. O excesso de luz impossibilita uma gravação assim como o seu inverso. A imagem-luz na luz se anula. Somente a mônada luz/trevas<sup>175</sup> é que torna possível o mundo das imagens. Somente as mônadas é que tornam qualquer mundo possível.

No livro *A dobra – Leibniz e o Barroco*, de 1991, Gilles Deleuze analisa a arte moderna a partir de uma percepção do Barroco. Para ele "o mundo só existe dobrado nas mônadas que o expressam e que ele só se desdobra virtualmente como o horizonte comum de todas as mônadas ou como a lei exterior da série que elas incluem."<sup>176</sup>

Assim se pode dizer que também acontece com as imagens criadas pela tecnologia atual. Elas se dobram e se desdobram em outras imagens. Elas se inter-relacionam, complementam-se, confirmam-se ou se anulam. As imagens, portanto, também são mônadas e formam teias, tecidos de imagens que recebem o nome de filmes, vídeos, games de acordo com o seu suporte.

De certo modo, o olho também filma imagens: recorta, realiza *travellings*, um *fade* ao fechar-se, outro *fade* ao abrir-se. A gravação inorgânica na película, fita magnética, CD-ROM ou DVD, é substituída por uma gravação orgânica. A imagem se fixa na carne, nos neurônios. E a memória passa a ser o resíduo dessa filmagem.

Na criação artística, o trabalho finalizado (quadro, escultura, vídeo etc.) pode ser

---

<sup>175</sup> O Barroco é inseparável de um novo regime da luz e das cores. Inicialmente, pode se considerar a luz e as trevas como 1 e 0, como os dois andares do mundo. In: Gilles Deleuze. *A Dobra - Leibniz e o Barroco* p. 54.

<sup>176</sup> Gilles Deleuze. *A Dobra - Leibniz e o Barroco*, p. 115-116.

paradoxalmente resíduo e objeto (memória) para o artista. Resíduo porque sobra, já não interessa ao processo de criar. Objeto por remeter ao ato da criação e por servir como elemento de troca.

Uma imagem se liga a outra imagem que se liga a outra imagem que se liga a outra imagem. Os átomos-imagem se unem e formam uma molécula-imagem que nos meios cinematográficos recebe a nomenclatura de “cena” que remete à história mesmo como alegoria. Dependendo do número de “moléculas” temos um vídeo, um curta ou até mesmo um longa metragem.

A obra videográfica se fecha como totalidade através do ato de desdobrar. “O mais simples é dizer que desdobrar é aumentar, crescer, e que dobrar é diminuir, reduzir, ‘entrar no afundamento de um mundo’<sup>177</sup> .

O olhar aleatoriamente seleciona imagens. Ao fazer uma gravação, o vídeo *maker* já está exercendo a seleção da seleção. Esta segunda seleção, mais depurada, é marcada por tudo o que se grava e que antes fora focalizado. Uma nova seleção será então realizada pela edição que escolherá as imagens mais apropriadas para assim se “montar” o vídeo. Os leitores da obra videográfica farão, então, a seleção subjetiva que será processada através daquilo que conseguirem captar em termos de “mensagem”. Em muitos vídeos experimentais, que trabalham com uma grande quantidade de imagens (informações), cada leitor poderá – de acordo com a sua capacidade de leitura – retirar um determinado conteúdo dentro do que foi estabelecido pelo vídeo *maker*.

No vídeo *Xerox Poems*, gravuras foram retiradas de jornais e revistas, algumas fotocopiadas para a criação de vários pequenos painéis-colagens. A câmera então “viajou”

---

<sup>177</sup> Idem, *ibidem*, p.22.

através de cada um dos painéis e o resultado desses *travellings* foram imagens plásticas inusitadas. A última etapa constou da elaboração de textos bilíngües (português/inglês) apresentados depois de cada painel – relacionando-se ou não às imagens.

O crivo começou com a seleção das gravuras que depois foram literalmente coladas para formar cada um dos pequenos painéis que seriam então filmados. O ato de criação também se dobra: ocorre o crivo dentro do crivo: a câmera filma utilizando recursos como *travellings*, *closes*, *zooms* etc. Por mais caóticas que possam parecer as imagens, elas já passaram pelo crivo do olho-cérebro que estabelece as escolhas subjetivas. Deleuze observa que o caos<sup>178</sup> não existe, porque junto dele está o crivo. "É preciso que um grande crivo intervenha, como uma membrana elástica e sem forma, como um campo eletromagnético ou como o receptáculo do *Timeu*, para fazer com que alguma coisa saia do caos, *mesmo que esse algo dele difira muito pouco*."<sup>179</sup>

