



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

GUILHERME HENRIQUE DE OLIVEIRA CESTARI

**FORMAS DO SIGNO INTERPRETANTE NA EXPRESSÃO
VISUAL E SONORA DA AMBIÊNCIA DE UM VIDEOJÓQUEI**

Londrina
2014

GUILHERME HENRIQUE DE OLIVEIRA CESTARI

**FORMAS DO SIGNO INTERPRETANTE NA EXPRESSÃO
VISUAL E SONORA DA AMBIÊNCIA DE UM VIDEOJÓQUEI**

Dissertação apresentada à Universidade Estadual de Londrina como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Miguel L. Contani

Londrina
2014

**Catálogo elaborado pela Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central da
Universidade Estadual de Londrina.**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

Bibliotecária Responsável: Marlova Santurio David - CRB 9/1107

C422f Cestari, Guilherme Henrique de Oliveira.
Formas do signo interpretante na expressão visual e sonora da ambiência de um videojôquei / Guilherme Henrique de Oliveira Cestari. – Londrina, 2014.
90 f. : il.

Orientador: Miguel Luiz Contani.
Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação, Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2014.
Inclui bibliografia.

1. Sinais e símbolos na comunicação visual – Teses. 2. Vídeo jockey – Teses. 3. *Vjing* – Teses. 4. Som e imagem – Teses. 5. Alegorias – Teses. 6. Música eletrônica – Teses. I. Contani, Miguel Luiz. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação, Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.

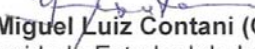
CDU 77.011

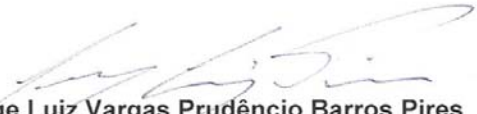
GUILHERME HENRIQUE DE OLIVEIRA CESTARI


**FORMAS DO SIGNO INTERPRETANTE NA EXPRESSÃO VISUAL E
SONORA DA AMBIÊNCIA DE UM VIDEOJÓQUEI**

Dissertação apresentada à Universidade Estadual de Londrina como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Comunicação.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr. Miguel Luiz Contani (Orientador)
Universidade Estadual de Londrina


Prof. Dr. Jorge Luiz Vargas Prudêncio Barros Pires
Universidade Paulista Júlio de Mesquita Filho


Prof. Dr. Antonio Roberto Chiachiri Filho
Cáster Líbero

Londrina, 20 de março de 2014.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelas oportunidades.

À Cleonice e ao Valdir, pelo que sou hoje.

À Vanessa Mantoani, pela valiosa companhia.

Ao professor Miguel Contani, pela confiança e pelos incentivos.

Ao Roberto Chiachiri, pela hospitalidade e pelos conselhos.

Ao Jorge Pires, pela disponibilidade.

À Dirce Lopes, pelo acompanhamento e interesse.

À CAPES, pelo apoio financeiro.

CESTARI, Guilherme Henrique de Oliveira. **Formas do signo interpretante na expressão visual e sonora da ambiência de um videojôquei**. 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Estadual de Londrina. Londrina-PR

RESUMO

Este trabalho examina a operação de signos visuais e sonoros em uma ambiência urbana de entretenimento, em particular a configuração do interpretante desses signos no resultado luminoso e catártico produzido em apresentações videográficas. A noção semiótica de raciocínio diagramático é utilizada para descrever e analisar as aparições do personagem de um palhaço em um show de música eletrônica da dupla britânica *The Chemical Brothers*, corpus selecionado para estudo. São analisados os usos e percursos da imagem e das sonoridades no momento em que se desenrola a ação, com máscara e transe sendo mobilizados para exercer influência de cunho hedonista, fantasmagórico, carnavalesco e ritualístico sobre o público presente. A atuação clownesca inclina-se a produzir interpretantes, inicialmente de caráter emocional e, posteriormente, de natureza energética, estabelecendo, de forma incisiva, vínculos identitários com a plateia. Analisam-se os desdobramentos das aparições do referido personagem (que é inserido de diferentes maneiras na performance para conduzir mensagens persuasivas), e os efeitos advindos da conjunção entre som e imagem que se propaga de modo sincrônico, ambivalente e profuso, em meio a uma aglomeração de pessoas, uma paisagem urbana e um fenômeno lúdico. Foi elaborado um guia de análise no formato de uma espiral, para com ela inferir acerca do funcionamento dos signos interpretantes na ocorrência do *VJing*, modalidade de semiose própria da atuação do videojôquei nesse tipo de evento, em que se impregnam efeitos identitários e mnésicos nas culturas e hábitos metropolitanos, no caráter libertário e efervescente da festa, na fruição emocional da audiência.

Palavras-chave: *VJing*. Teoria dos interpretantes. Pensamento diagramático. Espiral.

CESTARI, Guilherme Henrique de Oliveira. **Forms of the interpretant sign in the visual and aural expression of a video jockey's ambience**. 2014. Dissertation. (Master in Communication). State University of Londrina. Londrina, Brazil.

ABSTRACT

The focus of this work is the operation of visual and audio signs in an urban ambience of entertainment, particularly the arrangement of the interpretant of these signs in the luminous and cathartic output of video presentations. The semiotic concept of diagrammatic reasoning is used to describe and analyze the apparitions of a clown character in an electronic music show of the British duo The Chemical Brothers, selected corpus for the study. The analyses cover the uses and the track of images and sounds at the moment the action takes place, with mask and trance being mobilized to exert hedonist, phantasmagoric, carnivalesque and ritualistic influence on the audience. The acting clown tends to produce interpretants, initially of an emotional and, subsequently, of an energetic nature, so as to incisively establish identity links with the audience. The developments of the character's apparitions (which is inserted into the performance in different ways to yield persuasive messages) are analyzed along with the effects resulting from the conjunction between sound and image which propagates in a synchronic, ambivalent and profuse manner, amid a crowd, an urban landscape and a playful phenomenon. A spiral shape guide was prepared to support the analysis and enable to infer about the work of the interpretant signs from the VJing, a kind of semeiosis typical of the videojockey's action in this sort of event. Identity is then impregnated and so are mnemonic effects on the metropolitan cultures and habits, in the libertarian and effervescent nature of the party, on the emotion fruition reached by the audience.

Keywords: VJing. Interpretants theory. Diagrammatic thinking. Spiral.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – signo como mediador entre Realidade e Verdade.....	35
Figura 2 – alguns modelos de semiose	36
Figura 3 – modelos de semiose aplicados em uma mesma ação mental	38
Figura 4 – <i>tripod</i> como teridentidade	42
Figura 5 – modelo baseado em tipos “complementares” de mediação	43
Figura 6 – evolução (projeção do significado em função do tempo) do signo em ação.....	44
Figura 7 – subdivisão dos interpretantes	48
Figura 8 – evidenciação das camadas na subdivisão dos interpretantes.....	49
Figura 9 – (A1): correspondência sintática entre termos, proposições e inferência; (A2) perspectivação; (A3) evidenciação do fractal.....	50
Figura 10 – (A4) tridimensionalização do fractal; (B) espiral piramidal que acompanha o fluxo generativo da relação tridimensional entre signo e mente; (A4 \wedge B) A4 em conjunção lógica com B	51
Figura 11 – separações, declínios e decadências entre Deus, homem, palhaço e macaco.....	63
Figura 12 – guia de análise: diagramas piramidais.....	68
Figura 13 – guia de análise: os nove campos	71
Figura 14 – mosaico descritivo com <i>frames</i> -chave da aparição do palhaço nas projeções relacionadas à música <i>Just get yourself high</i>	73
Figura 15 – mosaico descritivo com <i>frames</i> -chave da aparição do palhaço na transição entre as canções <i>Superflash</i> e <i>Leave home</i>	74
Figura 16 – reações do público: alucinação em meio à multidão.....	77
Figura 17 – reações do público: estarecimento	78
Figura 18 – relação entre espiral, cruzamento entre tipos de interpretante e momentos do show.....	80
Figura 19 – Interpretante imediato emocional do palhaço-signo	81
Figura 20 – Interpretante imediato energético do palhaço-signo	81
Figura 21 – Interpretante imediato lógico do palhaço-signo.....	82
Figura 22 – Interpretante dinâmico emocional do palhaço-signo	82
Figura 23 – Interpretante final emocional do palhaço-signo.....	83
Figura 24 – Interpretante dinâmico energético do palhaço-signo	83

Figura 25 – Interpretante dinâmico lógico do palhaço-signo	84
Figura 26 – Interpretante final energético do palhaço-signo	84
Figura 27 – Interpretante final lógico do palhaço-signo.....	85

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – quadro-resumo.....	13
Quadro 2 – situação entre categorias fundamentais e ligações fânoro-químicas genuínas e degeneradas	41
Quadro 3 – figuras que basearam cada diagrama do guia de análise	69

ABREVIATURAS

DJ	Discojóquei
CP, número do volume e do parágrafo	<i>Collected Papers of Charles Sanders Peirce</i>
EP, número do volume e do parágrafo	<i>Essential Peirce</i>
MS, número do manuscrito	<i>Manuscripts of Charles Sanders Peirce</i>
VJ	Videojóquei
<i>VJing</i>	Nome dado à atuação do videojóquei. Expressão com natureza de gerúndio (<i>ing</i> em inglês), de modo a significar <i>videojogueando</i> , momento em que se desenrola o trabalho do profissional.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	INQUIETUDES METROPOLITANAS	15
2.1	Ambientes e imagens do VJ.....	19
2.2	Estilos e linguagens para o VJ.....	26
3	SIGNIFICAÇÃO NO AMBIENTE DO VJ	30
3.1	Experiência e cognição.....	30
3.2	Semiose: entre Realidade e Verdade.....	33
3.3	Valências do signo.....	39
3.4	Trânsitos e percursos fractais.....	50
4	DOS RECURSOS LÚDICOS E CLOWNESCOS	53
4.1	Jogo, máscara e transe.....	53
4.2	O palhaço.....	60
5	ESPIRALAÇÕES ANTES, DURANTE E DEPOIS DO ESPETÁCULO	65
5.1	Modelo e raciocínio diagramáticos.....	65
5.2	Aparições do Palhaço.....	72
5.3	Relações entre intérprete e palhaço-signo.....	75
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	87
	REFERÊNCIAS	89

1 INTRODUÇÃO

À noite, na festa urbana, com auxílio de diferentes tipos de tecnologia, articulam-se signos, cria-se uma teia efervescente de significados. A cultura em torno da festa é uma expressão social, colaborativa e inteligente do viver metropolitano; essa cultura ambivalente, híbrida e dinâmica, pode determinar, nas mentes da cidade, pensamentos, condutas e ainda regras e hábitos de convivência e de produção de sentido. A cultura da festa infiltra-se em outros ramos e lugares da vida na cidade; marca presença, por exemplo, no centro cultural, na universidade, no templo, na televisão, na internet e no centro comercial. Música, tecnologia, dança, ritual, máscara e transe se misturam por meio da realização de performances comandadas por um ou mais produtores e articuladores de conteúdo multissensorial.

O discojôquei (*didjei*, DJ) articula músicas numa performance; o videojôquei (*vidjei*, VJ) pode articular, em parceria com outros tipos de artista ou individualmente, além de sonoridades, iluminação e visualidades durante seu show. O evento analisado neste trabalho é um espetáculo da dupla britânica de discojôqueis *The Chemical Brothers*, a parte visual, que acompanha as músicas tocadas pelos DJs foi desenvolvida pelo artista multimídia Marcus Lyall; a apresentação foi dirigida por Adam Smith.

A pesquisa utiliza diagramas para esquematizar a operação dos signos; a constituição diagramática como forma de raciocínio colabora para a análise da semiose que acontece antes, durante e depois da performance audiovisual. Dentre as etapas de procedimento, enumeram-se: (I) revisão de bibliografia, (II) tradução sistemática, formal e gráfica de conceitos advindos da semiótica de C. S. Peirce, de modo a gerar um guia descritivo-analítico, (III) submissão dos fenômenos em questão ao guia criado e (IV) indicação (com base na descrição obtida), de prováveis desdobramentos de máscara e transe na constituição da mente interpretadora.

A frequência em ambientes destinados ao entretenimento por meio de profusão luminosa e sonora pode produzir, no indivíduo e na coletividade, hábitos específicos de interpretação. Leitura e fruição nestes espaços confluem ao êxtase; a interferência ondulante transpassa corpos cheios de expectativa, facilitando a imersão em contextos oblíquos; estímulos são manipulados de forma provocativa, incentivando ilusão, transe e gozo. A familiaridade com a linguagem híbrida, alinear e mutante origina vocabulários lúdicos e fantasiosos. O palhaço, como personagem e interlocutor,

traz à tona comportamentos hedonistas, impulsivos e apaixonados; vocaliza autoritariamente desejos profanos; com auxílio de metonímia e anáfora, o signo adquire força de mobilização.

Para compreender a configuração do signo interpretante diante do signo presente no resultado luminoso e catártico, é elaborado um guia de análise que, traduzido visual e graficamente, de modo a obter condições de, a partir do contato entre teoria semiótica e fenômenos urbanos e lúdicos, sistematizar alguns efeitos identitários e mnésicos da aparição do personagem de um palhaço. O Quadro 1, adiante, sintetiza a questão geradora do estudo e a correlação entre objetivos específicos e procedimentos metodológicos. São também indicados os capítulos em que se acham executados cada um desses passos.

Quadro 1 – quadro-resumo

PERGUNTA-PROBLEMA	OBJETIVO GERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	CAPÍTULO
De quais maneiras, nos contextos em que o videojôquei (VJ) e sua linguagem estão inseridos, os signos presentes numa apresentação audiovisual em ambiente urbano e, especificamente, as imagens de um personagem adotado, podem influir no pensamento e na conduta dos frequentadores de performances desse gênero?	Compreender configurações do interpretante produzido na mente do público pelo palhaço-signo antes, durante e depois do espetáculo.	Identificar os signos e a natureza dos interpretantes por eles produzidos na emersão clownesca do espetáculo em exame.	Contextualização sobre sintaxes urbanas e as poéticas e estilos do VJ.	2
			Levantamento bibliográfico sobre signo, cognição e tipos de interpretante.	3
			Levantamento bibliográfico sobre jogos, máscara, transe e palhaços.	4
		Descrever, por meio de diagramas, as relações entre signo, fluxo de consciência, experiência e interpretante.	Sistematização, em estruturas visuais, de processos de interação entre mente e signo.	5
		Analisar o modo como a apresentação escolhida como corpus, consegue explorar vieses ritualísticos da experiência por meio do uso de tecnologia.	Descrever e analisar, diagramaticamente, imagem e aparições de um mesmo signo (personagem palhaço) em uma festa.	5
			Apurar, por meio da teoria dos interpretantes, prováveis efeitos de máscara e transe sobre pensamento e conduta dos interatores da performance.	Considerações finais

Fonte: Elaborado pelo autor

Incluindo esta introdução, a dissertação estrutura-se em cinco capítulos e considerações finais. O segundo capítulo pretende tornar familiares as contexturas às quais se submete a performance videográfica; relata sobre a configuração sintática da metrópole, lugar de ambiguidades, simulação, interação, efervescência e releitura; traça perfis do videojôquei (VJ), usual protagonista e gestor da performance videográfica, e das atividades por ele desempenhadas, a maioria delas de natureza semelhantemente híbrida, descentralizada e ubíqua; explora ainda modelos de

construção estilística e poética por meio da articulação de repertórios. Tendo em vista a concepção diagramática, algumas diretrizes de uso de cor são estabelecidas ao fim do capítulo.

O terceiro capítulo preocupa-se, com foco no processo de semiose, em situar o *VJing* (*vidjingue*, nome dado à atividade própria do VJ) como área cujos conhecimentos articulados possuem expressiva influência do senso comum. O *VJing* tem a natureza da semiose e, neste sentido, para explicá-la, uma ilustração em formato espiralado é apresentada, também neste capítulo. Discutem-se, também, elementos de teoria peirceana, com a ressalva de que, pela vastidão dos conceitos nela implicados, serão selecionados apenas aqueles fundamentais e suficientes para fazer compreender a teoria dos interpretantes, a noção de fractalidade e de autossimilaridade que contribuem para a tridimensionalização da espiral proposta neste capítulo.

O quarto capítulo versa sobre a importância social e cultural da festa urbana; máscara e transe, recursos lúdicos que incidem sobre identidade e memória, por vezes denotam uma busca pelo incomum. Configurações e formatos circenses dizem muito a respeito do espetáculo efêmero, cambiante, zombeteiro e ambíguo voltado ao entretenimento, mas o palhaço não se limita a um mero integrante do picadeiro; mesmo fora do circo, o bufão pode infiltrar-se na vida social para desajustá-la, subvertê-la criativamente.

O quinto capítulo procura, a partir do embasamento semiótico, constituir um modelo visual sistemático de descrição e análise; mostrar como o gráfico, ao ser utilizado na função de guia de análise, opera como metáfora oriunda do encontro entre teoria semiótica e universo empírico do VJ e, com isso, se torna capaz de produzir as explicações buscadas na resposta à questão originadora do estudo. Este capítulo destina-se, também, ao empreendimento da análise, que terá em conta noções como a de écran panorâmico, novas configurações corporais, máscara e transe, em procedimento que fará uso do poder explicativo do interpretante emergido durante a apresentação.

Nas considerações finais figuram as inferências do estudo, e nelas são também discutidos resumidamente, efeitos, limitações e potencialidades encontrados na pesquisa.

2 INQUIETUDES METROPOLITANAS

A metrópole é trama que suscita encontros, ali se conjugam e se reformulam conhecimentos de modo particularmente intenso; vídeo e performance constituem recursos expressivos que permitem que a urbe reconheça a si mesma em suas alterações. O vídeo, como prática midiática e campo de conhecimento, ajuda a mapear as mutações que, vagantes, percorrem as estruturas urbanísticas. Para Mello, (2008, p.74), a linguagem videográfica é “[...] uma síntese do pensamento contemporâneo; ela nos dá a compreensão da sua experiência estética como um modo desconstrutor, contaminado e compartilhado de interferência nos circuitos da comunicação e da arte”. A câmera permite que a urbe floresça ao olhar, que suas características adquiram, por meio de cortes, efeitos, projeções e manipulações videográficas, poesia. A projeção performática audiovisual-luminosa é, por vezes, utilizada para excitar latências, incentivar buscas pelo gozo, por “viagens” prazerosas.

Tramas colaborativas e interinfluentes permeiam o desenvolvimento de estruturas e espaços tecnológicos de comunicação. Contexto e cotidiano metropolitanos, multifacetados e ambivalentes corroboram a efetivação destas bases de significação, que se direcionam a públicos e contextos mais ou menos determinados, atendendo a diferentes tipos de interesse. O cruzamento entre meios, suportes, poéticas, estilos, expressões etc., é característica do cotidiano urbano. A atividade exercida pelo VJ é uma das que promovem a articulação de mídias, sentidos e tecnologias executada em favor de intencionalidades múltiplas: “O trabalho dos VJs responde às demandas e estratégias a que recorrem os artistas em torno de novas modalidades de fruição e apresentação do vídeo, já que é a partir de novas condições de linguagem que essa prática artística se instaura.” (MELLO, 2008, p.154).

Parte considerável dos eventos que inserem o VJ acontece em grandes centros urbanos; o VJ é produto e habitante da cidade. O VJ ocupa a vida noturna, se expressa, na maioria das ocasiões, durante a noite; convive insone a partir do crepúsculo até o amanhecer; frequenta, colore e ritmiza as madrugadas (MORAN, 2007, p.298). O vídeo, performático, se infiltra em vastas e milimétricas nuances urbanísticas. Se referir à produção de performances audiovisuais significa reportar-se às urdiduras da cidade, perguntar-se de que maneira se estabelecem vínculos neste contexto. A cidade, multivocal, não oferecerá respostas unívocas, exibirá dúvidas, dívidas, desejos; sua organização não pode ser resumida por relatos oficiais. A cidade é ideia informal (ver

CARDOSO, 2012, p.25, 194 e 204). O pensamento na e sobre a cidade é esforço que pretende especificar parcelas do movimento contínuo e multilateral performado pela urbe; especificar para organizar, organizar para participar, para pertencer ao fluxo cotidiano. O raciocínio da e para a metrópole procura compreender a lógica da influência das poéticas que acontecem a partir dos contatos entre homem e estrutura urbana.

Cotidiano e enunciação na cidade permeiam-se de tecnologia; a metrópole mostra-se, em sua hibridez, produtora de tensões, desejos e fetiches. Olhares mutantes, urbanidades inesperadas, arquiteturas ilusórias, intervenções efêmeras e deformações cartográficas podem ajudar a descrever a urbe não cartesiana, liberta de pretensões estritamente racionalistas e lúcidas. Na contemporaneidade, o vídeo “[...] passa a ser compreendido como um procedimento de interligação midiática e a ser valorizado como produtor de uma rede de conexões entre os mais variados pensamentos e práticas.” (MELLO, 2008, p.27). O vídeo escapa aos territórios institucionalizados, vive na eminência da experimentação e do inexplorado.

A performance videográfica é iniciativa que evidencia o aspecto rizomático da cidade; por meio da iluminação e da projeção de figuras, vídeos e animações em prédios, monumentos e grandes telas, a concretude é relida. Em determinados espetáculos, a maneira como a luz incide na construção produz ilusões deformantes; exploram-se, por meio da técnica, as potencialidades da fachada de um edifício, a luz esculpe e permite que se redescubram nuances formais e cromáticas do projeto arquitetônico. A interferência luminosa brinca com o olhar perspectivado. Por meio da intervenção brilhante, a cidade revisita-se em sua polifonia. Sobre São Paulo, por exemplo, Canevacci (1990, p.15) ressalta:

[...] uma cidade que se comunica com vozes diversas e todas copresentes: uma cidade narrada por um coro polifônico, no qual os vários itinerários musicais ou os materiais sonoros se cruzam, se encontram e se fundem, obtendo harmonias mais elevadas ou dissonâncias, através de suas respectivas linhas melódicas.

Os meios de comunicação e expressão cultural adequam-se às necessidades de diferentes públicos e assumem novas manifestações no dia-a-dia metropolitano. A produção de conhecimento na contemporaneidade relaciona-se com a hibridização midiática, modelos de criação podem contribuir para a verificação e o atendimento de desejos, anseios e demandas sociais. “Há a capacidade do vídeo de interagir sobre uma grande gama de processos criativos e de atuar como um organismo

conceitual na recondução de novas práticas discursivas.” (MELLO, 2008, p.36). Design, Artes e Comunicação Social podem trabalhar em conjunto para analisar mídias contemporâneas e as reconfigurações sógnicas por elas suscitadas; análise esta que segue na direção de compreender uma parcela da influência destas reconfigurações sógnicas na constituição lógica do pensamento, dos comportamentos e dos hábitos de um grupo de mentes interpretadoras.

“O pensamento de estar perdido impôs-se então, a mim, mais do que como uma decisão: como um abandono quase aderente ao fluir das emoções.” (CANEVACCI, 1990, p.14). Na dispersão e no desencontro desapressados, a cidade se deixa observar; perder-se é transitar emocionalmente entre confins polifônicos, é navegar; explorar e identificar cruzamentos, problemas, poesias e personalidades na urbe. Perder-se é abrir-se, surpreender-se, admirar, intervir e conjecturar; é também desvendar códigos sem deixar de traduzir, reinterpretar e recodificar. Desenraizamento e estranhamento permitem atingir novas possibilidades cognitivas rumo à cartografias da cidade.

O trabalho do VJ promove um espaço híbrido, onde material (arquitetura, sala, parede) e digital (projeção, luz, reflexos) coexistem efemeramente. Com base em Santaella (2003, p.135), “híbrido” significa linguagens e meios que tendem, evolutivamente e cada vez mais, a se misturar para compor uma mescla de sistemas interconectados de signos que, por sua vez, se juntam para formar uma sintaxe integrada.

Aparelhos e artefatos concebidos sob a lógica metropolitana destacam-se pela ambivalência e efemeridade. Irredutíveis à funcionalidade inicialmente programada, *hardware* e *software* despertam processos lúdicos, catárticos e inconstantes. Procedimentos e aparatos tecnológicos são passíveis de colonização pelo imaginário, podendo originar comportamentos fetichistas e rituais. A imagem ondulante - sonora, rítmica, esparsa, elétrica, energética – conduz codificações à maleabilidade e à contínua recombinação; propõe, desta maneira, experiências emocionais, energéticas, imersivas e ilusórias. O fluxo de edição presente numa performance audiovisual pode suscitar inquietudes criativas e/ou colaborar para um efeito sedativo no público.

Está provado que ele [o jogo ou a atividade lúdica] conduz o indivíduo a um estado, digamos, de efervescência, que depois de concluído, atingindo o extremo, como por milagre, através da acção ou da resistência, o deixa sem energia nem maleabilidade. (CAILLLOIS, 1990, p.17).

A contradição é inerente à performance videográfica. O inusitado tratamento ao qual a luz é submetida tem potencial para produzir, nas edificações e em seus ocupantes, pensamentos e comportamentos que não tratam apenas de reações (de causa e efeito), mas operam com maior ou menor grau de imprevisibilidade e não podem ser integralmente controlados ou previstos. Para a fruição deve haver certa cumplicidade entre os receptores; no ambiente festivo, as diferenças são momentaneamente relevadas em prol de uma participação coletiva, elementos externos à performance são temporariamente esquecidos e, cada um a sua maneira, mergulha-se num turbilhão de visualidades, sonoridades e personagens profanos e enleantes.

Ao emergir, o participante encontra-se irrevogavelmente modificado, a experiência ritual e ilusória deixa marcas no olhar, no corpo, nas memórias e no pensamento. No contato frequente com este tipo de estímulo, podem constituir-se hábitos e convenções específicos, convivências estimulantes embasadas na alucinação por meio de substâncias sintéticas e tecnológicas. Frequentemente voltada às artes e ao entretenimento, a apresentação audiovisual lida com experimentalismos e bricolagens. O apelo imersivo da imagem torna improvável a reflexão crítica – demorada, minuciosa - *in loco*, daí a necessidade e a conveniência de registros e documentações.

“O meio videográfico é fruto de uma complexidade de estados perceptivos.” (MELLO, 2008, p.43). Frequentemente, na apresentação audiovisual, o ponto de vista individual é incapaz de abarcar a tela em sua totalidade, as fronteiras do écran diluem-se nos limites do olhar, mudanças no vídeo determinam os movimentos oculares. O interator não pode ver tudo de uma vez, utiliza seus gestos corporais para explorar mutações simultâneas que se fazem horizonte, que não cabem no campo de visão. A imagem-paisagem compõe-se de formas distorcidas, deforma referentes, planos e pontos-de-fuga em detrimento da captura da atenção; o panorama delega novas posições aos objetos, multiplica as perspectivas. Numa cúpula audiovisual, ambiente fechado e, em sua escuridão, colorido, brilhante e iluminado, a disposição perspectivada das telas faz com que o vídeo conquiste o estatuto de firmamento, ficção fundante do ato de olhar.

O vídeo é ação em rede; é formato pululante, fervilhante, formigante; conduz, recorrentemente, fundições eletrônicas entre estilos, visões e territórios. Ágil, sedutor e passional, o vídeo insinua-se jovial e publicitariamente; desperta, transfigura e geometrizava desejos. Para Canevacci (1997, p.22-23), a vista (*landscape*) metropolitana impregna-se de padrões eletrônicos reprodutíveis e insistentes, convertendo-se em

paisagem videográfica (*videoscope*). Tais estímulos expandem-se sobre corpos, territórios e construções: roupas, rostos, olhares, comportamentos, arquiteturas e tecnologias contaminam-se da presença ininterrupta do vídeo, incorporando-a (1990, p.44). Nos lugares da cidade, onde publicidade e entretenimento confundem-se e arraigam-se, o vídeo, capilarizado e hiperbolizado, pode estar a caminho de se tornar, durante uma performance audiovisual qualquer, uma espécie de firmamento, sustentáculo atual da unidade delirante música-dança-sexo.

2.1 Ambientes e imagens do VJ

O videojôquei pode ser definido brevemente como aquele que conduz uma apresentação performática com base na articulação e projeção em tempo presente (“ao vivo”) de conteúdo audiovisual (observar MELLO, 2008, p.154). A atividade do VJ, chamada *VJing*, utiliza-se dos mais variados meios de expressão e comunicação, da fotografia à dança. Ao operar interfaces e desenvolver modelos para a gestão de conhecimentos e conteúdos, atendendo aos anseios de determinado público e da sociedade em geral, o VJ realoca e adapta linguagens, discursos e estilos próprios, característicos de sua expressão, opiniões e valores individuais. O VJ publiciza estruturas linguísticas por meio do planejamento de determinado espaço de apresentação, utilizando projeções imagéticas para conferir a um lugar características eminentemente efêmeras, dentre elas emotividade e hibridismo. O público é induzido a adotar posturas caracterizadas pela ilusão e pela imersão; este contexto facilita uma aproximação sinestésica entre indivíduo, ambiente e coletividade.

[...] o fazer dos VJs é exemplo máximo de poética intersemiótica, de fazer criativo em que se instauram procedimentos, ferramentas e visualidade de artes do espaço como a arquitetura, escultura e instalações, de artes do tempo como a música e representações visuais como cinema e o vídeo. (MORAN, 2007, p.298).

Os VJs interagem com máquinas e aparelhos, objetos inteligentes, para criar ambientes de colaboração, incorporação, imersão e interação subsequente com participantes que, de sua parte, complementam a obra utilizando os recursos a seu alcance (ver SANTAELLA, 2003, p.175). Faz-se importante que o VJ, ao reconfigurar imagens e personagens, assuma, mesmo informalmente, posturas análogas às de uma espécie juvenil e popular de documentarista social; consciente de que está sempre a lidar com impressões, leituras e pontos de vista variados. Para VJ Spetto, entrevistado por Mello (2008, p.158), o VJ documenta o inconsciente coletivo imagético da

atualidade; recolhe, reprocessa e reintegra resíduos do consumo informacional. O lido com múltiplos pontos de vista faz parte da natureza da bricolagem.

Durante a apresentação, congregam-se histórias, temporalidades, espaços e identidades por meio das imagens. Inserido neste processo, o videojôquei torna-se parte de um ciclo de desconstrução, expansão, reordenação e projeção de pensamentos, condutas e significados. A coexistência de diversos paradigmas de produção imagética (artesanal, fotográfico e digital) no ambiente do VJ exige estados de vigilância por parte dos cinco sentidos. Pluralidade e simultaneidade são fatores expressivos na performance do VJ e necessários para a constituição de ambientes tecnológicos de entretenimento.

Para os VJs, o que está em jogo é a busca de múltiplas dinâmicas para se processar a arte eletrônica e a busca por novos mecanismos de interação do público com a imagem e com o som. Nos espetáculos dos VJs, há a noção de festa e do ato presente, sendo sob a ordem da performance, do ambiente e do acontecimento que residem suas ações. Nessas manifestações, abandona-se a idéia do vídeo como uma arte fixa, unidirecional, propícia ao acabamento [...]. Considerado efêmero e descontínuo, trata-se de um discurso que rompe com o próprio ato da contemplação e com o conceito tradicional de autoria. (MELLO, 2008, p.154).

Em espaços dedicados à criação, profusão e efervescência imagética, constroem-se relações entre aparato sensorial, emoção e tecnologia; situações provocadoras, inquietantes que podem, posteriormente, fomentar discussões e críticas acerca da sensorialidade e corporeidade dos intérpretes. O produto do VJ não é concebido para ser consumido linearmente; constitui-se de linguagens associativas e dissociativas nas quais dança, fruição e alucinação fazem parte de redes complexas. Posturas, reações, expressões e identidade do ocupante do ambiente construído pelo VJ podem ser direta e indiretamente influenciados pelas imagens articuladas.

O VJ, de acordo com padrões, princípios e figuras de linguagem, articula consciente ou inconscientemente, em conjunto com o aparelho, referências, registros e abstrações presentes em um vasto acervo audiovisual. O VJ maneja formas¹ levando em conta visualidade, som, iluminação, arquitetura e tecnologia, cultura, ideologia e aspectos ritualísticos. Tais formas, de início, abstratas, “escondidas”, armazenadas em um disco rígido, ou outro suporte não publicizável diretamente, são

¹ Método de construção poética por meio de articulações intertextuais apresentado por Panichi e Contani (2003).

selecionadas pelo VJ, decodificadas e projetadas no ambiente por meio de recursos tecnológicos: *software* de manipulação, tela, caixa de som, luzes estroboscópicas, equipamento de projeção. De mera potencialidade, a imagem torna-se manifestação formal, ainda que não palpável, é um fenômeno perceptível e partilhado com o público. A percepção sensorial do público nota a interferência no ambiente; a mente, por meio de comparações com outras vivências e lembranças, internaliza a mensagem, interpreta o estímulo e incorpora dinamicamente um significado. Este processo acontece rapidamente e é simultâneo a tantos outros, diante da vertigem de interferências propostas pelo conjunto VJ-tecnologia, o público é livre para circular pelo ambiente, fechar os olhos, beber, pular, abraçar, dançar, beijar etc. Em outras palavras, imagem e poética do VJ não têm viés simplesmente bucólico contemplativo, mas propõem raciocínios fragmentados, narrativas sobrepostas, releituras espaço-temporais confusas, contrastantes e complementares (ver MORAN, 2010, p.65).

A imagem articulada pelo VJ funciona, nestes termos, como princípio combinador – impulso insistente e inacabado - que opera incessantemente de forma não funcional, eminentemente redirecionável. O discurso do VJ sempre parte de uma perspectiva em relação ao mundo e, a partir de seu posicionamento parcial e incompleto, expressa verdades arbitrárias, sentidos convencionados a serem, por eventual vivência rotineira, naturalizados. Qualquer tipo de constituição cognitiva prevê, como em uma multiestrutura autossimilar, sentidos que englobam sentidos, verdades que contém verdades: subgrupos organizados e hierarquizados num sistema coletivo minucioso, mutante e de maior amplitude. O senso comum se constrói e gera pouco a pouco, se expressa e manifesta subjetiva e peculiarmente em cada indivíduo consciente. Posições e valores vigentes informalmente não são, de forma alguma, fixos; disputas de sentido podem alterar ordens hierárquicas e, portanto, também são disputas por visibilidade, valorização e reconhecimento.

O VJ gere um ambiente de consumo coletivo e relativamente compartilhado de imagens e estímulos sinestésicos, de modo a constituir processos multimidiáticos nos quais desenvolvimento tecnológico, performance (dança, corporeidade, propriocepção²), arte (expressividade, opinião, vivência, memória), design (organização informacional), música e mitologia se entrecruzam numa experiência catártica, vertiginosa, emocional e lisérgica. As aparentes superficialidade e

² Propriocepção ou cinestesia é a faculdade que permite reconhecer a localização e a atuação do corpo no espaço e no tempo. É a consciência da cooperação dos sentidos para uma percepção do mundo.

banalidade do mero entretenimento mundano e profano podem ocultar a influência que tais signos exercem sobre pensamento, conduta e hábitos do interlocutor. A presença de diversas vozes, registros, repertórios e discursos no ambiente do VJ faz com que a recepção seja subjetivada. A desestruturação momentânea da ordem social convencional e vigente, facilita a incorporação de identidades, imaginários e de atitudes possivelmente condenáveis fora daquele espaço lúdico.

O *VJing* se apropria de recursos computacionais para propor colagens e narrativas fragmentadas. Aparentes racionalidade e objetividade do aparelho coexistem com o apelo subjetivo das imagens projetadas em grandes telas. A imagem do VJ não contempla apenas expressão pessoal, mas, conforme a ocasião, exige que o VJ atenda a demandas e anseios de públicos específicos, além de presumir conhecimentos e responsabilidades acerca dos aparatos técnicos e do impacto social inerentes à apresentação. Imagens cotidianas e de entretenimento parecem, à primeira vista, interferências banais e descompromissadas, no entanto, é conveniente uma preocupação com possíveis intencionalidades dos conteúdos vinculados neste campo, uma vez que os estímulos têm potencial para influir na formação de valores, opiniões, hábitos e condutas. Signos e experiências misturam-se e transitam pelas redes das quais o VJ participa. O caráter experimental do *VJing* permite que técnicas, efeitos e modelos de criação sejam concebidos ou aprimorados (ver MORAN, 2007, p.297-298). O vídeo é ideia que se alarga, se desloca, se desmonta, se retroalimenta, se contamina³ e se recodifica em busca de outras ideias.

O meio videográfico é compreendido, dessa forma, pelas fendas e fissuras da linguagem. Nesse sentido, tende a difundir-se continuamente e a afetar outros discursos numa peculiar relação de afetibilidade. Nessa difusão, o vídeo perde seu caráter particular, mas adquire generalidade e fica fundido e transmutado como pensamento, como uma prática cultural [um hábito] do nosso tempo. (MELLO, 2008, p.36)

A visualidade desenvolvida pelo VJ caminha em direção à música, e vice versa, num processo de dissolução mútua (ver SANTAELLA e NÖTH, 2010, p.90 e, complementarmente, MELLO, 2008, p.67). Não há diferenças no armazenamento digital de imagens ou de sons, o que ainda pode distingui-los são os modos de aparição; conforme a natureza do processamento computacional, os conteúdos, sujeitos a uma

³ Sobre a ideia geral de contaminação do vídeo e sua relação com o trabalho do VJ, observar Mello (2008, p.139).

mesma codificação numérica, apresentam-se aos sentidos de maneiras diferentes, via caixa de som e/ou via tela.

Em sua hibridez, a imagem do VJ faz-se multipolar. Santaella (2005) e Santaella e Nöth (2010) propõem, primeiramente, a existência de três paradigmas no processo evolutivo de produção de imagens; reflexões acerca de misturas e interinfluências entre os três culminam na apresentação do quarto paradigma (SANTAELLA, 2013). Critérios essencialmente materialistas ajudam a demarcar diretrizes gerais e deliberadamente reducionistas, que, dialogantes, possam caracterizar mudanças e evoluções no processo histórico que é a dinâmica social das imagens: a produção da imagem se dá em quatro vetores diferenciais, de modo que três deles configuram princípios irredutíveis e o quarto surge dos incontáveis modos de combinação e hibridização entre os três. O termo “paradigma”, neste contexto, é empregado metaforicamente para se referir a:

[...] quaisquer realizações científicas ou não-científicas reconhecidas que, definindo os problemas e métodos que uma dada comunidade considera legítimos, fornecem subsídios para a prática científica, artística, acadêmica ou institucional dessa comunidade. (SANTAELLA e NÖTH, 2010, p.158).

A imagem é fruto de uma série de representações. Além dos paradigmas, identificam-se três componentes essenciais a qualquer processo de constituição de representações sensoriais: (I) agente produtor (corpo, sujeito e/ou inteligência que cria, captura, articula e/ou programa), (II) insumos (instrumentos, máquinas e/ou modelos algébricos) para a criação, captura e/ou programação e (III) imagem (fruto da criação, apreensão e/ou sintetização). Durante uma performance videográfica, por exemplo, o VJ é agente que utiliza insumos como *hardware*, *software*, entre outros, para gerar e articular imagens e, com ela, produzir performances.

O paradigma pré-fotográfico inclui imagens produzidas artesanalmente; obras em que autores utilizam suas habilidades motoras corporais para manejar instrumentos, substâncias e materiais de modo a imprimir lenta, criativa e idilicamente uma imagem em uma superfície matéria: desenho em cavernas, grafite urbano, escultura, gravura e, o principal exemplo, pintura. Mesmo a arquitetura, se interpretada como integrante da comunicação visual, pode, em sua materialidade, ser considerada parte do paradigma pré-fotográfico. O traçado pré-fotográfico obedece a movimentos previstos na física newtoniana; o gesto clássico, demorado e irrepetível funde criador, criação e fonte de inspiração. O pintor é sujeito centralizado; compositor

vagaroso de miragens, metáforas do mundo; demiurgo cuja imaginação e cuja técnica voltam-se para a figuração. O resultado, indissociável da superfície, é autêntico, imaginativo, uno, único e solene; perecível e singular, preserva uma aura nostálgica, sagrada. A imagem frágil e preciosa não se mostra facilmente; demanda cuidado e suscita atenção contemplativa; minguante diante do erosivo passar do tempo, precisa ser armazenada e restaurada com cautela em templos, museus, galerias, arquivos, cofres. Um interessado deve se deslocar, peregrinar, para encontrar-se com a imagem.

O paradigma fotográfico contempla imagens produzidas com auxílio de sistemas de captura e captação de fragmentos do mundo. Aparelhos e máquinas de registro ótico recortam cenas da paisagem; utilizando-se de mecanismos físico-químicos, extraem, redimensionam e fixam instantes num clique: fotografia, cinema, vídeo e holografia são exemplos comuns. O impacto da luz imprime a imagem imediata e automaticamente; o sequestro repentino de uma ocasião possui caráter metonímico. O grão de prata é ponto elementar analógico. O confronto fotográfico opera conforme princípios da física óptica; o gesto é mínimo e rápido. O fotógrafo é seletor, caçador atento, espião, *voyeur* pronto para reagir. Essencialmente dialógica, a imagem surge como rastro, vestígio, resquício; registro do conflito e da complementariedade entre ponto de vista do sujeito e olhar do aparelho diante da Realidade. O resultado, revelável e reproduzível, perde em unicidade o que ganha em conservabilidade. Grande vetor da comunicação de massa, a imagem fotográfica, menos dependente de suportes ou materiais únicos, ganha autonomia e capilaridade, racionaliza-se, tecniza-se; demanda uma observação moderna e asséptica, análoga à decupagem. A indicialidade manifesta no paradigma fotográfico traz à tona, durante a recepção, processos de consentimento, reconhecimento e identificação.

O paradigma pós-fotográfico se refere às imagens produzidas por cálculos computacionais; sem referente imediato, a obra produz-se de acordo com a capacidade autônoma de processamento informacional de um dispositivo; pretende emular e simular aspectos da Realidade; possui caráter experimental porque, imersiva, conduz à interatividade e pressupõe interfaces, tal como toda a variedade de imagens digitais e infográficas circulantes em qualquer rede informática. O agente produtor é inteligência programadora, coordena padrões aritméticos, convenções às quais determinadas lógicas algorítmicas se submeterão. O pixel é ponto elementar luminoso, localizável, vibrante e mutante sobre o qual o manipulador possui controle total, seu ser é impregnado de descontinuidade, penetrabilidade e ubiquidade; o écran é mosaico em

metamorfose. Por trás, a imagem que pipoca na tela está altamente revestida de abstrações algébricas; num constante movimento quântico, matrizes simbólicas regem a flutuante indicialidade telemática.

As imagens sintéticas não se interessam por aparências ou rastros da Realidade, mas sim pela reprodução eficaz do comportamento e do funcionamento dos objetos do mundo. Os gráficos de base informacional transitam com pouquíssimas restrições espaço-temporais; a figura, indegradável, altamente capilarizada, espalhada planetariamente, disponível e vagante, interessa-se e procura pelo receptor, aparece e desaparece diante de seus olhos; seu armazenamento depende de catalogações e codificações sofisticadas. O usuário-navegante lida com imagens reiniciáveis, contaminadas, em comutação.

Do primeiro até o terceiro paradigma nota-se uma abstração crescente; as tecnologias codificam-se com requinte. A transição histórica entre paradigmas nunca se dá de forma brusca ou excludente; gradualmente acontecem incorporações e apropriações; existem zonas intersticiais, de transição e adaptação, entre modelos de produção. O surgimento de um novo paradigma não anula o anterior, pelo contrário, refuncionaliza-o, carrega-o com novas possibilidades. Um paradigma, então, não é princípio fechado em si mesmo, é, sim, eminentemente dialogante. “[...] há uma espécie de força interior ao signo para produzir determinações no seu processo evolutivo, em uma espécie de tentativa ininterrupta e inatingível de toda e qualquer linguagem para superar seus limites.” (SANTAELLA e NÖTH, 2010, p.158). Um paradigma faz sentido diante do outro; deixando de lado uma suposta “pureza” na produção de imagens, eles se anteveem e se complementam. A mistura se tornou uma constante; acasalamentos, absorções e interpenetrações imagéticos acontecem fluentemente no cotidiano:

Ilustração dessas misturas pode ser encontrada nos fenômenos artísticos que receberam o nome de hibridização das artes e contemporaneamente comparecem de modo mais cabal nas instalações, onde objetos, imagens artesanalmente produzidas, esculturas, fotos, filmes, vídeos, imagens sintéticas são misturados numa arquitetura, com dimensões, por vezes, até mesmo urbanísticas, responsável pela criação de paisagens sígnicas que instauram uma nova ordem perceptiva e vivencial em ambientes imaginativos e críticos capazes de regenerar a sensibilidade do receptor para o mundo em que vive. (SANTAELLA e NÖTH, 2010, p.183).

O computador é laboratório para a geração de novas espécies sígnicas; a imagem já nasce híbrida. A mente sempre foi híbrida, agora, com a profusão de

materiais e técnicas, a hibridez se evidencia na rotina: desejo e inquietude são, cada vez mais, os motores principais da criação; a imaginação, cada vez mais, o limite; o computador, cada vez mais, metamídia para a expansão de poéticas e horizontes. O vídeo plurivalente propõe sintaxes pouco previsíveis; renascente e remixado, o vídeo se desdobra em tempo real sobre si mesmo; reinventa-se de forma sedutora, evolutiva e contínua. Faneroscopicamente, o quarto paradigma corresponde às ligações poliádicas (de aridade n); relações que possuem mais de três elementos em sua constituição e são sempre redutíveis a uma relação triádica.

O VJ gera imagens e relações poliádicas; articula e reconfigura ludicamente obras pré-fotográficas-pós, juntando-as, de modo singular, num todo plasmático. Por exemplo: projeta filmes ou hologramas (fotográfico) na arquitetura (pré-fotográfico) enquanto programa interferências e modelagens infográficas (pós-fotográfico) na imagem publicizada. Estabelecimento e aplicação de modelos de produção e conhecimento são importantes para a lógica de trabalho e de criação do VJ, uma vez que visam dar suporte e autonomia à experimentação e à inovação nos campos artísticos, projetuais e tecnológicos. A consciência de uma estrutura de análise e utilização de conteúdo permite que o VJ vislumbre um panorama das influências presentes em sua obra, bem como noções do impacto do seu trabalho perante o público e a sociedade. Utilizando recursos como bricolagem e metáfora sinestésica, é possível que o VJ aproprie-se de seu banco de imagens para abordar os mais variados temas, inclusive, como no caso analisado neste trabalho, assuntos relacionados a um personagem palhaço.

2.2 Estilos e linguagens para o VJ

Minuciar operações que dizem respeito aos usos não convencionais da linguagem pode respaldar a criação de novos e enriquecedores modelos de articulação de repertórios. A manifestação poética atrai, emociona e cativa. A poesia é lugar de seleção e combinação estranhas, de diferenciação, de pronúncia inusitada. O poeta transmite qualidade e indeterminação de sentimento; trabalha com os princípios e com a transitoriedade de uma língua, explorando-a (observar PIGNATARI, 2005, p.10). O impulso poético de um vídeo mantém-se análogo a sua capacidade de reorientar leituras, de conduzir para surpreender. Condutas que escapam à intenção, à voluntariedade e à consciência: atos-falhos, sonhos, lapsos, tropeços, espasmos e alucinações, operam na condição de poéticas. O propósito escapa, o inconsciente atua, manifesta-se ambíguo,

constrangedor, grotesco. Num momento de desconcentração, da literalidade despontam apropriações não usuais, rebeldes; a predisposição criativa faz com que do aparentemente exato emanem figurações e ambivalências. À lógica linear, denotativa, impregnam-se significados alternativos originando analógicas oblíquas, enigmáticas e deslizantes: conotações.

A produção poética é, sem dúvida, o pressuposto básico da liberdade, da efetiva integração da mente, eminentemente social, no universo cósmico como elemento ativo e co-criador de seu pleno desenvolvimento. Ela caracteriza o momento presente da efetivação do pensamento. (SILVEIRA, 1983, p.21).

Os papéis atribuídos à linguagem influem na percepção da Realidade, e vice versa. A poética se enriquece na medida em que o repertório se torna maior e as possibilidades de combinação aumentam. Durante a leitura, o objeto referenciado torna-se presente, o tempo verbal é tempo de ação, iniciativa, atitude, conduta. A constituição poética possui caráter eminentemente polifônico, memorialista (PANICHI e CONTANI, 2003, p. 131).

A atividade de interpretação exige *comparação*, para que haja entendimento e envolvimento por parte do leitor, é preciso equilíbrio entre redundância e novidade. Se a obra é demasiadamente redundante, torna-se maçante, monótona, desinteressante àquele que busca inovação. Por outro lado, quando há muita informação nova no texto, ele parece não mobilizar o interlocutor, se torna incompreensível, ininteligível. Semelhança e repetição exacerbados originam ambientes óbvios, uniformes e aparentemente insipientes. Se há semelhança, há também diferença; se há informação, precisa-se de contrainformação.

Para articular discursos que expressem sua intencionalidade de forma envolvente, é importante que o VJ alimente um vasto repertório de valores e imagens; quando configurados em mínima conformidade com os anseios da sociedade, estes arquivos originam peças que, possuindo alto teor de identificação, dialogam com o público. A familiaridade com determinado tipo de linguagem faz com que o leitor domine as relações que fundamentam determinada manifestação imagética, possibilitando incursões mais profundas e originais em sua fruição, descrição, análise e crítica.