O vídeo *maker* precisa não só conhecer a técnica da criação videográfica, mas também ter sensibilidade artística (*feeling*) para selecionar as imagens que produz. E a partir daí montar (editar) o seu trabalho artístico que é o vídeo, uma arte temporal. Para Jameson, "os efeitos mais paradoxais dessa apropriação tecnológica da subjetividade podem ser observados na experiência do próprio tempo."<sup>180</sup> Diferentemente do cinema que nas cenas ficcionais e diálogos encurta radicalmente a realidade do tempo do

---

<sup>178</sup> "De um ponto de vista psíquico, o caos seria um universal aturdimiento, o conjunto de todas as percepções possíveis como outros tantos infinitesimais ou infinitamente pequenos; mas o crivo extrairia dele diferenciais capazes de se integrarem em percepções reguladas. Se o caos não existe, e por ser ele apenas o reverso do grande crivo e porque este compõe ao infinito séries de todo e de partes, séries que só nos parecem caóticas (sequências aleatórias) por causa da nossa impotência em segui-las ou por causa da insuficiência dos nossos crivos pessoais. Nem mesmo a caverna é um caos, mas uma série cujos elementos são ainda cavernas cheias de uma matéria cada vez mais sutil, estendendo-se cada uma delas sobre as seguintes". (Gilles Deleuze. *A Dobra - Leibniz e o Barroco*, p.118-119)

<sup>179</sup> Gilles Deleuze. *A Dobra - Leibniz e o Barroco*, p. 118.

<sup>180</sup> Fredric Jameson. *Pós-Modernismo . A lógica cultural do capitalismo tardio*, p.98

relógio, o vídeo experimental – mesmo que trabalhe com estruturas narrativas – não projeta um tempo ficcional. "O cinema, por exemplo, parece aproximar-se claramente desse estatuto de não-ficção no documentário; mas (...) a maioria dos filmes de documentário (...) ainda projeta uma certa ficcionalidade residual – uma espécie de tempo construído do documentário – no próprio cerne de sua ideologia estética e no ritmo e efeitos de suas seqüências."<sup>181</sup>

O tempo real é o tempo da máquina, das engrenagens se movimentando, do relógio. O tempo real é o tempo que pode ser medido: segundo por segundo, minuto por minuto. No vídeo, ele será marcado pelo contador da fita, pelo relógio do videocassete. O espectador diante de uma obra videográfica experimental não estará observando o tempo ficcional criado pela "seqüência" das imagens, já que ele não existirá. O único tempo será o seu próprio tempo, gasto diante do monitor. O vídeo experimental apresentará o fluxo total de sua estrutura não-linear e redundante.

Todo fazer artístico precisa de um tempo para se apresentar ao leitor-espectador. A diferença aqui é que o tempo de reprodução do vídeo será sempre o mesmo, de acordo com a sua duração. O leitor-espectador pode até avançar as imagens, mas aí ele estará alterando a proposta estabelecida pelo vídeo *maker*.

As obras de ficção fazem esquecer do tempo real. Quando o espectador assiste a um filme, durante mais ou menos duas horas, é absorvido pela narrativa ao ver passar por seus olhos, por exemplo, cem anos de uma história qualquer. A ficção, segundo Jameson,

---

<sup>181</sup> Idem, *ibidem*, p.98.

seria a construção das temporalidades fictícias encurtadas pelos filmes, pelas leituras<sup>182</sup>.

O tempo ficcional é, portanto, parte integrante de toda obra narrativa.

Na produção videográfica atual, a expressão "tempo real" surge como postura estética e significativa. Ela diz respeito à gravação de imagens sem cortes que se torna assim o próprio tempo de duração do vídeo. O tempo real pode então ser aplicado também à própria narratividade.

O vídeo *Xerox Poems* apesar de conter elementos narrativos (personagens e objetos que podem estabelecer certas relações narrativas) não tem a intenção de contar histórias, mas isso não impede o leitor-espectador de criá-las.

Composto de oito "poemas" verbovisuais, ou melhor, de oito composições de imagens que se dobram para a aparição de textos poéticos, o vídeo *Xerox Poems* foi um trabalho de experimentação que tentou relacionar imagens e textos dentro da construção plástica do efeito espelho.

Após o título, o poema 1 se apresenta através de um *travelling* sobre o *xerox* de arcadas dentárias. Tal passeio permite fazer uma relação com os campos de concentração da Segunda Grande Guerra ou de outros genocídios. Alguns dentes foram marcados com códigos e aqui entra também o papel do catalogador arqueólogo. Para ele o resíduo-arcada-dentária é material de estudo e reflexão.