O signo permite a criação de uma economia imaterial, por meio dele atribuem-se valores a realidades não palpáveis (CHALHUB, 2002, p. 60); o valor de um signo é estabelecido de acordo com os signos que o acompanham (COELHO NETTO,

2010, p. 20-24). A significação, processo ambivalente, social, conjunto, colaborativo, contínuo e generativo, desafia limites espaço-temporais. A rede de signos é fenômeno inconsútil (sem costuras, contínuo, contíguo) e vicário (que faz vezes de outro, que está no lugar de outro). Sensações, emoções, valores, pensamentos, atos, condutas, hábitos e culturas são frutos do contato de indivíduos e/ou sociedades com determinados tipos de signo. As relações sýgnicas, de representação e interpretação, não têm caráter unívoco, mas são envolvidas por hibridez. Os signos funcionam como organismos polifônicos e integradores.

Ao VJ, como planejador de espaços e experiências, cabe a responsabilidade de estruturar ambientes informacionais observando fundamentos estéticos, éticos e lógicos. O VJ possui, em seus equipamentos, um sofisticado aparato de instrumentalização do imaginário social. Por meio do trabalho do VJ, homens e mulheres podem se apropriar da tecnologia para desenvolver hábitos culturais. O VJ orienta sua capacidade imaginativa em direção ao social e, com isso, participa da construção da subjetividade alheia e coletiva; sua influência, porém, não se resume ao momento da apresentação, de forma mais abrangente, disposições psicológicas e sociais fomentadas pela performance podem constituir importantes fatores comportamentais da vida cotidiana.

Assinalados alguns dos lugares, atividades, estilos e linguagens atribuídos ao VJ, o próximo capítulo dedica-se a situar o *VJing* como geração e articulação de conhecimentos, procurando mostrar, conforme Peirce, que, no ambiente do VJ, conhecimentos podem se inter-relacionar de modo enriquecedor e evolutivo.

Este capítulo deu destaque às noções de hibridez, mutabilidade e polifonia inerentes à convivência metropolitana; buscou discutir o centro urbano como matriz informal multifária e suscitar configurações do vídeo no ambiente urbano. Deu distinção ao *VJing* como atividade predominantemente urbana, interventora e performática; buscou esclarecer algumas influências projetuais existentes no trabalho do VJ. Salientou aspectos estilísticos e poéticos da obra do VJ e, tendo em vista os diagramas elaborados ao longo da pesquisa, buscou explicar, de modo resumido, diretrizes cromáticas para a diagramação, esclarecendo as relações entre cores e conceitos neste trabalho.

O capítulo a seguir, tem por objetivos: destacar o *VJing* como articulador informal e empírico de conhecimento; distinguir o sinequismo como princípio que regula e possibilita geração e articulação de imagens e conhecimentos;

compreender signo como padrão lógico de combinações e vínculos cognitivos; apresentar primeiros estudos diagramáticos acerca de possíveis conjunções entre Verdade e Realidade.

3 SIGNIFICAÇÃO NO AMBIENTE DO VJ

Durante uma apresentação, o VJ orienta seu pensamento e suas ações no sentido de hibridizar termos (conceitos, valores, imagens). Para tanto, conta, em maior ou menor medida, com auxílios que vão além dos equipamentos e interfaces manipulados; os aparelhos são apenas a parcela material de um sistema cognitivo abrangente, inerente à sociedade metropolitana. Nele, espécies diferentes de colaboração fazem com que o conhecimento circule e adquira formas, fisionomias, forças de influência. O *VJing*, como articulador múltiplo de elementos, influi continuamente na constituição do senso comum, produz performances que valorizam pluralidade e hibridez.

O conhecimento abrange tudo aquilo que se pode pensar ou dizer (MS 1335, p.1-2⁴). Em contínua progressão, o VJ transforma ideias e gera conhecimento. Acerca das atividades vivas, em perpétuo e persistente crescimento, como é o caso do *VJing*, “[...], qualquer definição abstrata, precisa e acabada está aí evitada, preservando, portanto a margem [criativa] de indeterminação que é característica de todo processo em progresso.” (SANTAELLA, 1992, p.108).

Toda ideia possui, em alguma medida, o poder de, ao ser incorporada, originar resultados físicos e psíquicos (CP1, 219). A ideia não pertence à alma, mas a alma que pertence à ideia: a alma concede à ideia a oportunidade de vir à tona, de mostrar-se e manifestar-se em sua repleta vivacidade (CP1, 216). Há algo de complacente, afetivo, associativo e familiar nas relações entre ideias (CP1, 238) e imagens. Os caminhos para a hibridização entre conhecimentos não são revolucionários, fazem-se, sim, no compartilhamento de esforços para a constituição de um amálgama contínuo e falível composto de afeição, energia e racionalidade (NUBIOLA, 2005, p.7). O processo evolutivo e investigativo que se constitui no *VJing* confere novas formas e vigores a séries de arquivos e conteúdos audiovisuais.

3.1 Experiência e cognição

A performance do VJ não se dá somente pela mera acumulação de experiências ou de conhecimento, ela faz parte de uma (auto)poiese (observar SANTAELLA, 2003, p.184) cognitiva, transitiva, coletiva e viva! Cada coisa pode servir de matriz para a produção de signos; as coisas têm seu caráter sígnico. A

⁴ Observar Robin (1967).

experiência é elementar à conformação do signo: “[...] suscitada pelo objeto, a experiência dará o único impulso suficiente para mover a razão a mais e mais investigar.” (SILVEIRA, 2002, p.109).

A natureza das experiências parece estar bem mais próxima da natureza do objeto de um signo (Realidade) do que da natureza de seu significado (interpretante), pois as experiências acontecem em planos muito externos à mente para sofisticarem-se, por si sós, em significados. Uma experiência é um evento singular; nenhum mero acumulado de objetos singulares pode, por conta própria, constituir o significado de um conceito geral (ver MS 320, p.5-11; SANTAELLA, 2004, p. 229-230).

Abordagens pansígnicas podem implicar em análises generalistas e conclusões vagas. Para Coelho Netto (2010, p.67), nem tudo é signo, mas, quando experienciável e posto em relação com a mente, qualquer coisa pode produzir signos. A Realidade não constitui, em si mesma, signo, mas é ponto de partida para a significação; contém potencialidades para a construção de imagens. É, também, por meio da imagem (fragmento ficcional, fenômeno discursivo) que o objeto (processo contíguo que é partícula desencadeadora do pensamento) se manifesta. O fenômeno que incorre no signo pode ser interpretado como fruto de decisões diante de uma demanda empírica. Supõe-se a imagem como uma das matrizes que sintetizam, condensam, dispõem, comparam e organizam signos.

O VJ gere signos, produz experiências e, consecutivamente, gera novos signos, que, por sua vez, interpretam os signos anteriores, de modo a conformar novas experiências, e assim por diante. O termo “Experiência” tem o sentido de qualquer coisa que se força sobre uma mente (SANTAELLA, 1992, p.73); uma experiência é um produto consciente brutalmente produzido que contribui para um hábito; hábito este que, em resolução, pode ser destruído ou podado por eventuais não exercícios positivos (CP6, 454). A experiência acontece na quebra de monotonia, em uma série de surpresas: refere-se, em outras palavras, a qualquer efeito consciente que contribua para uma disposição autocontrolada, ainda que destrutível caso nenhum esforço seja feito para mantê-lo atualizado e torná-lo satisfatório (MS 843, p.2-3). Toda ação do signo fundamenta-se, em parte, na experiência; é intrínseco, portanto, maior ou menor grau de iconicidade a todo tipo de pensamento; em termos mais específicos, toda forma de raciocínio só pode decorrer de alguma forma de percepção (SANTAELLA, 1992, p.83). Ao montar, desmontar e remontar imagens, o VJ gera e gere pensamentos,

originando, em si mesmo e no público, ao longo de sua performance, crenças, hábitos, jeitos de lidar com sua produção.

Uma inferência acontece quando uma nova crença é gerada a partir de uma crença prévia. A inferência é ato geral essencial a qualquer mente cognoscente; a vida do pensamento acontece por meio do exercício de determinados hábitos de inferência; cada inferência impõe-se irresistivelmente à mente (CP1, 545-561). A produção de uma crença a partir de outra somente pode ocorrer a partir do momento que uma terceira crença, antecedente às outras duas e residente como hábito de pensamento em algum ponto da mente, estabelecer uma relação adequada com a crença prévia (EP2: 463). Obtém-se, então, uma intermediação-interdeterminação lógica tripla entre crenças. Inferência é qualquer ato de consentimento e concordância no qual, em qualquer grau, ainda que ligeiramente, uma mente se coloca de acordo com uma proposição porque considera que esta sanção está garantida por outra proposição ou por outras proposições acordantes, chamadas premissas (MS 873). A ação do VJ é guiada por premissas e hábitos de pensamento. As imagens articuladas e combinadas pelo VJ são matéria prima para a produção de outros hábitos de pensamento e, consecutivamente, por meio de inferência, de novas crenças.

A adição de novos estímulos a um sistema de semioses só pode ter caráter conjectural; o exercício criativo aumenta a uberdade (vibratilidade, valor de potencialidade e produtividade) do pensamento, em contrapartida, diminui seu grau de certeza e segurança (CP8, 384). “[...] toda cognição é determinada por uma cognição prévia, sendo que a introdução de um novo termo é o resultado de uma inferência hipotética [conjectural].” (SANTAELLA, 1992, p.87).

Ideias tendem a um espalhamento diversificado, multilateral e contínuo; tendem a afetar umas às outras em relações peculiares; neste espalhamento, perdem gradualmente intensidade e poder de afetar as outras, por outro lado, ganham generalidade e unem-se, imbricam-se, fundem-se, incorporam-se (*weld*) a outras ideias (CP6, 104). A expansão dos departamentos da ação mental é resultado da ação de uma trama híbrida, multifacetada, polimorfa e rizomática. A semiose constitui-se de atualizações processuais individuais irreversíveis governadas por um princípio geral de natureza auto-reprodutiva. A semiose tende a uma causação final, à ultimate de um estado de coisas. Ademais, a significação sofre, também, influência do acaso.

Signo e conhecimento mostram-se caminho entre Real e Verdade. Por meio do signo, mundo interior e mundo exterior se interseccionam: a linguagem medeia

relações entre mente e matéria, entre psíquico e físico (SANTAELLA, 1992, p.104). A semiose prevê universalmente dois momentos complementares: a ação diádica: mecânica, eficiente, de causação e existência irracional, força bruta que se refere a uma incorporação emergente de um conjunto combinatório de qualidades-potencialidades positivas confluentes; e a ação triádica: inteligente, representacional, sígnica, respalda-se na interdependência levando em conta leis ou regras como poderes vivos, geradores de autonomia. Por meio do funcionamento autossimilar destas ações, o universo tende a adquirir novos hábitos. (SANTAELLA, 1992, p.79).

3.2 Semiose: entre Realidade e Verdade

A Realidade não pode ser exaurida, é ontologicamente contínua, contígua (SILVEIRA, 2002, p.109; 2007, p.197). A Realidade nada mais é do que o modo pelo qual os fatos ultimamente devem ser compreendidos. O sinequismo é tendência do pensamento filosófico que insiste na ideia de continuidade. As possibilidades de um verdadeiro contínuo não podem ser esgotadas por nenhuma multidão de indivíduos, olhares ou abordagens: o espaço ocupado por uma linha verdadeiramente contínua, por exemplo, não pode ser ocupado por uma coleção de pontos, afinal, sempre restarão intervalos sem preenchimento (CP6, 169-170).

A determinação de um interpretante presume, em maiores ou menores medidas, iminentes incerteza e imprecisão; daí o sinequismo como falibilismo objetivado (SANTAELLA, 1992, p.51). O pensamento está no mundo e se desenvolve nele, o homem é somente um dos participantes ativos de uma constante construção inteligente ampla e não centralizada (CP4, 551). Em direção a uma teoria social da lógica (SANTAELLA, 1992, p.70) e a uma engenharia dos processos de representação (ZELLWEGER, 1982, p.17-18). O homem é signo que pensa por meio e através de signos; “Na medida em que o ser humano é um signo, ele está em processo.” (SANTAELLA, 2004, p.58).

O sinequismo permite generalizações a partir da experiência perspectivada estatisticamente; a generalidade é uma forma rudimentar de continuidade (CP6, 171-172); os fatos podem ser compreendidos somente quando generalizados. Os símbolos são responsáveis pela generalidade intrínseca a qualquer manifestação discursiva (CP3, 363). A generalização leva à predição virtual (SANTAELLA, 1992, p.108).

O perpétuo transitar da mente entre criações-fruições sîgnicas acontece de modo variável e alternante; constitui-se, então, um ciclo virtuoso: a Realidade em movimento mostra-se ponto de partida para a geração arbitrária, contínua e colaborativa, por meio da semiose, da Verdade em movimento; simultaneamente, Verdades prévias, obtidas por meio de estágios semióticos anteriores, embasam recortes perceptivos pontuais da Realidade. Da mera potencialidade à previsibilidade razoável, o signo promove trocas entre mente e Realidade. A semiose não depende de instâncias congregadoras, dá forma à Realidade de maneira a originar padrões de codificação. Contínuos diálogos entre mente e Realidade produzem pensamentos eminentemente falíveis, passíveis de erro e, por isso, melhoráveis. As características particulares de cada semiose variam de acordo com o propósito que as guia; as semioses são tão variadas quanto são as formas de vida e de outros sistemas auto-organizativos (SANTAELLA, 1992, p.113).

A performance do VJ funciona como um sistema auto-organizativo. O VJ se apropria de recortes do Real e, em exercício experimental, combina-os utilizando premissas formais; faz uso de fragmentos advindos da Realidade para propor, por meio de poéticas luminosas e lúdicas, pensamentos e narrativas que geralmente convergem ao êxtase. Durante o *VJing*, concebem-se padrões discursivos, formas decodificação do Real que congruem para uma ideia final comum. Neste sentido, a imagem do VJ possui natureza experimental e investigativa; flui em direção a uma Verdade pontual e dinâmica, inatingível em sua plenitude. Estes percursos investigativos estão em constante aperfeiçoamento e são apenas parcialmente descritíveis e conscientes. “As poéticas investigativas atuam na lógica do fazer-pensar arte, ciência e tecnologia, na confluência existente entre a produção de conhecimento e a produção artística.” (MELLO, 2008, p.211-212).

O real pode ser definido como algo cujos caracteres são independentes do que qualquer um possa pensar (CP5, 405). É real aquilo que possui determinados caracteres, pense alguém que ele tem os caracteres ou não (CP5, 430). A Realidade é independente, não necessariamente do pensamento em geral, mas somente daquilo que eu, você ou qualquer número finito de mentes podem pensar sobre ela (CP5, 408; observar também SILVEIRA, 1988, p.26).

Figura 1 – signo como mediador entre Realidade e Verdade

Fonte: Elaborado pelo autor.

“Uma descoberta, quando participa da verdade, faz parte do real.” (SANTAELLA, 2003, p.233-234). A Figura 1 delinea as principais diretrizes para uma esquematização da influência dos signos nos pensamentos e comportamentos do público de um VJ. Círculos (polígonos regulares de infinitos lados) pretendem fazer ver o caráter cíclico, dinâmico, multifacetado e expansivo da atuação em busca da Verdade, esta que é nó górdio e desafio último da investigação empírico-cognitiva. A sobreposição entre tons de verde exprime a transição gradual entre ações do signo contempladas nas categorias cenopitagóricas; os limites demarcados são meramente didáticos e ilustrativos. O círculo relativo à primeiridade está mais próximo à Realidade, enquanto secundidade e terceiridade constituem formas cada vez mais identificadas com ação e pensamento e, portanto, modelos confluentes à Verdade, cada vez mais habituais. A Verdade é algo público (SANTAELLA, 2004, p.130-131), porque fruto de inteligência coletiva e construída em colaboração; é regularidade idealmente persistente, que excede qualquer multiplicidade (observar p.235).

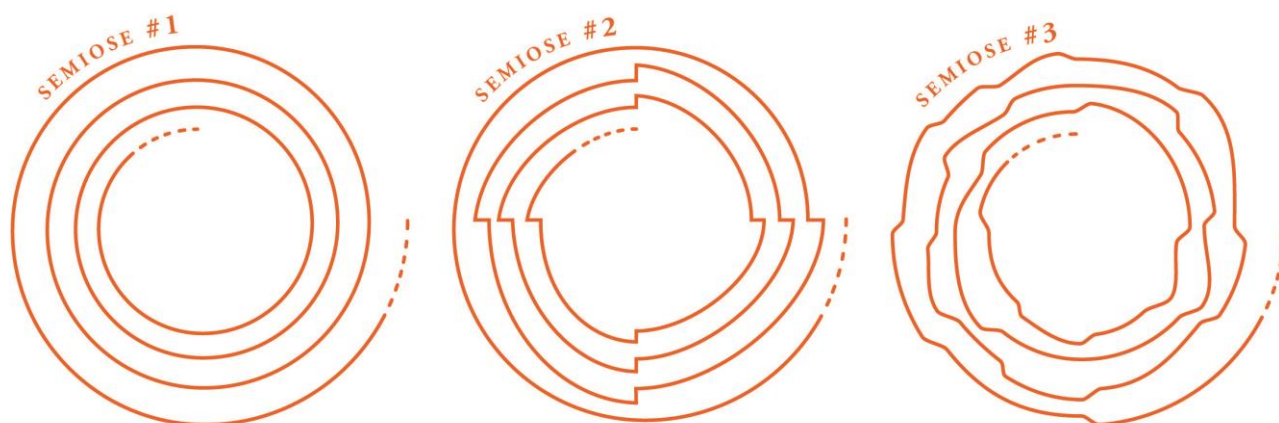
[...] realidade é apenas o objeto da opinião final à qual uma investigação suficiente seria conduzida (CP 5.408), e uma crença verdadeira é aquela sobre a qual os homens, no longo caminho, estão fadados a concordar (CP 5.407). Isso deve querer dizer que a realidade é o objeto daquela opinião que, depois de algum ponto finito no tempo, a comunidade investigadora continuará a manter. (p.147).

O signo é representado como uma espécie de ponte ou cinturão que, passando por primeiridade, secundidade e terceiridade, medeia, num movimento

interdependente, Realidade e Verdade. Num diagrama como este pode haver incontáveis cinturões partindo de todas as direções, podem, inclusive, estar sobrepostos. Cada signo mediando singularmente, tecendo parcialmente relações entre Realidade e Verdade, operando trocas de acordo com critérios e aspectos lógicos próprios e particulares. “O propósito dos signos – que é o propósito do pensamento – é dar expressão à verdade.” (CP2, 444 n.1; SANTAELLA, 2004, p.217). O diagrama busca exprimir a natureza simultaneamente triádica (primeiridade - secundidade - terceiridade) e dialógica (Realidade ↔ Verdade) de todo e qualquer signo.

Como uma mente interpretadora pode se mover entre os caminhos mostrados na Figura 1? “Mover-se” no sentido de distribuir(-se), descobrir(-se) e decifrar(-se). “A distribuição de funções entre a descoberta, sua decifração e transmissão [e aplicação] flui, assim, numa continuidade espiralada.” (SANTAELLA, 1992, p.117). Participar da semiose é dedicar-se à exploração com o intuito de aprender; perder-se para descobrir-se e para, logo em seguida, mudar-se em busca de novas descobertas. Qualquer solução revela, virtualmente, caminhos para novos problemas; faz parte da semiose enveredar-se pelas trilhas incertas e criativas da boa provocação e da curiosidade. A semiose é infundável e imperfeita sucessão de escolhas em que a vida busca autoconhecer-se; é transitar misteriosamente através de confins; é e sempre será apenas parcialmente descritível e diagramável. A Figura 2 ilustra alguns dos infinitos modelos de semiose, levando em conta a influência do acaso, além de eventuais degenerações na constituição de cada uma delas.

Figura 2 – alguns modelos de semiose



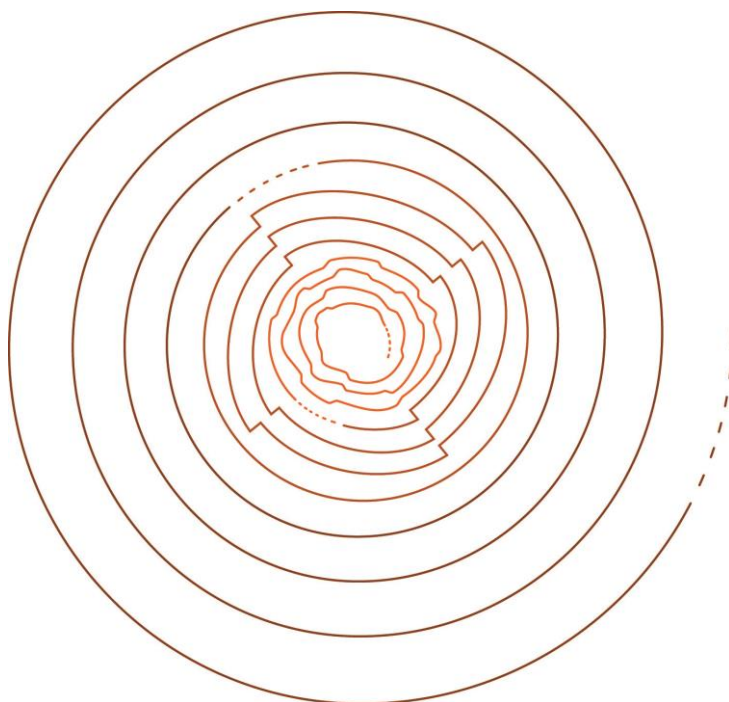
Fonte: Elaborado pelo autor.

Acerca do processo criativo artístico, Panichi e Contani (2003, p.12) afirmam que há um movimento espiralado quando a massa de lembranças [repertório] é

colocada a serviço da experiência artística: “essa massa de lembranças produz uma modificação na experiência artística do autor e essa mesma experiência artística é modificada pela massa de lembranças”. Por tratar-se de uma espiral, num nível acima, a imagem parece voltar para o mesmo lugar por onde já passou no momento antecedente. No entanto, embora parecido no posicionamento, o ponto observado está numa situação modificada.

Conforme procuram exprimir as extremidades pontilhadas das linhas na Figura 2, a continuidade espiralada não possui começo nem fim, é entremeio que flui seguidamente, de fora para dentro, do até então meramente potencial em direção à sempre aperfeiçoável constituição arbitrária de regras e disposições interpretativas mais apuradas. No diagrama, o pontilhado representa uma supressão indefinida não obrigatória, apenas possível, imaginável. No percurso caracolado, a mente revisita o mesmo signo diversas vezes, mas, a cada volta, seu olhar torna-se diferente, numa abordagem mais requintada, permitindo interpretações, apreciações e fruições mais sensíveis. A Semiose #1 é exemplo padrão, gradualmente generativa, sem intervenções bruscas. Na Semiose #2 é imaginado um tipo de pensamento em que, em dado momento, estabelecido por certa frequência fixa, acontece uma degeneração súbita; nem por isso a mente deixa de tender ao centro, buscando a Verdade. A Semiose #3 é inconstante, não parece oferecer nenhum padrão para geração e degeneração, que acontecem, também, por acaso.

Figura 3 – modelos de semiose aplicados em uma mesma ação mental



Fonte: Elaborado pelo autor.

Devido à autossimilaridade - e consequente infinitude - inerente a ação sígnica, as Semioses #1, #2 e #3 podem, ainda, fazer parte de um mesmo pensamento, referindo-se apenas a estágios diferentes de uma única ação mental (Figura 3). Como a semiose segue ininterruptamente *ad infinitum*, cabe ao pesquisador, ciente do recorte, estabelecer abrangência - início e fim - de qualquer semiose por ele analisada (SANTAELLA, 1992, p.198-201); nos termos do *VJing*, pode-se tomar como signo, por exemplo, apenas uma imagem vinculada em uma apresentação específica, um conjunto de apresentações – algo como uma turnê de shows -, ou ainda, abrangentemente, a cultura de entretenimento digital que permeia a vida metropolitana.

Algumas analogias físicas podem ajudar a descrever e exemplificar simultaneidades que o conjunto de diagramas procura evidenciar: voltando a observar a Figura 1 (na página 35), é a interação reverberante entre Realidade e Verdade que estabelece as diretrizes de trajeto a serem percorridas pelo intérprete em direção à Verdade. Como uma pedra lançada no lago contíguo da Realidade, o núcleo-Verdade-em-movimento produz, de dentro para fora, interferências ondulares expansivas. Os círculos concêntricos produzidos por um suposto encontro-choque entre Verdade e Realidade se espalham - de dentro para fora - produzindo linhas-guia para a mente explorar – espiraladamente, de fora para dentro - a Realidade em direção à Verdade. O movimento encaracolado – Figuras 2 e 3 - sugere um intérprete orbitante; que ocupa

espaços em torno da Verdade, sempre em direção a ela. O intérprete “surfa entre as ondas” produzidas pelo impacto da Verdade na Realidade. Neste motor, a Realidade se impõe e, ao ser parcialmente apreendida pelo intérprete, serve de impulso rumo à Verdade (ao centro), alvo único das atenções e intenções do intérprete.

Observam-se, aí, dois processos simultâneos, complementares e de sentido oposto: (I) sucessivos impactos entre Verdade em movimento e Realidade em movimento geram continuamente, de dentro para fora, círculos concêntricos que agendarão a rota da semiose; (II) a rota a ser percorrida por cada intérprete será influenciada singularmente pelos círculos concêntricos, ainda assim, tais rumos preservam características comuns, como espiralidade, infinitude, autossimilaridade e o fato de partirem de fora para dentro. Na semiose, caminhos são percorridos (II, de fora para dentro) ao mesmo tempo em que são criados (I, de dentro para fora), num movimento cíclico e evolutivo a se perder de vista.

O caráter da ação do signo comporta-se proporcionalmente às interferências geradas pelas interações entre Realidade e Verdade; deste modo, obtém-se em termos matemáticos: $\text{semiose} \propto (\text{Realidade} \wedge \text{Verdade})$. A semiose é (diretamente) proporcional à conjunção lógica entre Realidade e Verdade. A proporção preservada na interação é de ordem direta, ou seja, ambos os elementos geram-se juntos mediante um fator comum (o signo).

As imagens do VJ mexem com o senso comum, plano de fundo para o desenrolar da performance videográfica; desenrolar não-linear, tremeluzente e desencontrado, porém evolutivo. A performance do VJ é calcada na mesclagem, em espécies de montagem que valorizam as transições entre imagens. Durante a apresentação do VJ, signos interdeterminam-se; há volição – processo cognitivo pelo qual se determina uma ou mais vontades. Uma apresentação videográfica pode, então, constituir um elogio dinâmico e eletrônico ao delírio e, ao mesmo tempo, uma matriz generativa de condutas e hábitos urbanos.

3.3 Valências do signo

Primeiridade, secundidade e terceiridade são as condições elementares às quais a teoria peirceana está integralmente sujeita (CP8, 328; CP5, 66). Primeiridade é o modo de ser daquilo que é tal como é sem referência a nenhum outro, sem partes ou seccionamentos (CP1, 25). Secundidade é o modo de ser daquilo que é em relação a outro, mas sem observar ou vincular-se a qualquer terceiro, conexão diádica que diz

respeito a um propósito (CP1, 532). Terceiridade é o modo de ser daquilo que é em relação a outro de maneira que a relação só se efetiva pela mediação de um terceiro, qualquer relação representacional só pode emergir da terceiridade (CP1, 26). Terceiridade implica secundidade que envolve primeiridade. “[...] o acaso está para a primeiridade assim como a força bruta do inconsciente e do real estão para a secundidade e o autocontrole para a terceiridade.” (SANTAELLA, 1992, p.126). Geralmente, durante uma festa comandada pelo VJ, vigoram as influências relacionadas ao acaso e à força bruta do inconsciente. Escolhas são feitas emotiva e impulsivamente, a festa é tempo de excessos e desvario; transe e máscara permeiam a conduta do público, há pouca racionalização ou autocontrole.

Para explicar as categorias, Peirce, no decorrer de seus escritos, vincula diferentes termos a cada constituinte; para primeiridade: qualidade de sentimento, espontaneidade, *feeling*, ideias de *feelings*, acaso, liberdade, originalidade, presentidade, qualidade de *feeling*; para secundidade: relação, dependência, matéria, ação, reação, atos de reação, fato, existência, luta, força mecânica; para terceiridade: reconhecer, representação, mediação, evolução, lei, geral, generalidade, hábitos, difusão, crescimento, pensamento, inteligência. Peirce, ao promover aproximação entre estudo lógico das relações estabelecidas pela mente e estudo das combinações químicas, apresenta três tipos de relação a partir das categorias: monádica (aridade 1), diádica (aridade 2, quando genuína) e poliádica (aridade n), sendo os padrões encontrados na última redutíveis a uma relação triádica (aridade 3, quando genuína).

Como nas substâncias químicas, cada categoria possui determinada valência, transitividade, aridade, um poder de combinação particular. Em casos específicos, as relações são passíveis de degeneração. Apenas relações genuínas não são simplificáveis, nem passíveis de redução ou degeneração. A mera ou casual sobreposição de dois, três ou mais componentes não constitui, necessariamente, duplas ou tríades genuínas, para identificá-las faz-se necessária atenção às relações e às complementaridades entre os elementos. Uma tríade degenerada, por exemplo, não passa de uma simples justaposição.

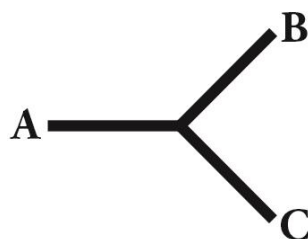
Quadro 2 – situação entre categorias fundamentais e ligações fânero-químicas genuínas e degeneradas

CATEGORIA	LIGAÇÕES FÂNERO-QUÍMICAS	VALÊNCIA ARIDADE
Primeiridade	Monádica	1
	Diádica degenerada	
	Triádica duplamente degenerada	
Secundidade	Diádica genuína	2
	Triádica degenerada	
Terceiridade	Triádica genuína	3

Fonte: Elaborado pelo autor.

Conforme Queiroz (2004, p.35), categorias e valências se relacionam de acordo com as seguintes regras: (I) Só podem ser genuínas relações monádicas, diádicas ou triádicas; (II) todas as relações poliádicas, de aridade maior que 3, podem ser reduzidas a 1, 2 ou 3; (III) relações de triádicas, quando não genuínas, podem sofrer uma degeneração, possuindo aridade 2, ou dupla degeneração, possuindo aridade 1; (IV) relações diádicas não genuínas sofrem uma degeneração possuindo, assim, aridade 1; (V) casos de aridade 1 são sempre genuínos.

Um ponto que é encontro e ao mesmo tempo ramificação de três linhas de identidade é um grafo expressando a relação de teridentidade. Nas extremidades das linhas constam A, B e C. Apesar de não definidos, supostas definições para A afetariam B e C, supostas definições para B afetariam A e C e supostas definições para C afetariam A e B. É no núcleo para onde confluem as três linhas de identidade que se efetiva a teridentidade, que não é apenas “identidade”, é combinação identitária original, relação primitiva e constante; nos termos da Figura 4, “A e C por meio de B”, “A e B por meio de C” ou “B e C por meio de A”.

Figura 4 – tripod como teridentidade

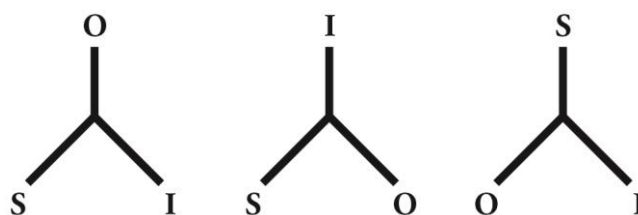
Fonte: Queiroz (2004, p.38).

Signo é padrão, arranjo, estrutura lógica, ligação geral entre três termos irreduzivelmente mediados e conectados. A ideia de *manifestação* é a ideia de signo; um signo é algo, A, que denota – designa - um objeto B para um pensamento do interpretante C (CP1, 346). Por semiose, entende-se a ação ou influência que é ou envolve uma cooperação entre três temas, tais como o signo, seu objeto e seu interpretante; uma relação tri-parente que não pode ser resumida em pares (EP2: 411). Na semiose a função dos elementos pode se alterar conforme a perspectiva adotada. Semiose é a ação do signo, cadeia relacional interpretativa *ad infinitum* em que os signos combinam-se e, gerativamente, fazem-se objetos (determinam) e interpretantes (são determinados) mediante outros signos.

Um virtual é algo “que faz vezes de”, que, em determinado contexto, “tende à equivalência a” outro. Um X virtual (em que X seja um substantivo comum) é algo que não é da natureza de X e que possua a eficiência (causa, validade, legitimidade, *virtus*) de X. O termo vem sendo confundido com “potencial”, quase seu contrário; X potencial é da natureza de X, porém, sem sua eficiência efetiva e atual (CP6, 372). Qualquer processo representativo exige, em maior ou menor grau, algo ($\neq\alpha$) que “está para” outro (α); portanto, em todo processo sígnico há virtualidade.

A percepção é mais abrangente que a cognição; competências perceptivas, resultados de esforços interpretativos, permitem leituras e identificações mais apuradas. O estabelecimento de crenças cada vez mais requintadas é objetivo de qualquer processo perceptivo; para pensar é necessário deslocar-se no tempo; significado e pensamento residem em padrões de comportamento. A semiose é fenômeno evolutivo que pode ser observado e, portanto, diagramado. As Figuras 4 e 5 fazem ver os caracteres eminentemente fractal e combinante inerentes a qualquer signo. Na geração de uma inteligência viva, Signo (S), Objeto (O) e Interpretante (I) interdeterminam-se; colaborativamente, numa constituição evolutiva e autossimilar, vetores identitários conectam-se em cadeia.

Figura 5 – modelo baseado em tipos “complementares” de mediação



Fonte: Queiroz (2004, p.54).

A tríade que embasa as relações semióticas permite a formação de redes de significação, nas quais diferentes forças e elementos articulam-se de maneira a originar cenários complexos e interdependentes de representação, existência e interpretação. Distinguem-se três atuações distintas do signo: o signo em relação a ele mesmo (ou *representamen*), o signo em relação ao objeto representado e o signo em relação às ideias produzidas na mente do leitor (ou interpretante).

O *representamen* é o fundamento (*ground*) do signo; mediador por natureza, estabelece conexões entre objeto e intérprete. Para que estas relações sejam bem sucedidas, o signo precisa de uma ligação com o objeto, seja ela pautada por uma mera semelhança, por uma relação causal ou temporal ou por regras, leis, convenções ou acordos preestabelecidos. O *representamen*, instância mais aberta do processo de representação, não presume existência material. Por contemplar as potencialidades do objeto, a atuação do *representamen* não é específica ou pontual. A primeiridade, categoria cenopitagórica mais evidente no *representamen*, tem como características a formulação hipotética, a novidade e a coexistência de múltiplas possibilidades.

O objeto é algo a que o signo se refere, aquilo que será referenciado pelo *representamen* tendo em vista o interpretante; é a manifestação fenomenológica a ser evidenciada a uma mente por meio de um signo. O objeto é independente do signo e, por possuir esta autonomia, resiste, em certo grau, à representação. Em outras palavras: o signo empresta características do objeto para representá-lo; o signo não pode ser o objeto Real em sua completude. Por vezes, o intérprete não tem acesso ao objeto em si, apenas ao signo que o representa. Peirce nomeia o objeto a que o intérprete tem acesso apenas por meio do signo de *objeto imediato*.

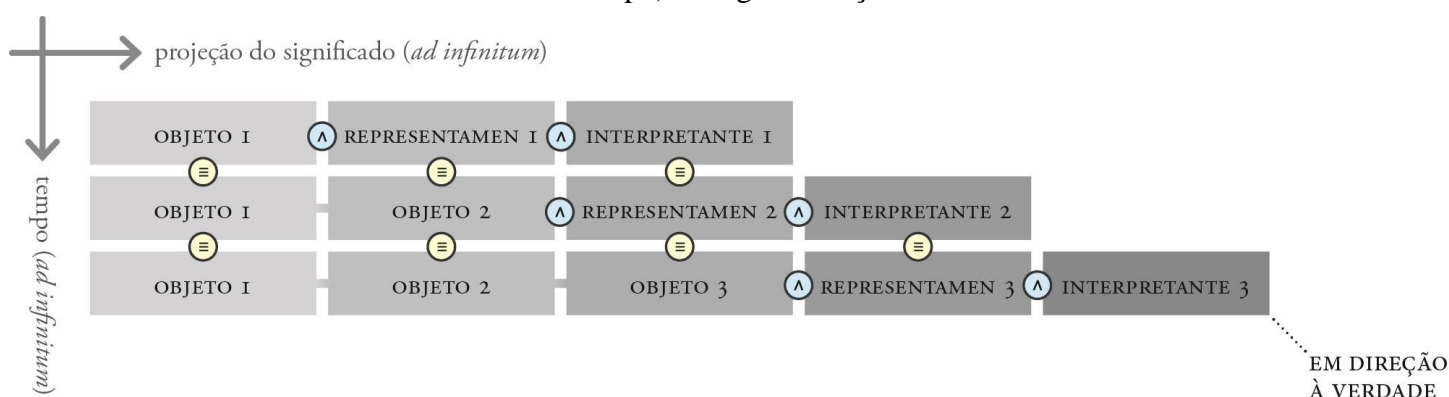
O objeto independente do signo é nomeado *objeto dinâmico*. O *objeto imediato* não é o objeto real e complexo, é interno ao signo. O *objeto dinâmico* é externo ao signo e só é acessível ao intérprete por meio de uma *experiência colateral*. A secundidade, categoria cenopitagórica evidente no objeto, presume ação, acontecimento

e manifestação no real. Manifestar-se no real abrange mais que um fenômeno puramente material e palpável, presenças e rastros imateriais ou mentais também são reconhecidos como interferências na Realidade.

O problema de quais podem ser os significados de um conceito intelectual só pode ser resolvido por meio do estudo dos interpretantes, ou dos efeitos de significação, dos signos (CP5, 475). O interpretante são as ideias sobre o objeto que podem se formar, se formaram efetivamente ou, ainda, tendem a se formar na mente interpretadora por intermédio do *representamen*. Por configurar uma etapa ulterior no processo de semiose, as variantes do interpretante (permeado pela terceiridade) dependem indiretamente da configuração do objeto (secundidade) e diretamente da disposição do signo (primeiridade). A partir de combinações entre potencialidades extrai-se um acontecimento, da observação de diversos fenômenos formula-se uma regra ou lei. O interpretante participa da determinação de conduta de uma mente.

“Cada idéia interpretante constitui-se num novo *representamen* do objeto, esclarecendo cada vez mais as idéias interpretantes que determina.” (SILVEIRA, 1983, p.19). Conforme a Figura 6, na infindável esteira da semiose, todo *representamen* será objeto em uma relação futura e todo interpretante se converterá em *representamen* e, posteriormente, em objeto em relações futuras. Um signo constitui-se pela conjunção lógica (\wedge) entre objeto, *representamen* e interpretante. Conforme se adicionam novas informações ao sistema, compõe-se um delicado jogo de equivalências; o interpretante 1, por exemplo, equivale (\equiv) ao *representamen* 2 e ao objeto 3.

Figura 6 – evolução (projeção do significado em função do tempo) do signo em ação



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Santaella (1992, p.190) e em CP2, 232.

Os objetos aglutinam-se cumulativamente de modo que a existência de um objeto presume os objetos que o antecedem; por exemplo: o objeto 2 presume o

objeto 1, o objeto 4 presume os objetos 1, 2 e 3. Algebricamente, um objeto X presume os objetos $\{1, 2, 3, \dots, (X-1)\}$. Conforme a semiose evolui, produzem-se interpretantes mais complexos e híbridos a partir de um número maior de objetos. “Se fosse possível atualizar todos os interpretantes de um signo, chegaríamos à sua verdade (interpretante final).” (SANTAELLA, 1992, p.197); acerca da natureza complexa do objeto no processo de semiose, observar também Santaella e Nöth (2010, p.159-160).

Só se podem conhecer as qualidades de algo com base nas qualidades de outro; a comparação torna cognoscível (CP1, 552). Quando, ao interpretar um signo, outro signo é produzido partir do mesmo objeto, há uma comparação. Para efetivar-se, uma comparação requer: (I) as coisas/termos relacionados - correlatos; (II) um fundamento – motivo e critério para comparação que permita estabelecer (III) uma correlação – relação mútua; (IV) uma representação mediadora (esquemática) que conflui e perspectiva os correlatos. A representação mediadora pode ser denominada interpretante, uma vez que cumpre a função de (“pensa” como um) um intérprete: assegura que o dito por um termo possui, em medida, de acordo com II, igual e simultâneo valor ao dito por outro termo (observar QUEIROZ, 2004, p.77).

De acordo com as categorias fenomenológicas e observando diferentes critérios, o interpretante pode ser tipificado; este trabalho considera duas tipificações do interpretante. A primeira delas propõe *interpretante imediato*, *interpretante dinâmico* e *interpretante final* (observar CP8, 315; SILVEIRA, 2007, p.49-50), e se refere a três diferentes graus de clareza das ideias (SANTAELLA, 2004, p.74).

O *interpretante imediato*, que está diretamente no signo, contempla qualquer possibilidade de leitura. O *interpretante dinâmico* é a expressão das interpretações uma vez realizadas que, mesmo algumas vezes contraditórias, formam um conjunto das apropriações do signo que já aconteceram. O *interpretante final*, a partir do *interpretante dinâmico*, identifica e estabelece tendências, padrões, hábitos e regras para interpretações futuras.

O signo possui, em si mesmo, antes de chegar ao intérprete, uma interpretabilidade própria e latente, passível de atualização. O *interpretante imediato* é a significância do signo; consiste na qualidade da impressão que um signo está apto a produzir, independente de qualquer reação atual. O *interpretante imediato* é abstração, possibilidade (emocional, energética ou lógica) de interpretação. No caso do VJ, é aquilo (emoção, reação energética ou inteligência) que sua performance pode vir a suscitar, sem maiores obrigatoriedades.

O *interpretante dinâmico* é uma atualização do *interpretante imediato*; especificidade, exercício positivo, vínculo reativo, ação causal, evento único atual, é qualquer interpretação que uma mente faz efetivamente de um signo. O *interpretante dinâmico* consiste nos efeitos diretos produzidos e determinados pelo signo na mente de um intérprete; naquilo que é experienciado no ato da interpretação. Por consistir no caminho particular que cada mente prescreve diante do signo, manifesta-se de modo diferente em cada intérprete. É aquilo (emoção, reação energética ou inteligência) que a performance do VJ realmente suscita em cada interator.

Cada atuação mental singular converge para um padrão de atuações. O *interpretante final* é destinado; é para onde o atual tende. O *interpretante final* consiste no modo como cada mente atuaria, em condições ideais de interpretação, diante do signo; o efeito que signo produziria em qualquer mente se as circunstâncias permitissem sua operação plena e irrestrita. O *interpretante final* é a maneira pela qual o signo tende a representar a si mesmo ao ser relacionado com seu objeto (CP4, 536). A conjunção de todas as forças dinâmicas converge para o *interpretante final*; ele é o signo projetado no futuro; é o resultado interpretativo ao qual todo o intérprete se destina caso o signo for exaustiva e suficientemente considerado. O *interpretante final* não é uma multitude qualquer de *interpretante dinâmicos*, mas sim a condição para a qual tende a relação inteligente entre eles.

A Verdade é a opinião predestinada que prevaleceria se uma investigação fosse realizada *ad infinitum* em determinada direção (observar EP2: 457-458). A Verdade é pública porque, ao se expressar em tendência constituída de atualizações, torna-se perceptível apenas por meio da colaboração. Na prática, a Verdade Absoluta é inatingível porque uma consideração sempre pode ser aperfeiçoada. Em toda expressão atual há uma parcela de Verdade. A conjunção entre várias manifestações atuais singulares revelará uma tendência que apontará para uma Verdade comunitária. A Verdade é o último interpretante de qualquer signo (EP2: 304).

Nada garante que haverá um dia uma interpretação definitiva, nem que somente venha a haver uma única interpretação. Mas se a busca de interpretação verdadeira se fizer continuamente, [...] as interpretações estarão convergindo para a sua verdade, como melhor adequação da conduta ao fenômeno, tomado como seu objeto de investigação. (SILVEIRA, 2007, p.50).

A experimentação do VJ é procedimento investigativo. A performance é processo de pesquisa. Dança é dedicação, conduta, evidência, resposta mental e

corporal ao fenômeno experimental e performático. A Verdade das interpretações suscitadas pelo VJ torna-se perceptível quando observada a tendência conjunta das relações entre o maior número possível de reações singulares.

A segunda tipificação dos interpretantes considerada neste trabalho presume *interpretante emocional*, *interpretante lógico* e *interpretante energético* (observar CP5, 475; SILVEIRA, 2007, p.51-54). De acordo com Short (1996), Silveira (1991, p.49) e Santaella (2004, p.243-244), esta teorização não deslegitima ou invalida a primeira, mas, se procedido um cruzamento entre tipificações, complementa e auxilia em sua compreensão e aplicação.

A primeira propriedade da significação de um signo é um sentimento produzido por ele. Embora esta ainda seja uma forma bastante rudimentar de verdade, há, quase sempre, um sentimento que serve como evidência primeira de que alguns efeitos do signo são compreensíveis. Este “*interpretante emocional*”, em alguns casos, pode ser o único efeito de significação que o signo pode vir a produzir. A expressão *interpretante emocional* se refere a ocasiões em que a configuração do *representamen* suscita um sentimento ou emoção no sujeito. Neste caso, o *representamen* não é necessariamente externo, mas pode também resultar de especulações e pensamentos interiores ao indivíduo. A primeiridade se manifesta no *interpretante emocional* porque as emoções abrem caminho para uma infinidade de atos concretos, que, devido a seu caráter meramente potencial, não serão obrigatoriamente realizados. Como signo, a performance de um VJ produz séries de sentimentos (*feelings*). Se um signo produz qualquer outro efeito ulterior, o faz somente por meio da mediação do *interpretante emocional*.

Quando atualizados, os efeitos produzidos pela emoção adquirem a forma de um ato único e, para materializarem-se, envolverão energia. O *interpretante energético* atua quando a emoção ou o sentimento convertem-se em atitudes que exigem o mínimo de iniciativa, esforço, dedicação e energia por parte do sujeito. A influência emocional faz com que o indivíduo tome uma atitude, adéque-se ou corresponda ao que foi percebido. A atitude enérgica pode ser consciente ou inconsciente, o fato de uma mente não ponderar conscientemente as circunstâncias que regem uma situação para agir diante dela não significa que raciocínio, pensamento ou semiose estejam comprometidos. A secundidade permeia o *interpretante energético*, uma vez que este se refere à realização de uma ação, acontecimento ou interferência. O *interpretante*

energético, como ato único, nunca pode adquirir, em si mesmo, a acepção de um conceito intelectual. A dança é reação aos sentimentos produzidos pela imagem do VJ.

O *interpretante lógico*, no qual a terceiridade apresenta-se com maior vigor, diz respeito à percepção de padrões e à configuração de hábitos e costumes. Quando atua, observações e articulações simbólicas originam argumentos complexos. O raciocínio lógico é autônomo, é capaz de autoestruturar-se e produzir signos e redes mais complexos que ele próprio. Por meio da dedicação, da experimentação e do dispêndio de energia, as potencialidades, mais próximas da Realidade bruta, são convertidas em convenções perceptivas e padrões analíticos, que possibilitam à mente conhecer e, por isso, adequar-se a situações e contextos cada vez mais específicos (observar CP5,480 – 486).

As duas classificações de interpretante originam um cruzamento, explanado e representado diagramaticamente por Silveira (1991, p.49; 2007, p.55-57) e reproduzido na Figura 7. É possível identificar, no ambiente do VJ, os momentos em que, de forma evolutiva e gradual, os tipos de interpretante se interseccionam para determinar emoções, condutas e hábitos na mente dos participantes.

Figura 7 – subdivisão dos interpretantes

	(1) interpretante imediatos	(2) interpretante dinâmico	(3) interpretante final
(1) interpretante emocional	1 - 1	2 - 1	3 - 1
(2) interpretante energético	1 - 2	2 - 2	3 - 2
(3) interpretante lógico	1 - 3	2 - 3	3 - 3

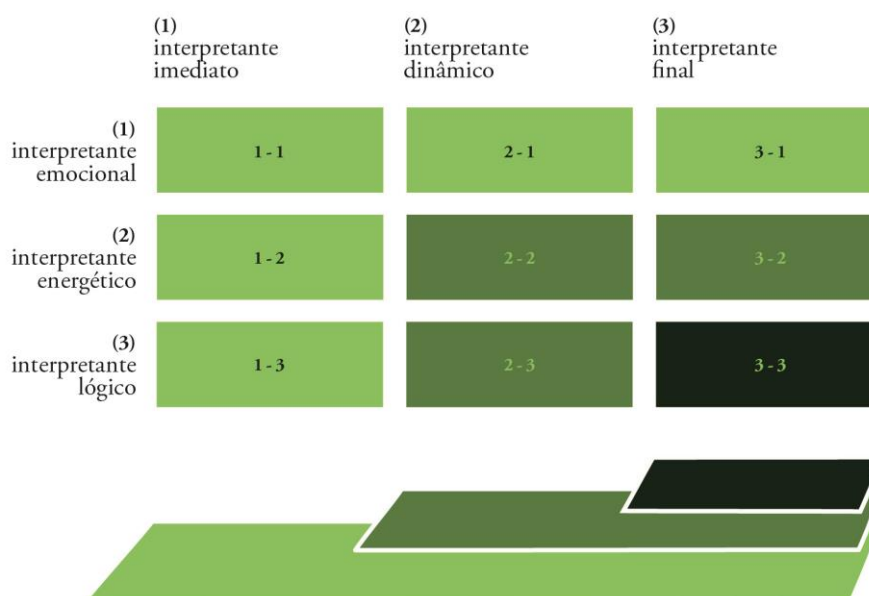
Fonte: Adaptado de Silveira (1991, p.49; 2007, p.55).