As mandíbulas não mastigam mais, tornam-se pó (pó humano igual a qualquer outro pó: indeterminado). As mandíbulas representam a morte. E se mantêm uma identidade (já que nenhuma arcada dentária é igual a outra) também, paradoxalmente, se perdem no anonimato: estão todas amontoadas como num cova coletiva que equipara os

---

<sup>182</sup> Idem, *ibidem*, p.98.



“corpos” através da anulação de qualquer individualidade. As mandíbulas estão mortas: não mordem, não rasgam, não trituram, não mastigam, não comem mais. Metonimicamente os homens estão mortos. A fome permanece no “ar”, a violência também. Toda a “humanidade” está ali nas mandíbulas: as guerras, o desejo de dominar, de matar, de destruir. Elas comem o mundo e portanto comem o próprio ser humano.

As mandíbulas são o último resíduo humano (o penúltimo se considerarmos o pó). Elas falam aos humanos inexoravelmente sobre o seu destino final.

Depois de algum tempo, a câmera passa a realizar um *travelling* perturbador, rápido, descontrolado, inclusive saindo das margens da própria foto-*xerox*. CORTE para as legendas (correndo na horizontal da esquerda para a direita): THE<sup>183</sup> MANDIBLES EAT THE MEN AND THE MEN EAT THE WORLD - AS MANDÍBULAS COMEM OS HOMENS E OS HOMENS COMEM MUNDO.

Roland Barthes observa que a fotografia tem como estatuto particular uma mensagem sem código, uma mensagem contínua. Outras reproduções analógicas da realidade (desenhos, pinturas, cinema, teatro) são mencionadas, mas o vídeo não aparece em seu texto pelo fato de na época ainda estar surgindo nos meios de produção. Pode-se então dizer que ele se assemelha ao veículo cinema (deixando aqui de lado, é claro, as características específicas tanto de um quanto de outro).

Barthes menciona o leitor da fotografia, observando que a sua leitura é sempre histórica, pois depende do “saber” deste leitor: "No final das contas, a linguagem fotográfica acaba por lembrar certas línguas ideográficas, em que unidades analógicas e

---

<sup>183</sup> Mantenho aqui a grafia apresentada no vídeo, mesmo que isso signifique algumas construções em desacordo com a norma padrão da língua inglesa. Que tais "escorregadas" no idioma sejam consideradas “licença poética”.

unidades sinaléticas estão misturadas, com a única diferença que o ideograma é vivido como um signo, enquanto a 'cópia' fotográfica passa pela denotação pura e simples da realidade."<sup>184</sup> E o vídeo em geral, sua leitura também não é sempre histórica? Afinal, ele exige do leitor um *background* que o faça identificar as imagens recebidas pelo seu cérebro. Depois de identificadas, elas serão então gravadas ou não de acordo com seu processo de seleção.

As imagens seguintes, apresentadas em *Xerox Poems*, trabalharão quase que exclusivamente com o “efeito espelho” que urge aqui ser melhor delineado já que influirá de maneira plástica e semântica no vídeo. O que ele faz é dividir a imagem do vídeo verticalmente em duas partes iguais e dobrar uma das metades, anulando a outra. Assim a imagem torna-se completamente simétrica. O termo clonagem tão em voga nos dias de hoje pode muito bem sinonimizar este recurso da câmera de vídeo. Ele cria duas imagens clones ou, melhor dizendo, duas metades siamesas: sempre juntas se abrindo e se fechando, entrando e saindo, revelando mundos imagéticos. Para Gilles Deleuze, "O que está dobrado é o incluído, o inerente. Dir-se-á que o que está dobrado é somente virtual e que só existe atualmente em um envoltório, em algo que o envolve."<sup>185</sup>

O movimento de fechar, feito com o auxílio do *travelling* da câmera, passa a “engolir” as imagens pelo centro do monitor de vídeo. Para esse fenômeno utilizarei a metáfora *buraco negro* que os astrônomos também chamam de “berçário de estrelas”. Então tomo a liberdade de considerar este *buraco negro*, criado como um dos recursos de descrição, também um berçário. Só que um berçário de imagens. Outras vezes as imagens saem do centro para as bordas do vídeo em um movimento de abrir.

---

<sup>184</sup> Roland Barthes, *O óbvio e o obtuso*, p. 23.