A região verde-claro do gráfico refere-se às relações de plena primeiridade; emoção e sentimento predominam constituindo um estado receptivo meramente potencial e insustentável por um longo período. Emoções fundamentam desdobramentos energéticos, típicos da secundidade. Não é possível estabelecer fronteiras exatas na transposição de um nível para outro. As relações acontecem de forma sutil e, muitas vezes, inconsciente, não sendo cabível aos estudos semióticos um diagnóstico restritivo, mas sim a identificação de características e comportamentos que

revelam sob quais influências e condições o interpretante pode se encontrar em determinado momento.

A área verde-musgo é relativa à instância de secundidade. Plenamente atual e energética, a ação deriva de uma potencialidade e exige esforços e dedicação físicos e/ou mentais para realizar-se. O argumento lógico se manifesta apenas no trecho verde-escuro, no qual relações entre um conjunto de fenômenos energéticos singulares tendem à constituição de hábitos, costumes. Conforme a Figura 8, para Silveira (2007, p.56), “os nove campos estabelecidos pela intersecção das duas séries de interpretantes estão em uma camada mais profunda [a mais clara, relativa à da primeiridade]”; em quatro dos nove campos, o verde-musgo, estágio intermediário, relativo à secundidade, se sobrepõe à primeiridade; e apenas um campo localiza-se em nível superior e mais específico, relativo à terceiridade e sempre embasado pelos dois outros níveis.

Figura 8 – evidenciação das camadas na subdivisão dos interpretantes



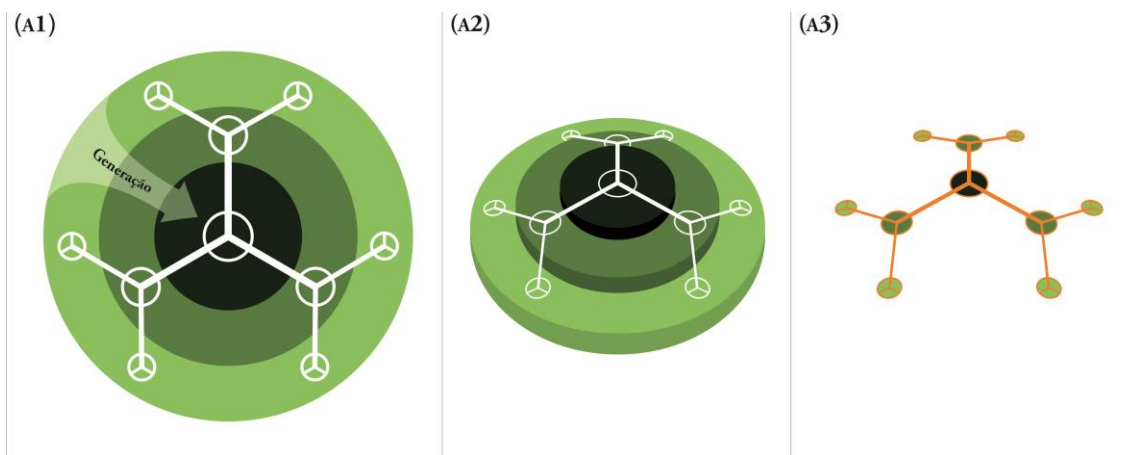
Fonte: Adaptado de Silveira (1991, p.49; 2007, p.55).

A emoção – primeiridade - abrange todo o espaço de atuação do signo. Parte da emoção é convertida em ação – secundidade. Apenas por meio da lógica – terceiridade –, num nível ainda mais específico, é possível mapear as relações que acontecem nos dois outros níveis. Ainda assim, não há lógica sem energia e não pode haver energia sem emoção. Não pode haver evolução sem emoção.

3.4 Trânsitos e percursos fractais

A mente é um signo se desenvolvendo continuamente de acordo com as leis da inferência (CP5, 313); Signo e mente são processos complementares. No trânsito evolutivo da mente entre os vários níveis de complexidade de uma experiência, tipos diferentes correspondência são produzidos; por associação de ideias, as relações mente-signo tendem a se tornar cada vez mais estreitas, requintadas, inteligentes e pontuais; a partir da combinação/comparação entre termos emergem lógicas e comportamentos sutis. Da combinação sintática entre termos gerais obtém-se uma proposição; o entrecruzamento organizacional relativo entre proposições/premissas tem por resultado uma inferência. De modo fractal, com base na estrutura modular mostrada na Figura 5, termos gerais combinam-se generativamente. Na Figura 9, das bordas para o centro, conforme os componentes são combinados, complexidade, especificidade e sofisticação aumentam, sempre em direção ao interpretante final e lógico.

Figura 9 – (A1): correspondência sintática entre termos, proposições e inferência; (A2) perspectivação; (A3) evidenciação do fractal



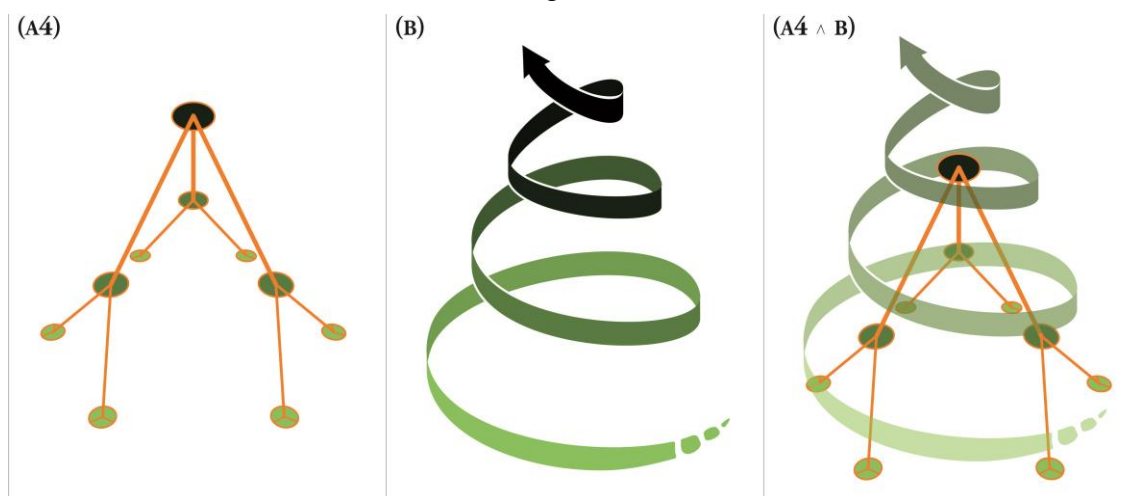
Fonte: Adaptado de Queiroz (2004, p. 110).

A fractalidade é característica das semioses das quais o vídeo é constituinte. Para Mello (2008, p.20-21), o exame do diálogo entre vídeo e artes visuais revela um princípio em que a parte contém o todo: “é possível, ao prestar atenção na realidade estudada, verificar que cada parte, cada microcontexto de abordagem é capaz de dar conta da observação de um macrocontexto ampliado ao sistema da arte. Como nas formas fractais, a visão de complexidade pode ser alcançada a partir da análise de seus padrões elementares”. O fractal funciona metonimicamente: promove associações por contiguidade; devido à autossimilaridade, uma parte do fractal contém o todo.

“Metonímia é um dos modos de pensar: deslocando continuamente o pensamento, deslocamento onde uma coisa se segue à outra [...]” (CHALHUB, 2002, p.59). A performance do VJ é matriz que desloca pensamentos, é cadeia - fractal e metonímica - de significação.

A disposição circular dos elementos aliada à tridimensionalização do diagrama faz considerar, imaginando o processo gerativo, um percurso que tende a uma espécie de espiralização piramidal; uma linha de movimento que se esforça para abranger, acompanhar e descrever a contínua constituição fractal tridimensional resultante da interação entre mente e signo (Figura 10, subdivisão (B)). Do fractal surge a espiral, e vice versa. No que se refere às posições ocupadas pela espiral: quanto mais próximo do topo da pirâmide e mais próximo do centro do círculo, mais especializada e requintada (generada) é a relação entre mente e signo.

Figura 10 – (A4) tridimensionalização do fractal; (B) espiral piramidal que acompanha o fluxo generativo da relação tridimensional entre signo e mente; (A4 \wedge B) A4 em conjunção lógica com B



Fonte: Elaborado pelo autor.

O VJ combina valores e termos para sintetizar imagens; estas imagens são inseridas num *continuum* performático; as performances dialogam repetidamente entre si podendo originar padrões, tendências e disposições relacionais; costumes reforçam a (re)utilização de determinados valores e termos; impulsos experimentais permitem que novos valores e termos sejam levados em consideração durante a sintetização de imagens. Desta maneira a cena do *VJing* vai sendo construída: progressivamente, revisitando o que já foi proposto, o aprendizado acontece e o pensamento se aperfeiçoa. Generativamente, um conjunto de imagens se torna

performance, um conjunto de apresentações se torna hábito, e, degenerativamente, hábitos são instanciados em apresentações e performances envolvem conjuntos de imagens.

Tanto os contextos dos quais o VJ faz parte quanto sintaxes e estilos presentes em seu trabalho podem ser observados de acordo com a Lógica peirceana. Nesta leitura, revelam-se curiosos modelos de comportamento urbano. A conduta na cidade determina e é determinada, também, pelo vídeo performático. Para descrição e análise da imagem do palhaço nas apresentações vinculadas ao *The Chemical Brothers*, são revisados, no próximo capítulo, os conceitos de jogo, máscara e transe, além de proceder um levantamento acerca do potencial representativo da imagem de um personagem palhaço.

4 DOS RECURSOS LÚDICOS E CLOWNESCOS

Em seus subtópicos, este capítulo pretende, especificamente: (4.1) descrever, com base em Caillois (1990), a noção de jogo; caracterizar festa e *VJing* como atividades lúdicas, ou seja, ações cujo funcionamento pauta-se por alguns princípios advindos do jogo; descrever impulsões primárias que presidem os jogos e que, ao mesmo tempo, possam interessar à análise das imagens no ambiente do VJ; (4.2) compreender quais tipos de valor e de iniciativa podem, normalmente, estar vinculados a imagens circenses e clownescas.

4.1 Jogo, máscara e transe

Em todo sistema relacional sobrevive uma espécie de jogo. Em seu contínuo desenrolar, o *VJing* torna-se cada vez mais propenso à aderência de ludicidades. Em primeira acepção, o termo “jogo” pode não se referir somente à atividade em si, mas também aos conjuntos de símbolos e instrumentos que tornam possível qualquer exercício lúdico. Em segundo lugar, “jogo” designa maneiras peculiares de um intérprete desempenhar determinada função; vinculado a uma partitura, espécie de projeto-guia que lhe confere margens e diretrizes, o intérprete não deixa de ser livre para manifestar sua personalidade por meio da manipulação dos recursos a ele disponibilizados; ele compõe, então, gradativamente, um estilo, um jeito de jogar, um modo próprio de lidar com as fronteiras inerentes ao jogo (observar CAILLOIS, 1990, p.10-12). O VJ inventa soluções utilizando uma série de componentes técnicos e cognitivos que viabilizam sua performance audiovisual e que, ao mesmo tempo, restringem-na; o VJ transita por interfaces e, aproveitando-se dos recursos por elas oferecidos, imagina e improvisa dentro das demarcações, elabora e atualiza um estilo próprio de sintetização de imagens.

Tecnologia e linguagem convertem urbanidades em poesia, de denotações e concretudes extraem-se ludicidades, cultos e lirismos. Jogo e ritual podem servir de matrizes para o comportamento social, seus respectivos funcionamentos sugerem interrupções na lógica convencional. O ritual permeia o olhar, infiltra-se no pensamento e na conduta; o sujeito imerge na simulação e dela retorna impuro, impregnado de potencialidades. Levando em conta alguns princípios elencados por Caillois (1990, p.29-30) como comuns a qualquer tipo de jogo, as relações entre o VJ e todos os envolvidos pela ocasião de sua performance tendem a tomar as seguintes

configurações: (1) a audiência é *livre* para ocupar o ambiente do VJ e o faz de sua própria vontade; qualquer suposta obrigatoriedade ou imposição em relação à frequência deste tipo de lugar torna a experiência eminentemente desestimulante: normalmente, o público vai à apresentação de um VJ simplesmente porque assim deseja. (2) VJ e audiência encontram-se para coabitar, durante um período de tempo finito, um lugar *delimitado*; o show, por mais prolongado que seja, sempre chega ao fim. (3) uma apresentação nunca possui resultados totalmente previsíveis; uma parcela de *incerteza* alimenta expectativas. (4) estímulos geridos pelo VJ incitam a aceitação de *ficções* consentidas: conduzem temporariamente à irrealidade ou mesmo a uma realidade paralela à vida normal.

Um jogo não tem caráter prático ou instantaneamente funcional. Para Santaella (2003, p.220-222), jogos, rituais, canto e dança são dispendiosos e inúteis para a sobrevivência física, não têm viés utilitário; por outro lado, mostram-se essenciais à sobrevivência do psiquismo humano, cujos signos possuem funcionalidade muito mais enigmática. A atividade lúdica cativa, fascina, excita e socializa, inaugura realidades autônomas sem aparentes preocupações objetivas imediatistas; imaginam-se, a partir do existir terreno, alternativas simulatórias. Propõe-se aos participantes uma evasão temporária da vida corriqueira. De livre adesão, desinteressado e limitado espaço-temporalmente, o jogo organiza e mobiliza os envolvidos, ordena determinado conjunto de preceitos. Tensão, incerteza, segredo e mistério são responsáveis pelo grau de sedução e desafio do jogo. Há de se estabelecer, entre os jogadores, certa cumplicidade, oriunda do entendimento e cumprimento das regras e códigos internos e exclusivos daquele ambiente. O jogo delinea e seleciona perfis de jogador; “Os jogos fomentam hábitos, criam reflexos.” (CAILLOIS, 1990, p.103).

Jogos reúnem, de forma enérgica, imagens e pessoas para gerar ficcionalmente comportamentos e memórias. O jogo tende a se tornar ambiente de convívio, cumplicidade e companhia; fomenta modos heterodoxos de agrupamento, de estar junto com semelhantes. Atividades lúdicas possuem uma propensão socializadora; uma vocação social que catalisa relacionamentos e ajuntamentos entre grupos. O ambiente do VJ preserva um acentuado aspecto de integração e mobilização coletiva. Prazer e empolgação lúdicos mais prolongados podem ser encontrados, muitas vezes, na fruição conjunta e no compartilhamento das sensações desencadeadas pelo jogo. “Geralmente, os jogos só atingem a plenitude no momento em que suscitam uma cúmplice ressonância.” (CAILLOIS, 1990, p.61). Em *The Chemical Brothers* e,

frequentemente, em apresentações de VJs, a multidão também faz parte do espetáculo; turbulência e excitação coletivas – além do contato físico intenso e do empurra-empurra - estimulam promiscuidade e vertigem.

Ambiente e imagens lúdicos articulados pelo VJ funcionam, além do mais, como convites para que o ocupante descubra-se e identifique-se por meio do envolvimento com outro alguém; são convocação para um conhecimento mútuo e recíproco, para conhecer-se conhecendo o outro. Em intimidade eminentemente superficial e efêmera, um indivíduo é levado a produzir sua autoidentidade - sua ideia de si mesmo - relacionando-se ficcionalmente com estranhos; com desconhecidos que parecem, à primeira vista, possuir características comuns com o eu intuitiva e instintivamente interessado por outrem. As predisposições biológicas, psicológicas e sociais agendadas por visualidades e sonoridades reverberantes no ambiente espetacular ajudam, também, a constituir e legitimar realidades ficcionais paralelas que vigoram no ambiente do VJ. Neste sentido: “[...] não o jogo em si, mas disposições psicológicas que ele traduz e fomenta, podem efetivamente constituir importantes factores civilizacionais.” (CAILLOIS, 1990, p.12).

Ademais, a identidade ganha um sentido lato; passa a ser vista como fluxo, como entremeio perpetuamente vibrante e apenas parcialmente consciente, definível e compreensível. A identificação, no contexto do VJ, não pode ser ação definitiva ou estritamente coerente; pelo contrário, está mais para “incorporação” (ver SANTAELLA, 2004, p.214). A identidade pode ir além da mera consciência de si mesmo, mostra-se sucessão incompleta e não necessária de estados e mudanças. Identificar-se pode ser ação lúdica, ato evolutivo e inevitável de revisar-se continuamente; é poluir-se de reflexões, de discursos e de poéticas; é deixar-se fruir e reconhecer no outro; é emocionar-se, entusiasmar-se com o mundo explorando-o e descobrindo-o sucessivamente. O ato de conhecer torna-se, então, pluridimensional: consiste também em conhecer a si próprio e em deixar-se ser conhecido pelo outro.

A festa preserva aspectos mitológicos e ancestrais; num arrebatamento coletivo, a ordem social é derrubada por um tempo (CAILLOIS, 1988, p.95-96, 119) em prol da purificação de cada participante, que, na diversão e no consumo, esvai suas energias corporais, esbanja vivacidade e esgota-se em sua materialidade rumo a um renascimento espiritual catártico. A suspensão da ordem do mundo permite excessos, devassidão e loucura. A euforia – agitação intensa e expansiva - é conteúdo privilegiado, responsável pelos principais movimentos da celebração festiva. Durante a

festa cometem-se excessos e inversões de linguagem: contorções obscenas, mímicas eróticas, gesticulações violentas, risos escandalosos, caretas e expressões exageradas. A festa é espaço de exceção, mundo paralelo e transformador; realidade alternativa amparadora; momento de transmissão cerimonial de mitos e ritos; contexto propício à iniciação.

A festa é momento passional, da alegria e da angústia; é hora de esbaldar-se, visitar-se, redimir-se, expurgar-se, regenerar-se, reavivar-se, reabastecer-se, rejuvenescer-se; de lavar a alma e a consciência enterrando um passado ruim. “[O indivíduo] vive na recordação de uma festa e na expectativa de uma outra, pois a festa figura para ele, para a sua memória e para o seu desejo, o tempo das emoções intensas e da metamorfose de seu ser.” (CAILLOIS, 1988, p.97). Um festival é modo de reviver sonhos, mitos e maravilhas relendo-os, reinterpretando-os, reencenando-os, celebrando-os, atualizando-os; reacendendo e reafirmando, assim, sua magia e influência no meio. A festividade é excesso permitido, obrigatório; é ruptura solene de uma proibição.

A festa é o paroxismo de uma sociedade, “[...] é o caos reencontrado e de novo moldado.” (CAILLOIS, 1988, p.110). A festa recorda o primordial; rememora virtudes, facilidades, exuberâncias e monstruosidades da infância; faz apologias a vagas lembranças do caos primeiro, a épocas criativas pueris em que ordens do mundo e do trabalho eram indefinidas. Por meio da festa, a coletividade visita nostalgicamente um espaço fundante, base original para a ordem presente; conhece-se uma época mitológica em que seres e natureza se confundiam; confunde-se *post-mortem* e vida terrena. Nas origens sobrenaturais, há indistinção e pululância; eram tempos, principalmente, de liberdade e primeiridade. Dos tempos de desordem e incerteza renasce uma ordem nova e revigorada.

Para Caillois (1988, 123-124), qualquer festa contemporânea, inclusive a do VJ, não passa de uma reminiscência das festas antigas. A turbulência geral não é mais possível em todo seu esplendor; inversões, comunhões, fervores e regozijos estão amenizados. A superestima do trabalho, da moderação, da prudência e do esforço tornou excesso e absurdo moribundos, eminentemente condenáveis, apenas ecos dos expressivos rituais sagrados e orgiásticos que já foram um dia. Festivais coetâneos, no máximo, arriscam reconquistas brandas e recalçadas das festas antepassadas, que envolviam voluptuosamente todo o conjunto social.

A liberdade primeira que persiste no âmbito de qualquer jogo ou festa é nomeada *paidia* (CAILLOIS, 1990, p.47). A *paidia* é “maneira de jogar” (1990, p.74)

que privilegia excesso, animação, algazarra, desregramento, agitação, risada, descontração, desordem, turbulência, recreação espontânea; as raízes linguísticas do termo podem referir-se a movimentos bruscos, infantis ou infantilizados provocados por uma superabundância de vitalidade; a expressão pode adquirir acepção erótica ou, ainda, referenciar algo que ondula despreocupado, ao sabor do vento. *Paidia* é alegria primitiva, estado orgânico de confusão; é impulso para tocar, apanhar, provar, farejar, degustar e talvez, em seguida, descartar; é gosto pelo contato transformador; é vontade juvenil, vigor alegre e impensado. Motor indispensável para o ambiente do VJ e, especialmente, para os eventos analisados, *paidia* se relaciona com intensidades e contrastes emotivos: medo, euforia, tensão, angústia, excitação, pânico, desespero.

Caillois (1990, p.31-32) enumera quatro categorias que permeiam todos os jogos; quando uma atividade lúdica preserva mais de um destes princípios (talvez, até mesmo os quatro), seu caráter de jogo é reforçado e se torna ainda mais evidente (1990, p.47). Por ora, aos estudos acerca do ambiente do VJ, convém a descrição de apenas duas delas, justo as mais intimamente relacionadas à *paidia* (1990, p.51-52): *mimicry* e *ilynx*.

A máscara (fantasia, mimese, imitação, *mimicry*) é categoria e recurso lúdico que permite a portabilidade identitária, possibilita a encarnação de um personagem ilusório por meio da adoção de seu respectivo comportamento; a fisionomia artificial, incorporável, serve de disfarce e dá margem a atitudes não convencionais, inclusive ao desvario. O mascarado esquece-se de sua personalidade, fingindo ser outro; quer fazer crer a si mesmo e aos circundantes que sua presença e identidade foram momentaneamente substituídas. A máscara pretende ser ego cambiante e identidade indestrutível. No uso da fantasia, um ser ou entidade gerado histórica, cultural e coletivamente adquire materialidade, a essência de seu suposto modo de agir concentra-se substancialmente num indivíduo-ator que, ao ceder seu corpo, desempenha um papel – dramático - contagiante e fascinante para um grupo-espectador, que, admirado, se presta à ilusão.

Durante o uso da máscara, o ator canaliza forças, expectativas e influências sociais; deve, então, reinventar-se incessantemente em suas peripécias. “Depois do delírio e do frenesim que ela [a máscara] provoca, o actor readquire a consciência num estado de idiotismo e esgotamento tais, que apenas lhe resta uma recordação confusa e diluída do que se passou dentro de si, inconscientemente.” (CAILLOIS, 1990, p.108). Os efeitos do uso empolgante da máscara não atingem

apenas aqueles que a vestem: ritualisticamente, a audiência deixa-se seduzir; comovida e atenta, acompanha os movimentos do performer. No exercício sagrado e religioso, crê-se que os usos cerimoniais e festivos da máscara revigoram a personalidade, ressuscitam a sociedade e trazem novos ares aos processos e ciclos naturais.

O transe (espasmo, estado evasivo, centrífugo, de vertigem, síncope, convulsão, perturbação, subversão e desordem da percepção sensorial, *ilynx*) mostra-se alcançável, dentre outras maneiras, na ingestão de substâncias alucinógenas e/ou por meio do olhar fixo em luzes estroboscópicas; desvia-se da normalidade neurológica, o sistema nervoso é submetido a condições de estresse e instabilidade. A experiência emocional e ritualística é frequentemente relacionada a capacidades sobrenaturais de comunicação, à busca pelo gozo e a íntimas imersões impulsivas, oníricas e fugazes na inconsciência (CAILLOIS, 1990, p.43, 107).

Em furiosas, trepidantes, nauseantes e convulsivas formas de gesticulação, abre-se mão da racionalidade num elogio brutal, atordoante, exaltado, temporário e contagioso à demência. Dentre os resultados estão: perda do fôlego, embriaguez, letargia, desmaios, palidez, tontura, arritmia, taquicardia, formigamentos, traumas, enjoo, esgotamento, desequilíbrio.

Cada uma das categorias fundamentais do jogo apresenta assim aspectos socializantes que, dada a sua amplitude e estabilidade, adquiriram direito de cidadania na vida coletiva. [...] para a *mimicry*, as artes do espetáculo, desde a Ópera às marionetas, e aos fantoches e, de uma forma mais ambígua, já orientada para a vertigem, o Carnaval e o baile de máscaras; para o *ilynx*, enfim, os arraiais, as festas ao ar livre e as ocasiões anuais cíclicas de festa e alegria populares. (CAILLOIS, 1990, p.62-63).

Atividades que envolvem máscara e vertigem guardam em si potências socializadoras; quando, porém, os limites do palco ou do tabuleiro dão sinais de dissolução, o universo do jogo corrompe-se e extravasa fronteiras de tempo e lugar, contaminando, em maior ou menor escala, o cotidiano; hipertrofiadas, as impulsões primárias que dirigem os jogos podem contagiar e perverter comportamentos rotineiros. Divertimento e descontração ficam próximos de se tornarem ideia fixa – por vezes, vícios, obrigações ou extravagâncias. Estes transbordamentos não são casos raros ou excepcionais; de forma abrangente ou apenas pontual, acontecem frequentemente, sempre que uma atividade lúdica não pareça ser suficiente para que um ímpeto instintivo provocador, descontente e indisciplinado se expresse de modo satisfatório.

Praticamente inevitáveis, tais contágios e desvios não são necessariamente prejudiciais à sociedade.

O distúrbio de *mimicry* se produz quando máscara e simulacro deixam de ser entendidos como meras ficções e encenações temporárias. Em estado de alienação, toma-se o fingimento como verdade; em confusão identitária, o ator se recusa a, no momento propício, abandonar o papel; o disfarce não volta para o armário; pelo contrário, naturaliza-se, é estranhamente incorporado pelo intérprete e, vez ou outra, também pela audiência. Indistintas, funções cênicas infiltram-se e até acumulam-se na cognição de um ou mais indivíduos. Teatro, ritual e espetáculo tomam conta do dia-a-dia. Ficções, lirismos e sonhos são assimilados por uma personalidade cada vez mais quimérica, desdobrada, provocante e cativante.

A química provê insumos para o estímulo desregrado da vertigem. Perturbações orgânicas, como drogas e álcool, oferecem ao corpo e à consciência a extinção temporária da coordenação e da estabilidade; libertam provisoriamente do peso da depressão, das responsabilidades ou de más lembranças. Os efeitos alucinógenos são passageiros, mas, com o uso frequente, a ação cognitiva e psicológica das substâncias tende a ser duradoura, senão permanente; a abstinência pode fazer com que um usuário se incline ao desespero. Entorpecimento e vício fazem homens e mulheres esquecerem de instintos de sobrevivência e conservação; gradualmente, em pulsos emocionais rumo à decadência e à autodestruição, julgamento e preocupação responsáveis pelo zelo da própria segurança são neutralizados.

A busca contínua por embriaguez e intoxicação origina comportamentos afetados, obsessivos; sob a psique do dependente químico paira uma insalubre, insistente e crescente insatisfação; o transe desejado se encontra cada vez mais distante, nos limiões da inatingibilidade. Experimentar alterando quimicamente a própria consciência faz parte de uma arriscada brincadeira de espírito ousado e juvenil; diretos ou indiretos, elogios ao uso de álcool e drogas são frequentes em shows musicais e audiovisuais.

O fingimento aliena e extasia; usar máscaras embriaga e liberta. Simulação gera vertigem; as duas categorias tendem à combinação; confundem-se para alimentar sentimentos de suposta inspiração improvisadora e liberdade criativa. O indivíduo possesso experimenta um tipo intenso de entusiasmo. Máscara e transe destituem o homem de um raciocínio ponderador e comedido; possessões estranhas neutralizam-no temporariamente pelo medo e pelo prazer. Brincando com seus medos,

dores, culpas e fantasmas, ao vestir uma máscara, o homem os assume; numa permuta sobrenatural, um homem empresta seu corpo a um espírito externo em troca dos valores essenciais a serem, pela entidade natural, transmitidos à comunidade. Mesmo em sua variância e heterogeneidade, a maioria das crenças apresenta, em níveis diferentes, especial cumplicidade entre simulação e vertigem, uma levando à outra. A simbiose da simulação e da vertigem é poderosa e irremediável.

Caillois (1990, p.97-98) considera que o nascimento da civilização sustentou o declínio da ação da *paidia* e do conjunto *mimicry* e *ilynx*. Desta maneira, o homem pôde, supostamente, se libertar de impulsos animais e primitivos que, um dia, configuram o domínio do sagrado. Vivendo sob a égide racional, meritocrática e regulatória, o homem teria conseguido destruir a aliança instintiva entre vertigem e simulação. Canevacci (1990, p.66) diverge desta afirmação nos seguintes aspectos:

[...] na minha opinião, Caillois erra quando sustenta que o declínio da função da máscara acompanha o nascimento da civilização, pois a própria máscara que ‘era o sinal por excelência da superioridade’ (124) mudou de sinal, mudou de ‘natureza’, mas não se dissolveu. Ao contrário. Na ânsia totalmente francesa de fixar de uma vez por todas o momento crucial e também fatal da *origem* da cultura há como que uma obsessão formal de controlar, com a pureza do pensamento, todo o tempo e todo o espaço percorridos pela humanidade em termos conceitualmente puros quanto historicamente alusivos.

Em sociedades coevas, máscara e transe não se perderam, adquiriram outras valências; relacionam-se de novas formas com cotidiano e pensamento eminentemente descentrados. Em coexistência múltipla com outros tipos de encontro e comportamento, perderam soberania, mas, em contrapartida, ganharam novos espaços, novos tempos e novas leituras: disfarce e alucinação tendem a estar cada vez mais híbridos e misturados entre si; diluídos e, ainda assim, expressivos, implícitos e arraigados ao comportamento comum; por exemplo, na ida ao cinema, ao teatro, ao circo, ao estádio, à quermesse, à *rave*, e mesmo, cada vez mais, na frequência do shopping e do museu.

4.2 O palhaço

Quais motivos podem ter levado à escolha, justamente, de um palhaço para as apresentações do *The Chemical Brothers*? Em narrativas mitológicas não é incomum a presença de deuses ou entes parodiantes; heróis de espírito grosseiro, covarde, travesso e estúpido cuja única e incorrigível ação está em substituir

solenidades pelo grotesco e pelo ridículo; dotados de um gracejo cômico e catastrófico, são desajeitados iconoclastas, contrapontos da majestade. A maquiagem-máscara do palhaço infiltra-se no sistema vigente e, dali, sabota-o sucessivamente. Mitologia e circo coincidem ao revelar um aspecto particular da *mimicry*: sátira e zombaria. Estas, sendo manifestações discursivas cuja função social não pode ser contestada, transtornam, em certa medida, a vida política (observar CAILLOIS, 1990, p.160-165). A origem da morte está na intervenção trágica e desastrada do louco pregador de peças (1988, p.155).

Tanto o espaço do VJ como o picadeiro presumem exhibições espetaculares e estupefacientes. O circo e seus segredos estão associados às festas populares. Bolognesi (2003) disserta em tom celebrativo acerca dos costumes e hábitos circenses e clownescos. O circo é um ambiente social no qual coexistem criatividade e ilusão. O circo é um modo de vida. Imagens, máscaras e anúncios circenses transparecem exotismo, imperfeição, assimetria e bipolaridade. Imaginam-se tipos e situações polêmicas, esquizofrênicas, oníricas, anárquicas, espetaculares e efêmeras. A apresentação circense explora, em nome de um entretenimento carnavalizante, as associações entre cultura, antropologia, espacialidade, magia, ritualização, emoção e fisiologia.

O circo, efervescente de experimentalismos, contribui para a inovação contrapondo misterioso e desconhecido a formatos, cerimoniais e linguagens arraigados. Apresentam-se performances sinestésicas que impressionam pela complexidade formal e conceitual. Há espaço para todo o tipo de manifestação artística e tecnológica: atuação, pintura, música, escultura, todas executadas hibridamente e com boa dose de improvisação. A ambivalência, presença de discursos e vozes opostos e intensos, gera ritmo, contrastes, tensões; espaços comunicacionais e imaginários multidimensionais que provocam, problematizam, confundem, e, simultaneamente, despertam e esclarecem. Temas divinos e grotescos coexistem complementarmente.

As manifestações circenses subvertem tanto as noções de propriedade como as barreiras entre público e privado. Jogos e esportes também estão presentes no picadeiro, do transe à sorte, as narrativas são construídas de maneira a conduzir os interlocutores a uma catarse mais ou menos colaborativa. Processos de capitalização e mediatização da apresentação circense tornaram-na ainda mais impura. Tanto a ressignificação de personagens e papéis quanto o avanço tecnológico contribuíram para a reconfiguração de parte do imaginário circense na contemporaneidade.

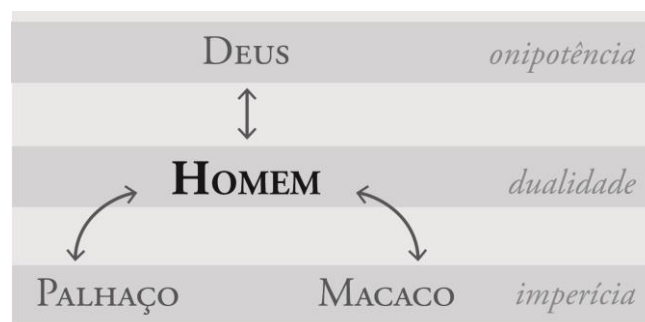
O palhaço não se reduz a um mero integrante do circo, desenvolve ali muitas de suas habilidades e potencialidades, mas está presente em outros meios e contextos. Sua imagem, pícara, chantagista e chamativa, se destaca diante do ordinário. O exagero predominantemente estético nos trejeitos do palhaço fundamenta pensamentos de teor ético e lógico. A maquiagem-máscara é elaborada de modo a realçar caráter e comportamento grotescos do personagem; olhos, nariz e boca são destituídos de suas formas convencionais, originando ilusões e hipérboles faciais. Os olhos, marcados pela subjetividade, anunciam e antecipam as intenções e movimentos do protagonista. O nariz, quase sempre avermelhado, relaciona-se com secreções e com o falo. Bochechas rosadas denunciam a tendência do inocente palhaço à embriaguez.

A pele esbranquiçada tende a transmitir um desconforto, irônico, anêmico e desumanizante, que contribui para o distanciamento do espectador e, conseqüentemente, para o fenômeno do riso ridicularizador. A boca, contrastantemente vermelha e grotescamente erotizada, símbolo de absorção e deglutição, é o centro da face cômica. A interação caricatural entre os órgãos sugere ao espectador uma aproximação sinestésica durante a performance. O corpo, matéria para reflexões acerca de imaginários sociais, culturais e psicológicos, é princípio da atuação circense:

A matriz do circo é o corpo, ora sublime ora grotesco. O corpo não é uma *coisa* [passiva ou inerte], mas um organismo vivo que desafia seus próprios limites. [...] O corpo feito espetáculo deixa de lado a roupa cotidiana que o esconde para se mostrar em sua grandeza contraditória, no jogo incessante entre o sublime e o grotesco. Espetacularmente, ele se desnuda para revelar toda a sua potencialidade. (BOLOGNESI, 2003, p.189)

Apesar de possuírem aparência antropomórfica, deuses, homens, palhaços e macacos têm diferenças fundamentais na constituição imaginária (Figura 11). Enquanto deuses caracterizam-se pela existência superior, atemporal, além de perspicácia, clareza e onipotência, palhaços e macacos são imagens de degeneração, confusão, desorganização, impotência e imperícia. Resta ao homem uma existência dual e ambivalente, entre a utópica sapiência imaterial divina e a corporeidade demente, profana e animalesca do palhaço e do macaco.

Figura 11 – separações, declínios e decadências entre Deus, homem, palhaço e macaco



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Zücker (1954, p.312).

O palhaço, apesar de sua monstruosidade, ainda é humano o suficiente para ser base para comparação; nesta mesma perspectiva, deuses e heróis mitológicos também preservam características humanas. O homem sente amarga e dolorosamente sua distância dos seres superiores, inatingíveis; mas sua dor pode ser aliviada ao descobrir que existe alguém tão distante do homem como o homem está distante de Deus. A gargalhada suscitada pelo palhaço não é diferente do riso alegre da criança em frente à jaula de um macaco (ZÜCKER, 1954, p.314). De forma satírica e contraditória, o palhaço afirma e, ao mesmo tempo, nega divindades institucionais, bem como suas regras e hierarquias. O palhaço incomoda, também, porque é mito dramático, traumático, exagerado, marginal, enfadonho, zombeteiro, instável e, em última instância, antimitológico.

O principal sustentáculo do palhaço está em sua audiência, com a qual possui uma relação de cumplicidade, crítica e parasitismo. O palhaço não possui fé religiosa nem engajamento político, científico ou filosófico aparentes, suas ações não inspiram coragem ou confiança, ao contrário, denotam inaptidão, irresponsabilidade e instabilidade. O riso demanda certa dose de impiedade e impessoalidade por parte do público; daí constitui-se uma hierarquia sutil, consentida, na qual o singelo personagem parece ocupar uma posição inferior, já o interlocutor, por sua vez, coloca-se em condição de superioridade ao assistir às peripécias aparentemente ingênuas.

Fruto de sua personalidade, a atuação do palhaço insiste no incerto, no irresponsável, na falha e na frustração. O quão humano é o palhaço? Sua aparência leva ao descompromisso e a não compaixão próprios do humor satírico, porém, suas atitudes, perseverantes no erro, revelam uma espécie de humanização exacerbada. Teimosia, dúvida, medo, êxtase, sonho, devassidão e inconsequência são próprios do homem e hiperbólicos no palhaço. O pensamento do palhaço provoca, hominiza e humaniza. Em

cotidiano que tende à absoluta funcionalização do ser humano; onde homens e mulheres caem em estupor diante do mito de um mecanismo estritamente cartesiano imutável; em que as ações humanas são manipuladas e dirigidas por poderes fora do entendimento da maioria – neste mundo, a presença provocadora do palhaço, aquele que afirma por meio da negação, torna-se essencial (ZÜCKER, 1954, p.317).

Nos âmbitos arquetípico, mitológico e religioso, o palhaço é senhor da desordem, contraponto ao equilíbrio divino, cósmico, racionalista, *sapiens*. Sua conexão com o diabo não é exatamente oposta à intelectualidade humanista, mas complementar, no sentido de que se elaboram críticas emocionais a um positivismo idealista. O ridículo pressupõe o sublime, o sublime permite a presença do ridículo; a performance clownesca, de espírito predominantemente juvenilizante, despreocupado, criativo, errante e anárquico, afeta a estabilidade moral e identitária dos espectadores e da sociedade. A influência da figura do palhaço no pensamento social manifesta-se com toda potência quando a máscara, imagem da marginalidade, torna-se desejo, anseio, ideal e, consecutivamente, o próprio rosto.

É provável que o palhaço apareça nas apresentações do *The Chemical Brothers* porque, mesmo hoje, seu papel social lhe concede licença para encarnar todo o tipo de malandragem, malícia, dissimulação, contrassenso, corrupção e heresia; nestes aspectos, ele é autoridade irrevogável e inoportuna; é influência maligna, esquiva, oportunista e inquieta sempre à espreita. A aparição do palhaço legitima, no palco-picadeiro do VJ, a vivência hedonista; ao mesmo tempo, assombra a audiência com aparecimentos repentinos e misteriosos. A festa é lugar da *paidia*, da liberdade e da lembrança inocentes e estonteantes; é ambiente báquico que, com a presença catalizadora do bufão-anfitrião, pode se tornar ainda mais fecundo, excessivo, inebriante e caleidoscópico.

5 ESPIRALAÇÕES ANTES, DURANTE E DEPOIS DO ESPETÁCULO

As imagens articuladas no ambiente do VJ possuem carga emocional, energética e lógica e podem ser interpretadas pelo público de diferentes maneiras, de acordo com a memória e a experiência de cada um; comportamentos característicos das instâncias pública e privada, grupal e individual confundem-se no espaço híbrido proposto pelo VJ. Aproximar os modelos de apresentação do VJ à teoria dos interpretantes permite a análise dos processos codificadores da imagem, além de fomentar investigações acerca dos mecanismos de expressão da imagem em linguagens e espaços midiáticos específicos.

Este capítulo tem por objetivos: (5.1) descrever um modelo diagramático que contribua para uma leitura da semiose que acontece durante a festa do VJ; (5.2) descrever o corpus; (5.3) aplicar o diagrama gerado aos momentos em que o palhaço aparece no espetáculo.

5.1 Modelo e raciocínio diagramáticos

Modelo é a representação de um sistema por outro sistema, dinâmica na qual este interpreta aquele utilizando termos mais familiares e inteligíveis; em suas estruturas, ambos, por aproximação, funcionam semelhantemente. “Toda modelização envolve “idealização, simplificação, abstração e sistematização” de um fenômeno.” (QUEIROZ, 2004, p. 51).

Um modelo que visa representar o funcionamento do signo deve guiar-se por propriedades que satisfaçam determinadas condições, critérios, preceitos de regulação embasados por princípios formais e pela análise fenomenológica; o tratamento dado à visualidade deve respeitar as seguintes diretrizes (QUEIROZ, 2004, p.52) para que o esquema composto mostre-se coerente: (I) irredutibilidade e complementariedade da relação triádica; (II) ação, cooperação e processualidade; (III) irreversibilidade – considerando o fluxo unilateral do tempo. Para apontar o deslocamento progressivo de signo e consciência no tempo podem-se utilizar setas; (IV) continuidade, capacidade de propagar-se; (V) convergência para o objeto dinâmico; (VI) tendência para o infinito.

“Pensamento dialógico é pensamento diagramático, condição essa que o raciocínio leva às últimas conseqüências.” (SANTAELLA, 2004, p.192). O diagrama, estrutura formal desenvolvida com base na experiência e no aprendizado, é sempre

passível de aperfeiçoamento. Seu grau de especificidade e codificação relaciona-se com a necessidade que uma mente possui de apropriar-se do fenômeno real referido no diagrama. O diagrama é uma imagem mais ou menos codificada da Realidade, sem ele, é impossível a existência, pois não há codificação e organização. Quanto mais analítico e detalhado, mais parcial e específico será o diagrama. A Realidade pura é inconcebível, infinita e contígua. O diagrama diz respeito a um recorte específico e pontual do Real, problematiza e limita o mundo Real para torná-lo acessível, compreensível. Esta “burocratização” da Realidade é inerente ao ser. Fatos em estado bruto não significam, a partir do momento em que são apreendidos adquirem um potencial de representação, este potencial varia de acordo com as experiências, memórias e com o aparato sensorial do receptor.

“[...] a construção de diagramas é um recurso instrumental cuja vantagem é conferir a necessária materialidade a um pensamento, ideia ou percepção. Trata-se de tirá-los do estado fugidio inicial e preparar-lhes as formas para as sucessivas conversões.” (PANICHI e CONTANI, 2003, p.55). A diagramação - manejo e composição de sistemas, ícones e traduções visuais que façam ver as operações presentes nas estruturas de mente e signo – é procedimento que permite aplicação e experimentação de conceitos ligados à teoria lógica dos signos. As relações formais internas de um diagrama representam, por meio de um tipo particular de semelhança, as relações de um sistema externo, independente do diagrama. As relações entre as partes de um diagrama mostram-se análogas às relações entre as partes do referente (CP2, 277). “Uma das vantagens da exploração explícita das construções diagramáticas é, com efeito, explorar configurações relacionais de um determinado conjunto pressupondo outras e, portanto, sem desfigurar a integridade do fenômeno.” (SILVEIRA, 1983, p.20).

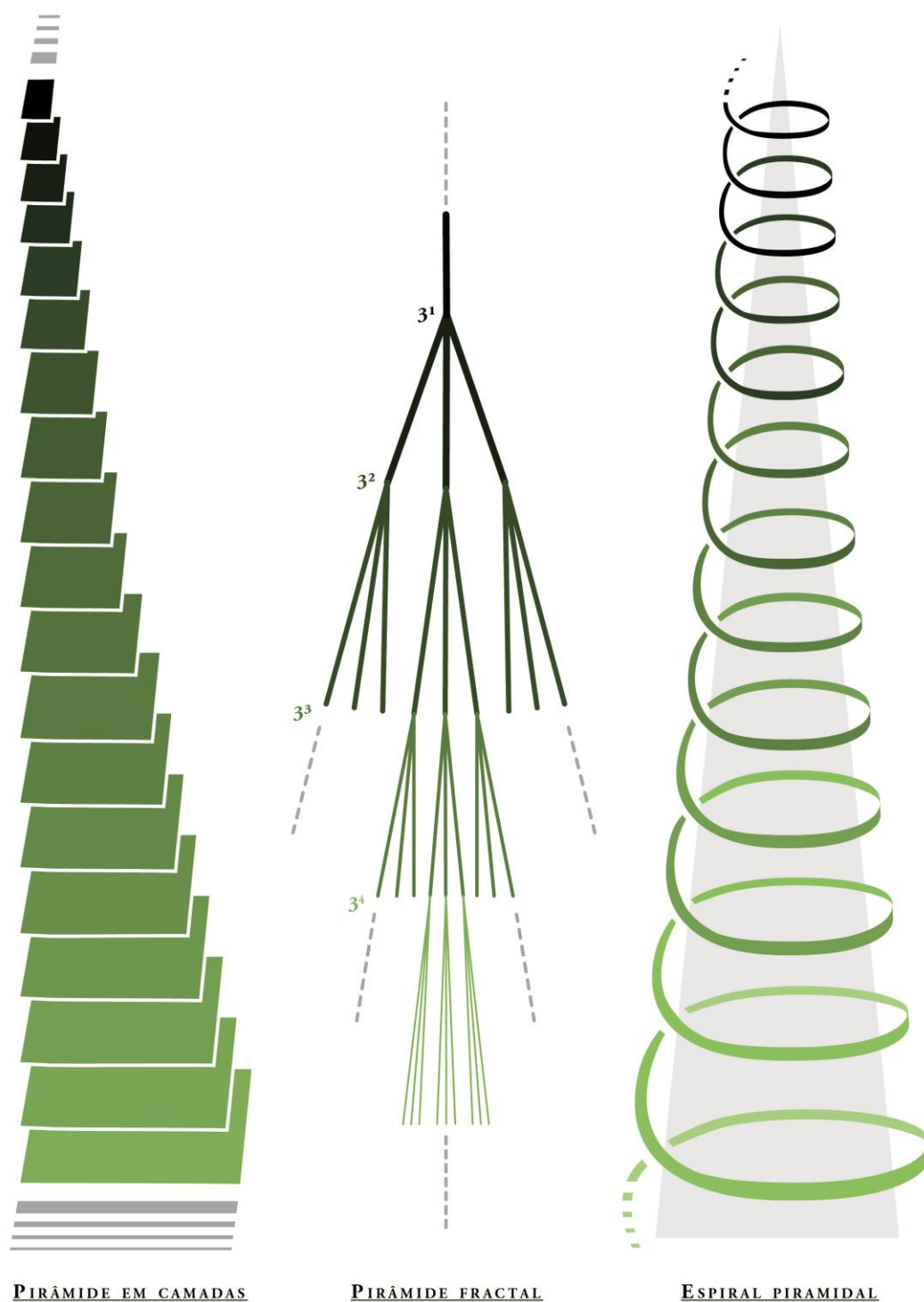
Sobre limites e propriedades na construção e implementação de “diagramas dinâmicos”, para Queiroz (2004, p.124-126), é recomendável que, visando melhor representar relações, um diagrama se utilize da tridimensionalidade; um ambiente em três dimensões permite ao observador alterar sua posição e seu ponto de vista; vendo por outros ângulos ele pode descobrir, por meio de movimentos exploratórios, relações novas contidas no diagrama. O uso de cores também se mostra interessante, já que ajuda a estabelecer relações entre elementos afastados no diagrama.

Com base nas duas classificações dos interpretantes (CP5, 475; 8, 315; SILVEIRA, 2007, p.49-54) e em seu cruzamento (SILVEIRA, 2007, p.55-57),

representado neste trabalho pelas Figuras 7 e 8, elaborou-se um guia esquemático que servirá para a análise das imagens projetadas durante o show do *The Chemical Brothers*. A análise entenderá o palhaço como signo.