A partir do momento que o vídeo poesia trabalha com a experimentação, o termo vídeo experimental também pode ser usado para melhor defini-lo. Aqui as imagens se caracterizam pela incessante rotação de elementos (fluxo total) que trocam de lugar a cada momento. Jameson observa que nessa rotação "nenhum elemento em si mesmo pode ocupar a posição de "interpretante" (ou a de signo primário) por um período de tempo mais longo, mas tem que ser desalojado no instante seguinte (...), caindo por sua vez para a posição subordinada, em que será então "interpretada" ou narrativizada por um tipo radicalmente diferente de logotipo ou de conteúdo imagético".<sup>186</sup>

Assim também acontece em *Xerox Poems*, uma imagem entra em outra imagem que se transforma em outra e outra, até a última ser substituída por um texto-poema que pode ou não se relacionar diretamente às imagens apresentadas.

No poema 2: uma luz azul aparece no centro da tela delimitada por dois traços verticais. O *buraco negro* suga esta imagem que vai desaparecendo para dar origem a outras que partem das margens e também vão sumindo. Em seqüência temos: uma mulher na cama, um rosto, esqueletos formando um coração e novamente o retorno ao azul. Através dessas imagens o leitor do vídeo poderá criar analogias e ficções interpretativas, já que sua leitura será sempre subjetiva. CORTE para as legendas (correndo na horizontal da direita para a esquerda): YOUNG HEARTS ARE SWEET LITTLE DEVILS - JOVENS CORAÇÕES SÃO PEQUENOS DOCES DEMÔNIOS.

No poema 3: do branco surge uma imagem-*xerox* não muito nítida aos olhos. Esta imagem também é engolida pelo *buraco negro* e dá lugar a corpos nus de estátuas gregas e depois a um anjo com a cabeça de crânio de macaco; acima dele uma cruz azul

---

<sup>185</sup> Gilles Deleuze. *A Dobra: Leibniz e o Barroco*, p.40.

na horizontal. A imagem se fecha e desce para novos corpos nus, finalizando com o branco e preto de mandíbula-*xerox*. O anjo com crânio de macaco pode aludir a diversas interpretações. O que se pretendeu aqui foi causar impacto através de uma composição inusitada. CORTE para as legendas (correndo na vertical de baixo para cima): SWEET LITTLE DEVILS PLAY CHESS WITH THE SHADOWS - DOCES PEQUENOS DEMÔNIOS JOGAM XADREZ COM AS SOMBRAS.

No poema 4: Do centro da tela surge uma multidão (braços, cabeças, rostos clamando por algo). E então um soldado com fuzil, um muro, e outro soldado. Novamente aparece a multidão “empurrando” os soldados. Através do efeito espelho a seqüência de imagens ganhou a sua ficcionalidade. Dificilmente uma interpretação relacionando opressores e oprimidos durante a ditadura militar (no Brasil) não passou pelas mentes dos leitores desse poema. CORTE para as legendas (da direita para a esquerda): SOLDIERS DANCE ON THEIR OWN BONES - OS SOLDADOS DANÇAM SOBRE SEUS PRÓPRIOS OSSOS.

No poema 5: O mesmo *travelling* perturbador do Poema 1 acontece agora sobre a gravura de um rosto de homem com colagens de mãos, braços e cabeça de ex-votos. CORTE para as legendas (de baixo para cima): MY HOME IS ANYWHERE IN YOUR HEART. UNFORTUNATELY I AM A HOMELESS, A HEARTLESS - MEU LAR É QUALQUER LUGAR EM SEU CORAÇÃO. INFELIZMENTE EU SOU UM SEM LAR, UM SEM CORAÇÃO.

Neste poema fica mais clara a não-relação das imagens com o texto. Talvez isso cause certo desconforto no leitor acostumado a sempre estabelecer ligações diegéticas,

---

<sup>186</sup> Fredric Jameson. Pós-Modernismo. A lógica cultural do capitalismo tardio, p.113.

já que a televisão, o jornal e as revistas geralmente só apresentam informações que já foram previamente "mastigadas" por seus produtores. O público alvo é considerado por essas mídias um eterno bebê condenado a comer "papinha" pelo resto de sua vida. O mundo pasteurizado da tevê manipula o telespectador desinformado e, portanto, não-crítico. Principalmente se estivermos falando da televisão brasileira, cada vez mais dirigida ao público classe D e E.

No poema 6: esferas-planetas saem das margens para o centro do vídeo e vão se fechando no *buraco negro*. Aparecem dedos com olhos e então pés e novamente esferas-planetas. Palmas de pés, um rosto humano-monstro, pés (na horizontal), mão como continuidade da cabeça, pés (na vertical) e planetas concluem este mosaico que vai se distanciando até o CORTE para as legendas (da direita para a esquerda): INSIDE US THE MONSTERS THAT CRY NEVER SAY GOOD-BYE - DENTRO DE NÓS OS MONSTROS QUE CHORAM NUNCA DIZEM ADEUS.

No poema 7: uma imagem que lembra uma vagina vai se abrindo e dela "nasce" um ser humano que se duplica no "efeito espelho" e outro ser humano e outro. Na escuridão da vagina: seres humanos pendurados. E então uma imagem em *close* indefinida que se distancia em *zoom out* para poder se revelar: a mão com uma faca tenta cortar a si própria. CORTE para as legendas (da direita para a esquerda): CUT CUT CUT YOUR MIND MIN MI M... - CORTE CORTE CORTE SUA MENTE MENT MEN M...

No poema 8 e também último poema: Um olho encara o espectador em diversos momentos. A câmera viaja em seus *travellings*, mostrando uma estátua azul, recortes de pinturas, letras e o fundo amarelo ouro. Os duplos também se apresentam pelo "efeito espelho". CORTE para as legendas (de cima para baixo): ONLY BLUE MEN FLY IN

## HOT YELLOW SKIES - APENAS HOMENS AZUIS VOAM EM QUENTES CÉUS AMARELOS.

O texto-poema sempre aparece após um conjunto de imagens que se relacionam ou não a ele. Roland Barthes diz que o texto constitui uma mensagem parasita que se destina a conotar a imagem<sup>187</sup>. Não sei se esta sua observação poderia ser aplicada ao vídeo *Xerox Poems*, já que a intenção pelo menos não foi a mesma. Não se pretendeu traduzir as imagens, mas sim estabelecer uma possível relação que se fará subjetivamente na leitura de quem está assistindo ao vídeo. Barthes complementa que conotar a imagem é "insuflar-lhe um ou vários significados segundos. Por outras palavras, é uma inversão histórica importante, a imagem já não ilustra a palavra; é a palavra que, estruturalmente, é parasita da imagem."<sup>188</sup>

Os painéis-colagens, criados para serem posteriormente filmados, feitos a partir de recortes de revistas e jornais, utilizaram gravuras de pessoas e objetos reconhecíveis pelo saber do leitor. O efeito espelho teve o papel de, através de uma "simetrização", destacar tais imagens. O movimento da câmera - *travellings* pelos painéis - de certo modo animou as gravuras estáticas que se dobravam em si mesmas.

A dobradura no Barroco não é simétrica. Já o vídeo *Xerox Poems* trabalha a maior parte do tempo com a simetria do efeito espelho. Exceções ficam com os poemas 1 e 5.

Na seqüência das mandíbulas (poema 1) o único efeito utilizado é o *strobe* (que estabelece pequenos cortes quase imperceptíveis nas imagens - dando a impressão de câmera lenta). Apesar de todo o tempo se estar filmando imagens chapadas, as mandíbulas nos remetem à mônada côncavo/convexo - uma das premissas estéticas do Barroco.

---

<sup>187</sup> Roland Barthes. Op. cit., p. 21.

Na pintura barroca os quadros representavam cenas religiosas. O fundo sempre era criado de maneira chapada – sem profundidade. As imagens gravadas a partir dos painéis-colagens no vídeo *Xerox Poems* reproduziram de certo modo tal concepção do mundo barroco. A mônada sagrado/profano se apresenta nas figuras dos anjos com crânios de macaco. O divino se animaliza e o animal se diviniza nesses “seres híbridos” que poderiam muito bem ser chamados de “macacanjós”.

O efeito *strobe* também foi o único recurso de manipulação de imagens utilizado no poema 5, tornando-as quase abstratas devido à rapidez com que a câmera passa pela gravura (uma pintura de um homem com colagens de ex-votos).

As imagens captadas e transformadas pelo efeito espelho nos remetem àquelas do caleidoscópio. Mas diferentemente deste, apresentam apenas duas imagens gêmeas que se confundem em apenas uma. Já o caleidoscópio dobra uma imagem em várias, deformando-a de tal modo que uma figura aparece reproduzida em várias (pedaços de imagens).

As legendas já foram observadas aqui enquanto complemento ou não das imagens. Um outro papel que elas assumem é o de dobra. A imagem é cortada para que a legenda “corra” no vídeo da direita para a esquerda, de cima para baixo e assim por diante. Podemos dizer que a dobra se realiza em dois níveis: no do significante e no do significado.

Se estabeçemos uma ligação das legendas-poema com a imagem anterior, precisamos recuperar a memória dessa imagem que ficou em nosso cérebro para assim ligarmos esses dois universos paralelos (texto/imagem). Caso tal relação não seja feita,

---

<sup>188</sup> Idem, *ibidem*, p.21.

simplesmente lemos o poema como um corte depois da imagem. Mesmo assim ele permanece dobra.