As três matrizes do guia de análise (Figura 12) possuem forma piramidal, elas representam um fluxo de pensamento que, na relação evolutiva entre mente e signo, se torna cada vez mais refinado; através do tempo, o diálogo do público com o palhaço-signo tende a se sofisticar. O palhaço é insistente, num vai-e-volta, teima em piscar e reaparecer para o público; ao longo da experiência oferecida pelo VJ, a mente é posta diante do signo por diversas vezes, revisitando-o. A cada visita, o interpretante evolui, atualiza-se, adquire uma acepção mais avançada que a anterior. As estruturas de cada matriz são constituídas pela replicação de formas geométricas básicas: quadrado, triângulo e círculo; as formas são distribuídas em camadas que representam diferentes estágios da ação do signo sobre a mente.

Figura 12 – guia de análise: diagramas piramidais


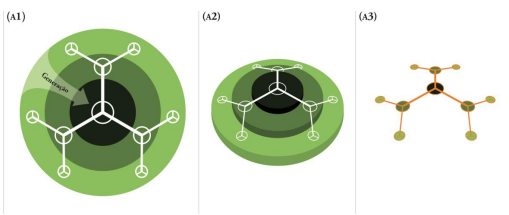
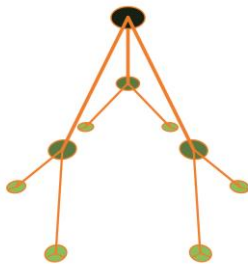
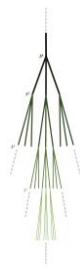

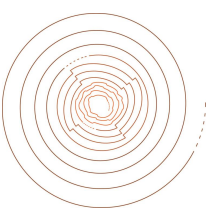





Fonte: Elaborado pelo autor.

Conforme o Quadro 3, as Figuras 7 e 8 basearam a esquematização da *Pirâmide em camadas*. As Figuras 9 e 10 (desta última, a subdivisão (A4)) basearam a esquematização da *Pirâmide fractal*. Finalmente, as Figuras 2, 3 e 10 (desta última, as subdivisões (B) e (A4 \wedge B)) basearam a esquematização da *Espiral piramidal*. As três

versões são equivalentes e complementares; são três matrizes para um mesmo processo; todas entendem que o trânsito da mente do intérprete entre emoção, energia e lógica acontece de maneira colaborativa, simultânea e gradual. Da *Pirâmide em camadas*, nasce a *Pirâmide fractal*, de ambas, gera-se a *Espiral piramidal*, e vice versa.

Quadro 3 – figuras que basearam cada diagrama do guia de análise

FIGURAS QUE, COMPLEMENTARMENTE, DERAM BASE A CADA DIAGRAMA				DIAGRAMA DO GUIA DE ANÁLISE																																
<p>Figura 7</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>(1) interpretante imediato</th> <th>(2) interpretante dinâmico</th> <th>(3) interpretante final</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>(1) interpretante emocional</th> <td>1-1</td> <td>2-1</td> <td>3-1</td> </tr> <tr> <th>(2) interpretante energético</th> <td>1-2</td> <td>2-2</td> <td>3-2</td> </tr> <tr> <th>(3) interpretante lógico</th> <td>1-3</td> <td>2-3</td> <td>3-3</td> </tr> </tbody> </table>			(1) interpretante imediato	(2) interpretante dinâmico	(3) interpretante final	(1) interpretante emocional	1-1	2-1	3-1	(2) interpretante energético	1-2	2-2	3-2	(3) interpretante lógico	1-3	2-3	3-3	<p>Figura 8</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>(1) interpretante imediato</th> <th>(2) interpretante dinâmico</th> <th>(3) interpretante final</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>(1) interpretante emocional</th> <td>1-1</td> <td>2-1</td> <td>3-1</td> </tr> <tr> <th>(2) interpretante energético</th> <td>1-2</td> <td>2-2</td> <td>3-2</td> </tr> <tr> <th>(3) interpretante lógico</th> <td>1-3</td> <td>2-3</td> <td>3-3</td> </tr> </tbody> </table>			(1) interpretante imediato	(2) interpretante dinâmico	(3) interpretante final	(1) interpretante emocional	1-1	2-1	3-1	(2) interpretante energético	1-2	2-2	3-2	(3) interpretante lógico	1-3	2-3	3-3	<p><i>Pirâmide em camadas</i></p> 
	(1) interpretante imediato	(2) interpretante dinâmico	(3) interpretante final																																	
(1) interpretante emocional	1-1	2-1	3-1																																	
(2) interpretante energético	1-2	2-2	3-2																																	
(3) interpretante lógico	1-3	2-3	3-3																																	
	(1) interpretante imediato	(2) interpretante dinâmico	(3) interpretante final																																	
(1) interpretante emocional	1-1	2-1	3-1																																	
(2) interpretante energético	1-2	2-2	3-2																																	
(3) interpretante lógico	1-3	2-3	3-3																																	
<p>Figura 9</p> 		<p>Subdivisão (A4) da Figura 10</p> 		<p><i>Pirâmide fractal</i></p> 																																
<p>Figura 2</p> 	<p>Figura 3</p> 	<p>Divisão (B) da Figura 10</p> 	<p>Divisão (A4 \wedge B) da Figura 10</p> 	<p><i>Espiral piramidal</i></p> 																																

Fonte: Elaborado pelo autor.

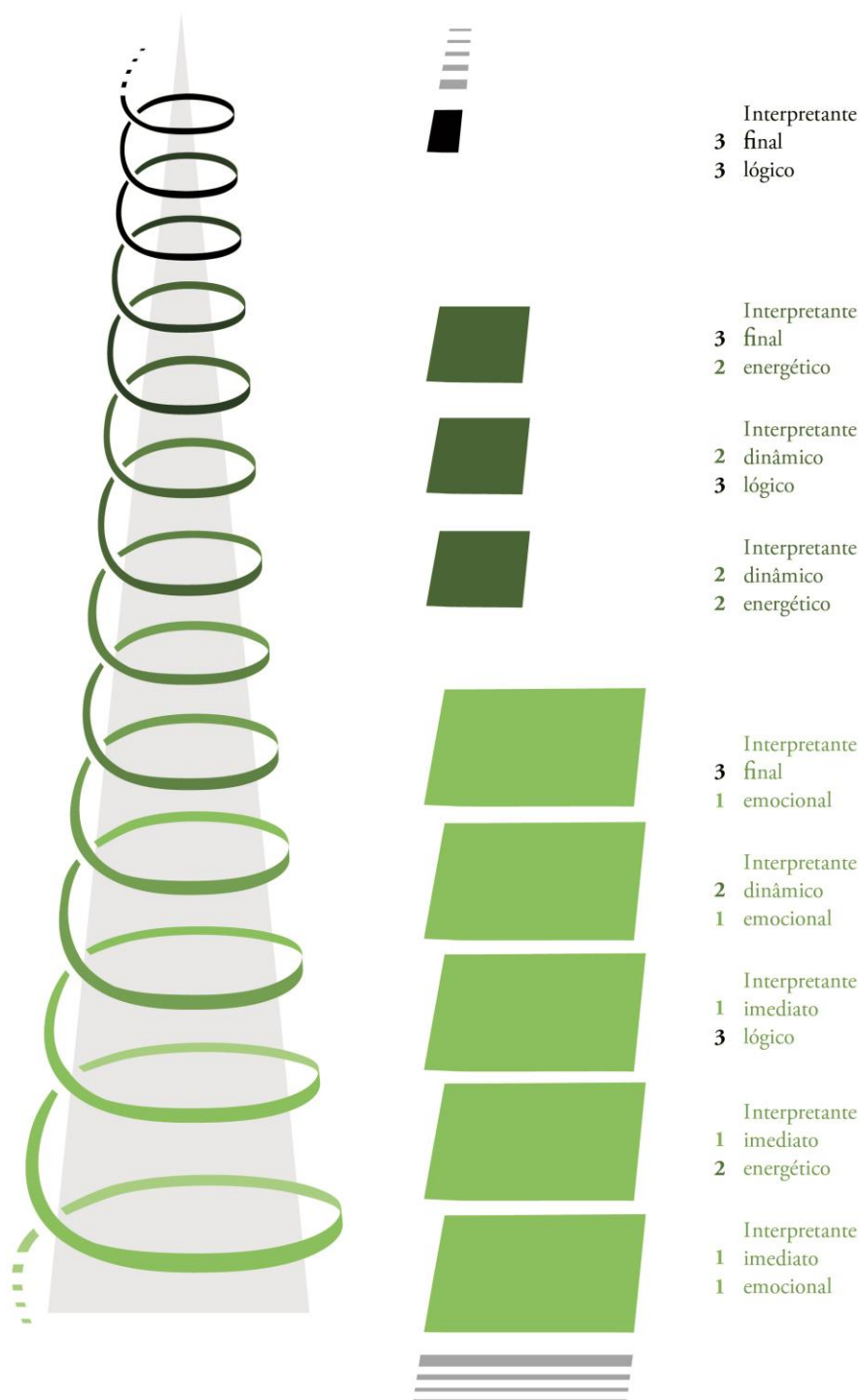
A *Pirâmide em camadas* lembra uma escada em que os degraus diminuem gradativamente em largura e em comprimento. Apenas do topo da escada, permeado pela lógica, o intérprete consegue elaborar racionalizações sobre as efervescências que acontecem nos níveis emocional e energético. A *Pirâmide fractal*

lembra galhos de uma árvore; conforme mostram as linhas pontilhadas, a pirâmide fractal pode se abrir com um leque; devido à autossimilaridade, propriedade fractal, a abertura pode acontecer perpetuamente. Cada círculo da *Espiral piramidal* pode ser interpretado como uma fase da relação entre mente e palhaço-signo. A mente orbita o signo e com ele se desenvolve. A espiral sugere constante dinamismo e movimentação, fatores inerentes aos processos de representação.

Quando na região basilar das pirâmides, o intérprete tende a ficar desorientado, tomado por sentimentos difusos; há apreensão e inquietação. A região central das pirâmides se refere a um momento atual, de energia e vibração, é a hora do fato em si. De baixo para cima, conforme as relações entre palhaço e intérprete se aperfeiçoam, o percurso fica mais consciente, racional e cartografável. Nas regiões superiores das pirâmides, as condutas estão mais adequadas ao fenômeno; por já ter havido algum tempo para aprendizado e familiarização, há menos surpresa e maior previsibilidade.

A Figura 13 insere na pirâmide cada um dos nove campos frutos do cruzamento entre classificações: [1-1] *Interpretante imediato emocional*, [1-2] *Interpretante imediato energético*, [1-3] *Interpretante imediato lógico*, [2-1] *Interpretante dinâmico emocional* e [3-1] *Interpretante final emocional* estão na base da pirâmide, na região em que operam, reinam qualidades difusas, potencialidade e emoção. [2-2] *Interpretante dinâmico energético*, [2-3] *Interpretante dinâmico lógico* e [3-2] *Interpretante final energético* ocupam o meio da pirâmide, calcados na emoção, atualizam ações, esforços enérgicos. Por fim, calcado na emoção e na energia, o [3-3] *Interpretante final lógico* é o principal responsável pela constituição de hábitos, inteligências e padrões de comportamento e de aprendizado.

Figura 13 – guia de análise: os nove campos



Fonte: Elaborado pelo autor.

Em sua evolução na mente de um intérprete, a performance do VJ está propensa a produzir todos os tipos de interpretante. Eles não são gerados de forma sequencial ou uniforme: no fluxo de pensamento, uma ideia não termina para que, necessariamente, outra ideia comece, elas se geram e complementam ao mesmo tempo; um movimento puxa o outro; num turbilhão de estímulos, a mente seleciona, processa e

combina simultaneamente diversos tipos de significado. Um pensamento é ativo no outro pensamento, um interpretante é ativo no outro interpretante; o pensamento é híbrido e multitarefa.

5.2 Aparições do palhaço

Desde o início, em 1989, as temáticas abordadas pela dupla inglesa de discojóqueis *The Chemical Brothers* constituem-se de lisergia e catarse. Incentiva-se o escape momentâneo da rotina por meio de leituras entorpecentes e místicas do aparato tecnológico. A assinatura *The Chemical Brothers* pretende ser sinônimo de uma convidativa, apaixonada e mutante vivência experimental alternativa. Composições e sonoridades em *The Chemical Brothers* mostram-se particularmente anafóricas, intermitentes. Letras e ritmos repetitivos adicionam previsibilidade às canções; a insistência torna-as fáceis de memorizar e cantarolar.

A participação crescente da visualidade nos espetáculos de música eletrônica inaugurou, na língua inglesa, uma maneira de se referir ao ato da apresentação. Com tratamento semelhante ao empregado para a exibição de obras cinematográficas, anúncios de festas e shows não mais utilizam o termo “*playing at*”, mas sim a expressão “*screening at*”, denotando a importância da tela (*screen*) para a constituição da experiência proposta pela performance.

Figura 14 – mosaico descritivo com *frames*-chave da aparição do palhaço nas projeções relacionadas à música *Just get yourself high*



Fonte: Elaborado pelo autor com *frames* capturados do filme *Don't think* (2012).

Em sua primeira manifestação (no filme, a partir de 8'22" até 9'40"), no início do espetáculo documentado no DVD *Don't think*, o palhaço reitera com expressão irônica, em sintonia com a música, a ordem “*Just get yourself high*”⁵ (Figura 14). O personagem de trejeitos faciais incisivos parece olhar fixamente para o público, exprimindo o imperativo com convicção e malícia. Os aparecimentos são fantasmagóricos e fugazes, a imagem pisca, desvia de possíveis olhares analíticos; o palhaço sem nome não se demora na vocalização do ditame, desaparece rapidamente para emergir em outro ponto da tela depois alguns segundos de escuridão. A luz branca que emana da imagem é a única a iluminar a audiência.

Ritmicamente, entre os intervalos da repetição de “*Just get yourself high*”, enquanto o palhaço não está na tela e o espaço fica imerso em escuridão, ouve-se uma voz *off* repetindo “*Do it again*”. As duas frases são repetidas de modo intercalado: “Apenas fique alto”, ditada pelo palhaço, e “Faça de novo”, ditada pela voz *off*. Entre a primeira e a segunda aparição, o show prossegue com projeções variadas sem nenhuma relação direta com o palhaço.

⁵ Em tradução livre, “Apenas fique alto”; incentivo explícito ao transe e à vertigem, a frase reforçada exaustiva e ritmicamente autoriza e convida para o gozo.

Na transição entre as músicas *Superflash* e *Leave home* (no filme, a partir de 1°15'03" até 1°17'02"), próximo ao fim da apresentação, acontece outra manifestação, também de caráter pulsante, do palhaço, desta vez em duas etapas (Figura 15). No primeiro estágio, um coral infantil clownesco entoa “*You’re all my children...*”; à medida que suas vozes adquirem frequência mais aguda, outros rostos pueris despontam na tela, como em uma constelação; os palhacinhos não encaram diretamente o espectador, têm seu olhar disperso, não fixo. A transição para o segundo momento se dá de forma abrupta, um grande palhaço adulto toma o lugar dos meninos e completa a frase com voz gutural e robótica: “*You’re all my children now*”⁶.

Figura 15 – mosaico descritivo com *frames*-chave da aparição do palhaço na transição entre as canções *Superflash* e *Leave home*



Fonte: Elaborado pelo autor com *frames* capturados do filme *Don't think* (2012).

A enunciação do fim da apresentação é complementar à do começo; ao cumprirem a ordenação dada no início do show, “ficando altos”, entregando-se ao transe, os participantes veem-se compulsória e ambivalentemente filiados a uma entidade grotesca, sedutora, profana, mascarada e demoníaca. Nos leitores, este uso da pulsão instaura um novo desconforto, que, desta vez, se refere ao estabelecimento irrevogável de um vínculo. Após três músicas, sem nenhuma outra aparição clownesca, o show disponibilizado no DVD se encerra.

⁶ “Vocês são todos meus filhos agora”, em tradução livre.

5.3 Relações entre intérprete e palhaço-signo

A fruição no show do *The Chemical Brothers* não exige do intérprete uma postura passiva, de acompanhamento de narrativas lineares e objetivas. O ambiente festivo tende à diversidade, a recepção se dá de modo fragmentado, descontraído. O contato com a multidão, a subversão da percepção convencional e o uso de máscaras, ídolos, fetiches e fantasias contribuem para a excitação do público, cujas condutas propendem à promiscuidade. O espaço lúdico e musical, ode à liberdade, tende a catalisar impulsos fisiológicos, tornando excitação e flerte constituintes importantes do ritual tecnológico celebrativo. A consciência se entrega, momentaneamente, a uma espécie pulsante de demência produzida artificialmente e pulverizada no ambiente pela imagem luminosa. Existe clara correspondência entre imagens articuladas e condutas do público.

Em momentos distintos, dois atores interpretam os palhaços adultos; presença e influência do personagem não dependem do indivíduo que o incorpora, mas da utilização da maquiagem-máscara. O personagem dispensa apresentação, invade repentina e autoritariamente o campo visual para dar ordens ao espectador. O tempo em que o palhaço se torna visível se limita ao da pronúncia de frases sintéticas e repetitivas, cerceando elaborações racionais *in loco*; é pouco provável que um *interpretante lógico* predomine durante a apresentação. A imagem misteriosa e fugaz subverte controle e expectativas do olhar, que acaba confuso. Resta ao indivíduo, desorientado, deslumbrado e aparentemente impotente, encarar o telão em busca de informação, numa espécie de contemplação, como mostram as filmagens.

Antes do show, o público nutre expectativas, alimenta ansiedades. Tais aflições são apenas conjecturas, meras incertezas, suposições imprecisas sobre o que pode acontecer durante a festa; são ideias errantes, pouco determinadas, potencialidades sem nenhum compromisso com eventual atualização e concretização. Espera-se que a experiência seja satisfatória. Antes do contato dinâmico e efetivo com o público, no palhaço-signo, independentemente de qualquer intérprete, latejam significações.

A partir do início do espetáculo, estímulos parecem convidar interatores para uma espécie de viagem no fluxo vertiginoso de edição. A expressão “*Just get yourself high*”, persuasiva porque insistente, deixa claro que a autossatisfação imediata e hedonista figura entre os principais objetivos do show. “*Do it again*” é

complementar a “*Just get yourself high*”, uma vez que, intercalando-se à imagem do palhaço, reforça a ideia de que não há outra opção senão seguir as instruções. Em repetições hipnotizantes, ao insistir para “fazer novamente”, a voz *off* legitima as recomendações do palhaço. Os locutores autoritários exprimem desejos íntimos do ouvinte, as afirmações insistentes estimulam a busca pelo prazer, trazem à tona a possibilidade e o desejo de fruição e satisfação plenas.

O personagem existe na e para a emergência do gozo. As primeiras aparições do palhaço são surpreendentes, causam estranhamento e, porque provocativas e fugidias, podem despertar curiosidade por parte do público. A manifestação do palhaço causa estarrecimento também porque, ao contrário da performance convencional de picadeiro, não possui intenção humorística. Devido às proporções físicas da imagem e à expressividade intensa do personagem, a comunicação sofre uma espécie de inversão: a figura grotesca, em posição de visível superioridade, zomba do público.

A máscara é rosto perturbado e perturbador do desconhecido, é o sorriso da mentira, é a própria alma da perversidade que sabe corromper à medida que aterroriza, é a mordaz luxúria do medo, é a angustiante e silenciosa eventualidade deste desafio lançado à curiosidade dos sentidos [...]. (LORRAIN, 1900, p.5 *apud*. CAILLOIS, 1990, p.228).

Conforme a performance evolui, o público acompanha com respostas corporais, que exigem esforço, energia e dedicação. Dança, canto, grito, movimento e pulo são reações físicas a diferentes tipos de emoção. Palco e pista de dança são lugares de manifestação, luta, contato, externalização, combinação, oposição, conflito, choque, enfrentamento, encontro. O palhaço-signo opera como força de transformação; exige reações e adequações por parte do intérprete.

Figura 16 – reações do público: alucinação em meio à multidão



Fonte: *Frame* capturado do filme *Don't think* (2012) em 9'18".

Posturas e fisionomias do público em relação às imagens projetadas no show são registradas no filme; as figuras a seguir ilustram algumas destas reações. A Figura 16 mostra uma multidão eufórica, os olhos semicerrados e a boca entreaberta do homem em primeiro plano denotam que, no meio do empurra-empurra, ele provavelmente se encontra num estado eminentemente alucinatório, letárgico, de recepção. Os vários braços erguidos são indício, além da falta de espaço, de que os movimentos executados pelos intérpretes possuem aspectos convulsivos.

Figura 17 – reações do público: estarecimento



Fonte: *Frame* capturado do filme *Don't think* (2012) em 1°16'06".

A Figura 17 focaliza a expressão facial de uma única pessoa; sua fisionomia exprime incômodo, estranhamento, estupefação. A reação da mulher ao palhaço-signo é de estarecimento, perplexidade. Neste caso, o pavor se converte em paralisia momentânea.

Próximo ao fim do espetáculo, a aparição do coral infantil entoando “*You’re all my children...*” serve de prelúdio para a reaparição do palhaço adulto. A imagem de crianças, geralmente, relaciona-se a inocência e ingenuidade, valores que contrastam com malícia e ironia transparecidos pelo palhaço adulto. A frase “*You’re all my children now*”, dita pelo adulto, que aparece bruscamente, ressalta como o público se deixou envolver inocentemente pelas imagens, exatamente como lhes foi imposto, ordenado, desde o início. A frase “Vocês são todos meus filhos agora” sela um vínculo inquestionável entre palhaço-signo e audiência; o termo “*children*” sugere uma ligação genética: há algo de clownesco, irracional, malicioso, perturbado, perverso, errante e demoníaco no público que busca o transe. O espectador abre mão de sua racionalidade para corromper-se e fadigar-se em emoção e energia. A natureza errática do palhaço-signo se transfere para a audiência, agitando seus corpos e exaurindo suas energias; é como se a entidade grotesca dissesse aos participantes: “Por terem seguido minhas ordens, agora todos vocês possuem algo de mim dentro de si”. Apesar das surpresas e traumas da viagem, não se pode voltar atrás; não há como se esquecer do que foi visto, pensado ou vivido, não há como abrir mão da filiação a esta altura da apresentação.

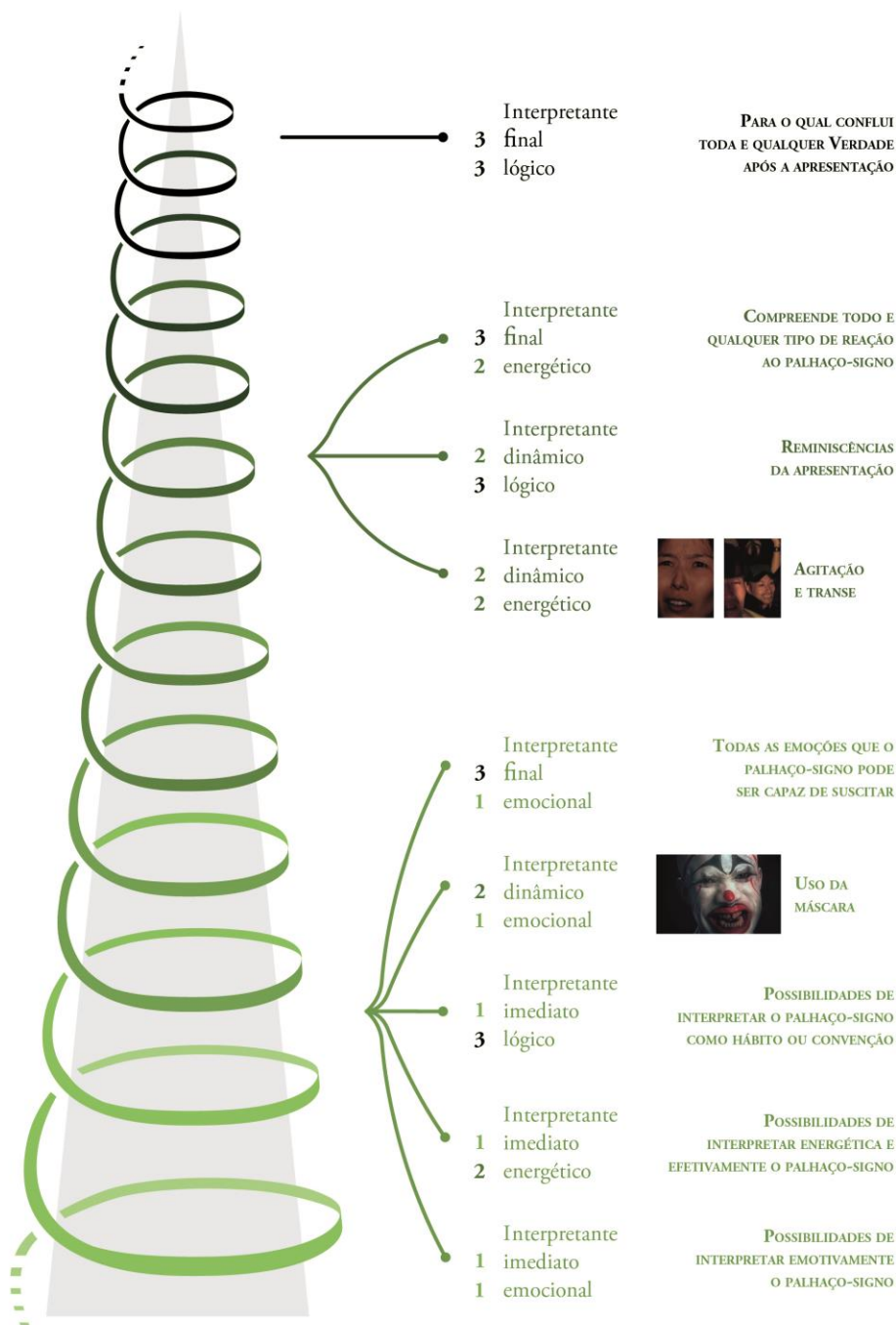
Para Santaella (2003, p.214), um dos conceitos-chave das tecnologias imersivas é o da incorporação substituindo a identificação em senso estrito. Não se pode mais falar estritamente em identificação, uma vez que esta presume alguma distância entre o sujeito e a coisa pela qual ele, por ventura, pode se identificar. Na experiência híbrida e interativa proporcionada, também, pelo ambiente do VJ, “[...] identidades são incorporadas, intercambiadas, complementadas, substituídas, transitáveis. Nessa lógica da reversibilidade, entramos na pele do outro, tornamo-nos o outro. Daí a sensação de jogo, muito mais do que a de identificação [...]”. A mente interpretadora que participa do espetáculo, portanto, tende a incorporar a identidade do palhaço.