A música da dupla inglesa *Tears for fears* parece ter penetrado nas imagens como o som em um coração batendo. O ritmo se estabelece na diegese imagem/música: a grande “mônada” de quase todas as obras cinematográficas ou videográficas.

Não coloco aqui *Xerox Poems* como um meta-vídeo, a não ser que todo vídeo experimental também possa sê-lo, já que nos coloca uma questão básica: afinal de contas o que é isso?

Enquanto obra, o vídeo pode ser definido como um universo fechado, mas precisa também dobrar-se, redobrar-se, desdobrar-se para se relacionar com o exterior. Não há a possibilidade de qualquer obra ser completamente hermética. Ela não pode existir por si só nem conceber um universo onde os “códigos” humanos não estejam inseridos. Afinal toda criação artística é humana e manifesta tal essência.

Depois de ressuscitar em outra cidade invisível do livro de Ítalo Calvino, o narrador de *Casares* acabou se "materializando" em nosso presente. Agora ele é um poeta multimídia, amigo de Paul Heart. Juntos pretendem realizar uma grande exposição de videopoemas, holopoemas, "junkpoemas" e até "Internetpoemas". Maiores informações sobre o assunto nos novos três *sites* de Heart: [WWW.HEART2.COM](http://WWW.HEART2.COM), [WWW.HEART3.COM](http://WWW.HEART3.COM), [WWW.HEART4.COM](http://WWW.HEART4.COM).



## CONCLUSÃO

Se por um lado a história do cinema é freqüentemente tratada como a história de sua emancipação dos modelos teatrais; por outro lado as experimentações "poéticas" que se utilizam da imagem-movimento necessitam de alguns conceitos da poesia, incrementados e reformulados dentro das especificidades dos meios tecnológicos nos quais estão inseridas.

Os poemas e tudo o que o homem faz sempre clamaram por sentido, por significado. Para Octávio Paz, "Não há cores nem sons em si, desprovidos de significação: tocados pela mão do homem, mudam de natureza e penetram no mundo das obras. E todas as obras desembocam na significação; aquilo que o homem toca se tingem de intencionalidade; é um ir em direção a... O mundo do homem é o mundo do sentido. Tolerar a ambigüidade, a contradição, a loucura ou a confusão, não a carência de sentido."<sup>189</sup>

---

<sup>189</sup> Octávio Paz. *O arco e a lira*, p.23.

Significação, mas principalmente sentimento, um pouco de sublime é o que a poesia nos pede e nos dá. Palavras em movimento, ganhando cor, dançando com objetos, transmutando-se, unindo-se a imagens, som, música, precisam ser tocadas pela poesia e se dissolver nela como um todo só.

A tradição, de certo modo, ainda permanece como base, referência necessária, respaldo para essas "criações poéticas", híbridas por excelência. Os poetas que estão produzindo poemas em vídeo e computador são os mesmos que já têm toda uma produção voltada à poesia impressa. E com certeza não há como negar as influências que eles trazem dessa poesia para as suas experimentações nas recentes mídias tecnológicas.

A poesia multimídia não surge simplesmente e amparada apenas pelos suportes tecnológicos. Toda a sua essência vem ainda da própria concepção de poesia e, portanto, ela precisa das referências da poesia impressa, mesmo que seja para, em parte, questioná-las, reformulá-las dentro das novas mídias. Negar todos os seus procedimentos seria negar a própria arte poética, seus conceitos, sua história. Negar simplesmente a poesia seria estar se produzindo uma outra coisa distinta: tecnológica, cibernética, robótica, aerodinâmica, virtual, tridimensional, holográfica, mas não poesia.

Os poemas construídos a partir de versos, (rimas), e estrofes continuam sendo apresentados principalmente em livros, revistas, e também em centenas de *sites* pela Internet. Podemos considerá-los transposições do suporte papel para o suporte página virtual da Web. Enquanto isso os poetas tecnológicos experimentam todas as construções possíveis na interação das "palavras-poemas" com os recursos disponíveis nos meios tecnológicos do vídeo e do computador, principalmente.

Se de um lado as artes plásticas e sonoras partem da não-significação, o poema parte das palavras. A união entre arte e poesia pode dar ao poema outras possibilidades criativas vinculadas às características dos suportes tecnológicos. O hibridismo poético parece ser uma constatação interessante para a poesia dita multimídia ao congregar no computador, por exemplo, palavras, som, música, movimento, imagens etc. Entretanto suas experimentações ainda terão como fundamento a própria idéia de poesia sob pena de se dissolverem em algo, inclusive, nada poético.

Não há, portanto, como os auto-intitulados poetas multimídia desvincularem a arte poética de suas "experimentações" se quiserem continuar produzindo algo que possa ser ainda considerado poesia.

Para Melo e Castro, a videopoesia é um desafio tanto para os poetas quanto para os leitores já que ela está no limite das coisas. Daquilo que pode ser dito, daquilo que pode ser escrito, daquilo que pode ser visto, pensado, sentido e entendido. Estar no limite significa então para os poetas ir além das fronteiras daquilo que nós estamos preparados para aceitar como possível.<sup>190</sup>

Ler um videopoema é uma experiência complexa onde diferentes momentos de percepção irão coincidir com movimento e mudanças de imagens. Nós estamos nos confrontando com diferentes tempos e ritmos: a) o tempo pertencendo ao videopoema como uma de suas variáveis; b) o movimento de nossos olhos tentando encontrar um modo de ler os signos; c) o nosso próprio tempo decodificando e entendendo aquilo que nós realmente estamos vendo.<sup>191</sup>

---

<sup>190</sup> Melo e Castro. Revista *Visible Language*, p.140-141.

<sup>191</sup> Idem, *ibidem*, p.141.

A apropriação de conceitos científicos e de produtos tecnológicos é para Melo e Castro, certamente, o mais excitante desafio que os poetas podem experimentar como inventores e produtores de coisas belas<sup>192</sup>.

Enquanto isso, imagens, percepção e tempo são elementos que irão interagir com o leitor, já que muito daquilo que se apresenta nos videopoemas, assim como em todas as manifestações artísticas, de certo modo, já está inconsciente dentro dele próprio.

---

<sup>192</sup> Aqui neste caso, Melo e Castro se refere à beleza que vai além dos cânones e sensibilidades estabelecidas. Para ele, o uso das novas tecnologias para produzir arte não é apenas apropriação de novas ferramentas, é mais a quebra através de uma percepção poética diferente.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. **Teoria Estética**. Tradução de Artur Morão. Livraria Martins Fontes Editora. 1970.

ANTUNES, Arnaldo. Folha de São Paulo, Caderno Mais, 17/10/93.

-----". "Os riscos da poesia." Folha de São Paulo, Caderno Mais, 23/6/1996.

-----". Folha de São Paulo, Ilustrada, 10/12/1996.

BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**. Lisboa, Edições 70, 1982.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacra and Simulation**. Traduzido por Sheila Faria Glaser. Michigan, University of Michigan Press, 1998.

BAVCAR, Evgen. "A luz e o cego". **In: Artepensamento**. Companhia das Letras.

BEIGUELMAN, Gisele. "Artista discute o pós-humano". Folha de São Paulo, Ilustrada, p.13, 10/10/97.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Editora Brasiliense. 1987.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. Editora Martins Fontes, 1990

BOLE, Willi. "Alegoria, Imagens, Tableau". **In: Artepensamento**. Companhia das Letras.

BRILL, Louis. "Poetry in motion in the space-time continuum". [Http://www.uky.edu/FineArts/Art/Kac/Kachome.html](http://www.uky.edu/FineArts/Art/Kac/Kachome.html).

CALVINO, Ítalo. **As cidades invisíveis**. Companhia das Letras. 10ª reimpressão, 1998.

CAMPOS, Augusto de et alli. **Teoria da poesia concreta**. Editora Brasiliense, 1975

CANTON, Kátia. "O maestro da emoção high-tec". Revista Bravo, fevereiro, 1998.

CASARES, Adolfo Bioy. **A invenção de Morel**. Rio de Janeiro, editora Rocco, 1986.

CARVALHO, Bernardo. "Décio Pignatari se proclama o 'designer da linguagem'". Folha de São Paulo, Ilustrada, página 1. Quarta-feira, 27 de maio de 1998.

CLÜVER, Claus. "Traduzindo Poesia Visual". In: Cânones e contextos. Anais do 5º Congresso ABRALIC, UFRJ, 2 de agosto de 1996.

COHEN, Jean. **Estrutura da Linguagem Poética**. Editora Cultrix, 1978

DECIA, Patrícia. "Eduardo Kac tem obra polêmica vetada no ICI". Folha de São Paulo, Ilustrada, p.13, 10/10/97.

DELEUZE, Gilles. **La imagem-movimento. Estudios sobre cine 1.** Buenos Aures, Ediciones Paidós, 1994.

----- **La imagem-tiempo. Estudios sobre cine2.** Editora Paidós, 1ª reimpressão, 1996.

----- **A Dobra - Leibniz e o Barroco.** Editora Papyrus, 1991.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **O anti-édipo - capitalismo e esquizofrenia.** Lisboa, Editora Assírio & Alvim, 1966.

DUARTE, Rodrigo A. P. "Seis nomes, um só adorno". **In: Artepensamento.** Companhia das Letras.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios.** Editora Nova Fronteira, 3ª edição, 1989.

----- **Reflexões para o futuro.** Revista Veja 25 anos. São Paulo, abril, p.112, 1993.

GULLAR, Ferreira. **Indagações de hoje.** Rio de Janeiro, José Olympio, 1989.

HOLZER, Jenny. **Catálogo da Restrospectiva de 1989 no Guggenheim Museum.** The Solomon R. Guggenheim Foundation. New York.

JAMESON, Fredic. **Pós-Modernismo. A lógica do capitalismo tardio.** Editora Ática, 1996.

----- **As marcas do visível.** Editora Graal, 1995.

KAC, Eduardo. "Holopoetry, hypertext, hyperpoetry". [Http://www.uky.edu/FineArts/Arts/Kac/Kachome.html](http://www.uky.edu/FineArts/Arts/Kac/Kachome.html).

LYOTARD, Jean-François. **O inumano - considerações sobre o tempo**. Editorial Estampa, 1989.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**. São Paulo, Edusp, 1993.

----- "O vídeo e a sua linguagem". Revista USP. Dez/jan/fev, 92/93.

----- "Poesia e tecnologia". ( texto xerox), 1997.

MUMFORD, Lewis. **The Myth of the Machine: technics and human development**. Harvest/HBJ Book. 1967.

NIETZSCHE, Friedrich. **O pensamento vivo de Nietzsche**. Martin Claret Editores. 1991.

OLINTO, Heidrun Krieger. **Histórias de Literatura - As novas teorias alemãs**. Editora Ática. 1996.

PALOMINO, Erika. "Jenny Holzer volta on line e em livro". Folha de São Paulo, Ilustrada, p.8, 27/8/97.

PAZ, Octavio. **O arco e a lira**. Editora Nova Fronteira, 1982.

----- **Os filhos do barro**. Editora Nova Fronteira, 1984.

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Paisagens Urbanas**. Editora Senac, 1996.



PESSANHA, José Américo Motta. "Bachelard e Monet: O olho e a mão" . In: **O Olhar**. Companhia das Letras, 1988.

PERLOFF, Marjorie. **Radical Artifice - writing poetry in the age of media**. The University of Chicago Press. 1991.

PIGNATARI, Décio. "Ad Marginem". Folha de São Paulo. Mais, domingo 11 de maio de 1997.

SCHNAPP, Jeffrey. "Crash: antropologia da velocidade". (comunicação). Florianópolis, agosto de 1998.

SCHOLLHAMMER, Karl-Eric. "As tentações de Santo Antonio". In: Cânones e contextos. Anais do 5º Congresso ABRALIC. Rio de Janeiro, UFRJ, 2 de agosto de 1996.

SONTAG, Susan. "Film and Theatre". In: **Film theory and Criticism**. New York: Oxford University Press, 1974.

VARGAS, Nilton. "A tecnologia é de deus ou do diabo? -- Visões e conceitos de tecnologia". Ciência, Tecnologia e Desenvolvimento 2. Editora Brasília. CNPQ. 1983.

VIRILIO, Paul. **Estética de la Desaparición**. Tradução para o espanhol de Noni Benegas. Barcelona, 1988.

**Experimental - Visual - Concrete Avant-garde Poetry since the 1960s**. Rodopi. Amsterdam-Atlanta, Ga. 1996.

**PO - EX - Textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa**. Lisboa, Moraes editores, 1979.

**Visible Language.** *New Media Poetry: Poetic innovation and new technologies.* Rhode Island. School of Design, 1996.

## VIDEOGRAFIA E CINEMATOGRAFIA

ANTUNES, Arnaldo. *Nome.* 1993

CORREIA, Almir. *Xerox Poems.* Cefet, 1996.

----- *Canibalizando*<sup>193</sup>. 1998.

----- *Galeria de Arte*<sup>194</sup>. 1998.

CRONNENBERG, David. *Crash.* 1997.

GREENEWAY, Peter. *O livro de cabeceira.* 1995.

STONE, Oliver. *Assassinos por natureza.* 1994.

WACHOWSKI, Larry & Andy. *Matrix.* 1999.

WEIR, Peter. *The Truman Show.* 1998.

---

<sup>193</sup> Vídeo apresentação na defesa da tese.

<sup>194</sup> Vídeo apresentação na defesa da tese.