Da forma como organizado na apresentação, o signo clownesco adquire caráter ritualístico por meio da tecnologia. A natureza luminosa da imagem confere fantasmagoria às aparições. Nas frases do palhaço não há passado ou futuro, o tempo verbal (presente do subjuntivo) revela a dedicação a uma atualidade prolongada. Aceito o convite e acatadas as ordens, não há mais volta. Totais entrega e dedicação à experiência estupefaciente são irrevogáveis, comparáveis a uma fagocitose identitária coletiva. Ao manifestar o desejo de “ficar alto”, o sujeito já se rendeu às proposições metonímicas da imagem colossal, filiou-se à entidade irônica, grotesca profana e diabólica.

Pensamentos são eventos, atos da mente. Cada pensamento é um evento no tempo. Dois pensamentos são dois eventos separados no tempo. Um pensamento só pode ser significado em outro pensamento. Em si mesmo, na sua imediaticidade, um pensamento é perfeitamente simples e inalisável, sem valor intelectual, sem significado, pois esse valor e significado só podem existir e aparecer no momento em que o pensamento é interpretado, pensado, representado, num pensamento subsequente. Enquanto não se dirige a outro pensamento, o significado de pensamento é puramente virtual. (SANTAELLA, 2004, p.54)

A Figura 18 estabelece relações entre o guia de análise e momentos antes, durante e após o show. “É só na relação dos nossos estados mentais, em diferentes instantes, que há representação e cognição.” (SANTAELLA, 2004, p.55). Antes, predominam latência e expectativa, nada ainda foi concretizado. *Paidia*, máscara e transe instauram-se durante a performance, onde acontece o contato positivo entre mente e signo. Depois, na memória de cada participante, ecoam reminiscências, o palhaço-signo pode retornar virtualmente, em lembranças e em sonhos, contribuindo para a constituição evolutiva de hábitos e padrões de comportamento.

Figura 18 – relação entre espiral, cruzamento entre tipos de interpretante e momentos do show



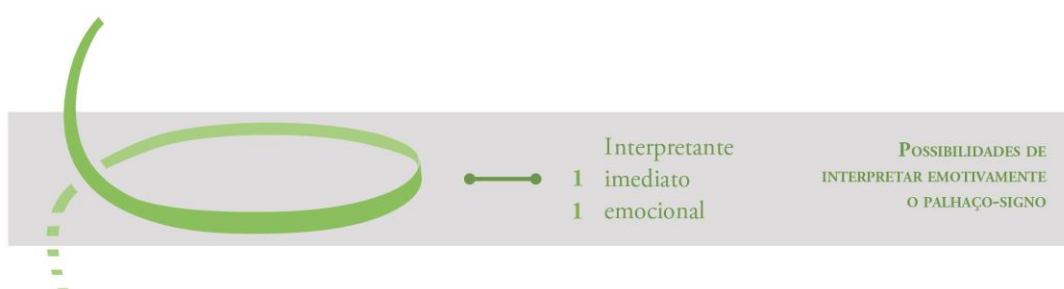
Fonte: Elaborado pelo autor; com *frames* capturados do filme *Don't think* (2012).

Emoção, energia e lógica manifestam-se com diferentes intensidades em todos os momentos relacionados ao espetáculo; as fronteiras entre elas são tênues. A configuração formal da espiral, por denotar dinâmica e simultaneidade, permite identificar características que supõem a predominância de emoção ou energia nas etapas analisadas. A lógica é o tipo de envolvimento mais crítico e avançado, por isso, na

maioria dos casos, não acontece em sua plenitude durante o espetáculo, mas numa “decantação” posterior ao evento. Conversas, lembranças, reflexões e registros que se referem ao show contribuem para a formação do interpretante final e lógico, originando argumentos, hábitos e convenções.

Para relacionar os nove tipos de interpretante com o palhaço-signo, a Figura 18 foi particionada, de baixo para cima, em nove outras figuras:

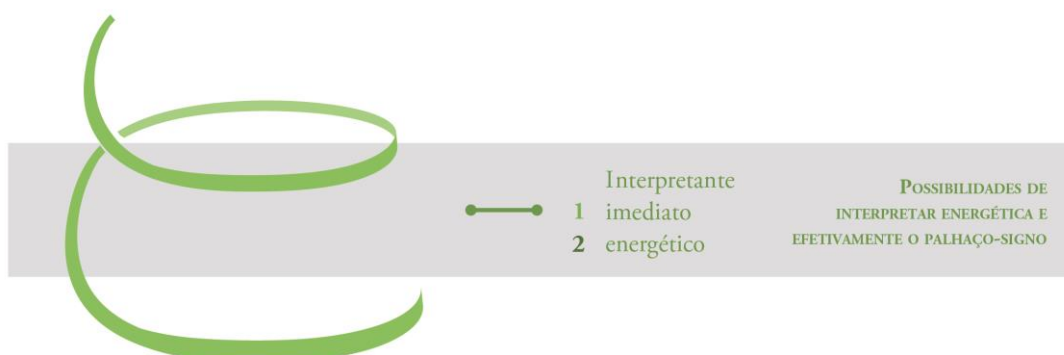
Figura 19 – Interpretante imediato emocional do palhaço-signo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Antes da apresentação: a “atmosfera interpretativa” do palhaço-signo permite que ele seja interpretado de modo emotivo. O [1-1] *Interpretante imediato emocional* só existe internamente ao signo; ele faz parte da base da pirâmide porque possui caráter [1] potencial e [1] emotivo, ambos relativos à primeiridade. É o potencial emocional do signo; se refere às emoções que o intérprete poderá sentir quando entrar em contato com o signo. Flutuante e indeterminado, este tipo de interpretante se refere ao estágio menos específico e mais rudimentar da ação do signo.

Figura 20 – Interpretante imediato energético do palhaço-signo

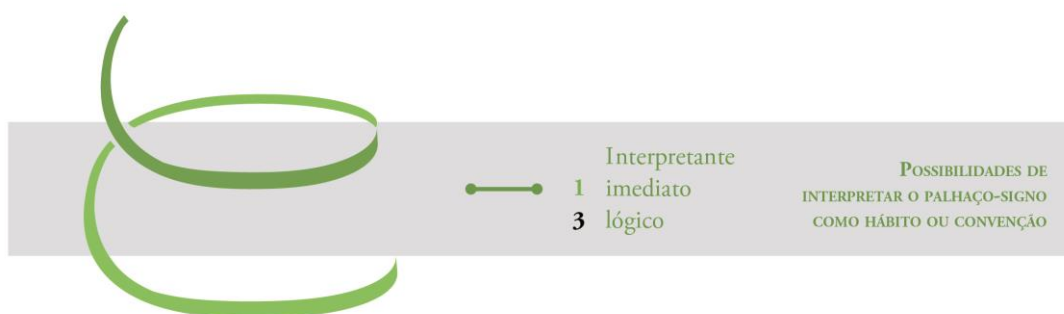


Fonte: Elaborado pelo autor.

Antes da apresentação: a “atmosfera interpretativa” do palhaço-signo permite que ele seja interpretado de modo efetivo e energético. O [1-2] *Interpretante*

imediate energético só existe internamente ao signo; ele faz parte da base da pirâmide porque possui caráter [1] potencial e [2] enérgico, mas, entre os dois, o de primeiridade prevalece. É o potencial energético do signo; se refere Às ações e condutas que o intérprete poderá assumir quando entrar em contato com o signo.

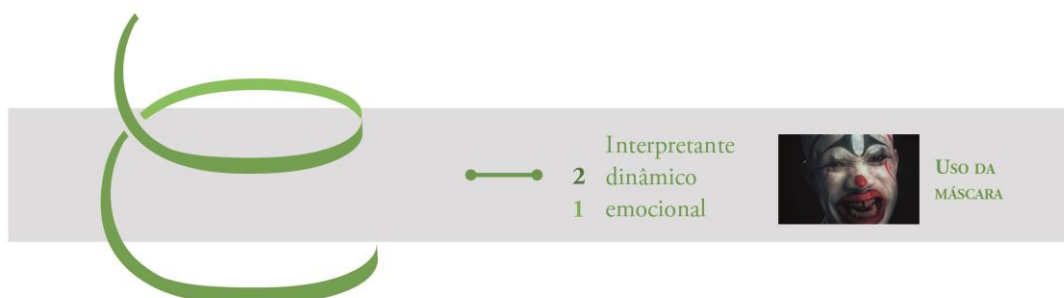
Figura 21 – Interpretante imediato lógico do palhaço-signo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Antes da apresentação: a “atmosfera interpretativa” do palhaço-signo permite que ele seja interpretado como hábito, lei, código ou maneira convencional. O [1-3] *Interpretante imediato lógico* só existe internamente ao signo; ele faz parte da base da pirâmide porque possui caráter [1] potencial e [3] de inteligência, mas, entre os dois, o de primeiridade prevalece. É o potencial lógico do signo; se refere aos hábitos e padrões de conduta que o intérprete poderá adquirir quando entrar em contato com o signo.

Figura 22 – Interpretante dinâmico emocional do palhaço-signo

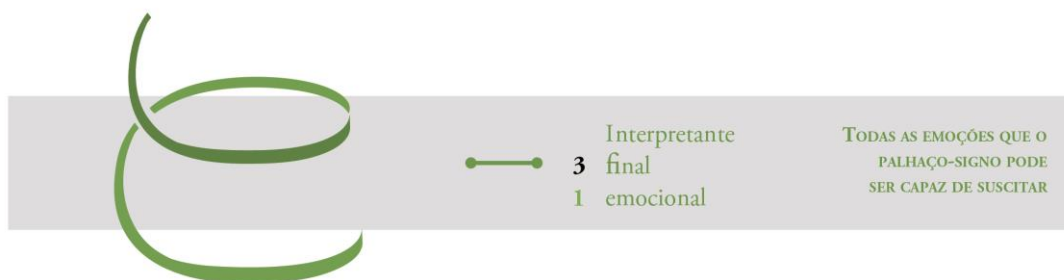


Fonte: Elaborado pelo autor; com *frames* capturados do DVD *Don't think* (2012).

Durante a apresentação: o palhaço-signo estabelece contato, aparece na tela; sua expressão facial, deformada pelo uso da maquiagem-máscara, é altamente emotiva. As potencialidades emocionais se atualizam, tornam-se efetivas: o palhaço, por meio de sua fisionomia, de fato, produz emoções. O [2-1] *Interpretante dinâmico*

emocional é efeito da ação positiva do signo; ele faz parte da base da pirâmide porque possui caráter [2] atual e [1] emotivo, mas, entre os dois, o de primeiridade prevalece. É a ação emocional do signo.

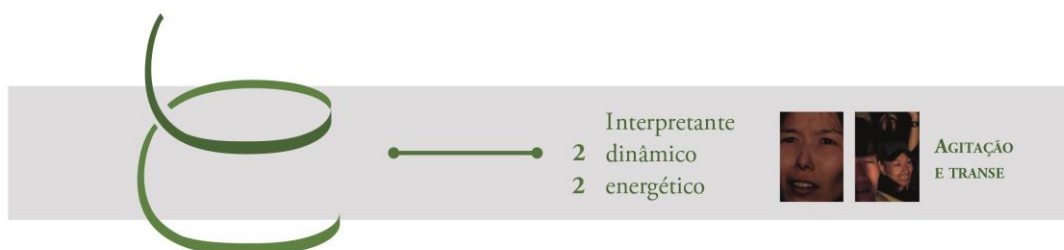
Figura 23 – Interpretante final emocional do palhaço-signo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Tendência após a apresentação: emoções que o palhaço-signo pode suscitar se for explorado exhaustivamente estão contempladas no [3-1] *Interpretante final emocional*; ele é projeção futura, emoção final, qualidade destinada. Sempre se expressa como propensão, não é atingível como fato atual. Faz parte da base da pirâmide porque possui caráter [3] destinado e [1] emotivo, mas, entre os dois, o de primeiridade prevalece.

Figura 24 – Interpretante dinâmico energético do palhaço-signo

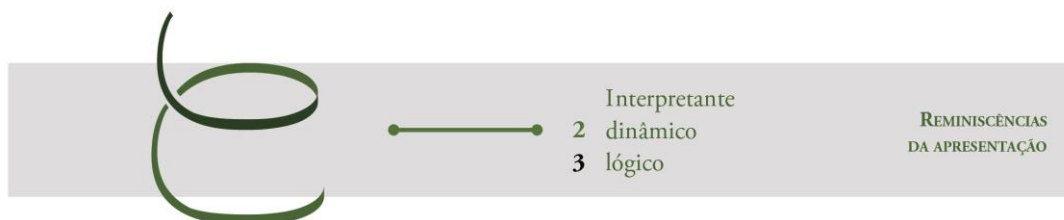


Fonte: Elaborado pelo autor; com *frames* capturados do DVD *Don't think* (2012).

Durante a apresentação: os efeitos da aparição do palhaço-signo reverberam no corpo e na mente; sua expressão facial carregada de emoção faz os corpos da audiência vibrarem, extasiarem-se, contorcêrem-se; os movimentos são reativos: há presença e energia. Toda a emoção acumulada atualiza-se em dança, rodopios, gritos ou mesmo em paralisia. Todas estas ações, aliadas ao uso da máscara, convergem para o transe. O [2-2] *Interpretante dinâmico energético* é efeito da ação

positiva do signo; ele faz parte do meio da pirâmide porque possui caráter [2] atual e [2] enérgico, ambos relativos à secundidade. É a ação efetiva do signo.

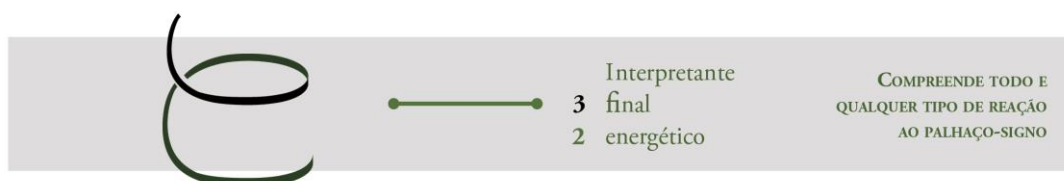
Figura 25 – Interpretante dinâmico lógico do palhaço-signo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Após a apresentação: é improvável que, em meio à efervescência, haja alguma racionalização ou desdobramento analítico por parte do intérprete sobre o palhaço-signo; a efetivação de uma interpretação lógica vem depois, quando o leitor vê e revê filmagens, fotos e outros registros da apresentação e os cruza com suas próprias lembranças. Devido à exaustão ou ao consumo de substâncias alucinógenas durante o evento, as memórias pessoais conscientes podem não corresponder fielmente ao acontecido, comprometendo em parte a interpretação racional. De todo modo, este interpretante é o primeiro responsável pela constituição de hábitos e padrões de conduta diante da imagem do VJ e, mais especificamente, diante do palhaço-signo. O [2-3] *Interpretante dinâmico lógico* é efeito da ação positiva do signo; ele faz parte do meio da pirâmide porque possui caráter [2] atual e [3] de inteligência, mas, entre os dois, o de secundidade prevalece.

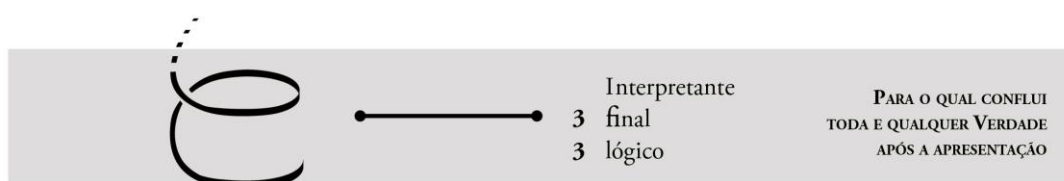
Figura 26 – Interpretante final energético do palhaço-signo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Tendência após a apresentação: ações energéticas que o palhaço-signo pode estimular se for explorado exaustivamente estão contempladas no [3-3] *Interpretante final energético*; ele é projeção futura, existente destinado. Sempre se expressa como propensão, não é atingível como fato atual. Faz parte do meio da pirâmide porque possui caráter [3] destinado e [2] enérgico, mas, entre os dois, o de secundidade prevalece.

Figura 27 – Interpretante final lógico do palhaço-signo



Fonte: Elaborado pelo autor.

Tendência após a apresentação: hábitos, inteligências ou culturas que o palhaço-signo pode basear se for explorado exaustivamente estão contempladas no [3-3] *Interpretante final energético*; ele é projeção futura, lei em conformação. Sempre se expressa como propensão, não é atingível como fato atual. Faz parte do fim da pirâmide porque possui caráter [3] destinado e [3] de inteligência, ambos relativos à terceiridade. Observando o sinequismo: a terceiridade absoluta, Verdade plena, é, na prática, inalcançável; a relação entre mente e signo está sempre em percurso evolutivo e aperfeiçoável em direção ao *Interpretante final lógico*. Reafirma-se, então, o caráter do signo como elemento inteligente, evolutivo e autossimilar responsável pela mediação entre Realidade e Verdade.

Os signos presentes numa apresentação audiovisual em ambiente urbano e, especificamente, as imagens de um personagem palhaço, influem no pensamento e na conduta dos frequentadores de performances desse gênero de modo gradual, evolutivo e constante, produzindo emoção, ações enérgicas e pensamentos inteligentes. A emoção é base de toda e qualquer interpretação, a maquiagem-máscara deixa a expressão facial do palhaço ainda mais emotiva; a energia é força expressiva que ganha materialidade na dança e no transe; a inteligência está na constituição colaborativa de padrões e modelos de comportamento. Pouco a pouco, relações entre

signos audiovisuais originam uma cultura audiovisual cada vez mais complexa e sempre aperfeiçoável, permeada por qualidades, condutas e hábitos que tendem a valorizar máscara e transe como recursos de fruição e entretenimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A projeção de imagens e luzes de modo performático em grandes festas configura um tipo urbano e juvenil de entretenimento. Máscara e transe são, nestes eventos, recursos lúdicos que catalisam tipos, primeiramente, emocionais e, posteriormente, energéticos de fruição e significação. Durante uma apresentação com estas características, há pouco ou nenhum espaço para análises e teorizações aprofundadas *in loco*. Interpretações de natureza crítica tendem a acontecer depois do show, quando, com calma, veem-se registros da apresentação e relembra-se o acontecido. Cada espectador fica propenso a elaborar racionalizações mais sofisticadas acerca do que foi vivido emocional e energeticamente.

A teoria dos interpretantes respaldou a criação de um guia de análise diagramático em formato espiral. A relação entre mente e signo acontece de modo evolutivo e complementar. O diagrama mostra que, ao revisitar o signo, pensamento e conduta se alteram e se sofisticam, sempre em direção a um interpretante final. A atuação do palhaço-signo parece confluir para a valorização da autossatisfação hedonista, do gozo pelo gozo, do prazer indiscriminado.

O palhaço como signo e, com ele, máscara e transe, persistem e reverberam no pensamento e na vida social da metrópole. O palhaço, anfitrião da festa, introduz a atmosfera de *paidia* tecendo elogios ao grotesco e à demência. *Don't think* é amostra de ambiente comunicacional complexo que se desenvolve na cena metropolitana. O controle da iluminação e das imagens projetadas faz com que o público imerja num ambiente caleidoscópico de simulação; num espaço e que as luzes brincam com sua percepção, alterando-a. Improviso, repetição e experimentalismo aliados às estruturas tecnológicas gigantescas fazem dos shows de música eletrônica espetáculos expressivos da cultura urbana na contemporaneidade. A combinação entre alta tecnologia e aparições do palhaço insere o interator em um ambiente mítico, ilusório, fetichizado. Uma apresentação voltada ao entretenimento, que, de início poderia parecer simplória, fútil e inconsequente, se revela como produtora e reprodutora de matrizes do pensamento e do comportamento urbanos.

O signo está para a semiose assim como o VJ está para o *VJing*. A semiose é ação do signo, o *Vjing* é a ação do VJ. A ação do palhaço-signo é, ao mesmo tempo, semiose e *VJing*; ela se dá de modo evolutivo, colaborativo, generativo e vivo.

Aqueles que se submeterem a esta ação se encontrarão, ao final do show, irrevogavelmente modificados.

A ação do palhaço-signo antes, durante e depois do espetáculo documentado em *Don't think*, acontecido em Tóquio em dezembro de 2011, foi analisada neste trabalho. Em agosto de 2012, em Londres, aconteceu outro evento – vinculado a *Don't think*, mas com características próprias – que utilizou de modo diferente o mesmo personagem. A proposta do *Adidas underground experience – Don't think* foi reler o conteúdo do filme e, desta forma, oferecer uma experiência diferente da do show original. Nesta festa, todos os participantes maquiaram-se como o palhaço; um dos atores que representou o palhaço nas telas do show em Tóquio esteve presente e foi o apresentador de toda a performance. O ocorrido neste evento reafirma impacto que o palhaço produziu na audiência e incentiva a continuidade desta pesquisa, que tem o propósito de mapear as relações de interpretação que as performances dos VJs, em suas diferentes manifestações, suscitam na mente urbana.

REFERÊNCIAS

- BOLOGNESI, Mário Fernando. **Palhaços**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- CAILLOIS, Roger. **O homem e o sagrado**. Lisboa: Edições 70, 1988.
- _____. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- CANEVACCI, Massimo. **Antropologia da comunicação visual**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- _____. **A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CHALHUB, Samira. **Funções da linguagem**. São Paulo: Editora Ática, 2002.
- COELHO NETTO, J. Teixeira. **Semiótica, informação e comunicação**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.
- MORAN, Patrícia. VJ: um tempo da imagem em que o movimento é tempo. In: VENTURELLI, Suzete (Org.). **#6 ART Arte e tecnologia: interseções entre arte e pesquisas tecno-científicas**. Brasília, 2007, p.227-230.
- _____. Uma poética entre a transensorialidade e a correspondência. **Significação**, São Paulo, n.33, 2010, p.63-77.
- NUBIOLA, Jaime. The classification of the sciences and cross-disciplinarity. **Transactions of Charles Sanders Peirce Society**, Bloomington, v.41, n.2, 2005, p.271-282.
- PANICHI, Edina; CONTANI, Miguel L. **Pedro Nava e a construção do texto**. Londrina: EDUEL; São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- PEIRCE, Charles S. **The essential Peirce: selected philosophical writings**. Peirce Edition Project. Bloomington: Indiana University, v.2, 1988. [Obra citada como EP2: seguido pelo número do parágrafo].
- _____. **The collected papers of Charles Sanders Peirce**. HARTSHORNE, Charles; WEISS, Paul; BURKS, Arthur W. (Orgs.). Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1931-35 e 1958; 8 vols. [Obra citada como CP seguido pelo número do volume e número do parágrafo].
- PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética**. Cotia: Ateliê Editorial, 2005.
- QUEIROZ, João. **Semiose segundo C. S. Peirce**. São Paulo: EDUC; FAPESP, 2004.
- ROBIN, R.S. **Annotated Catalogue of the Papers of Charles S. Peirce**. Worcester: Massachusetts: The University of Massachusetts Press, 1967.

SANTAELLA, Lucia. **A assinatura das coisas**: Peirce e a literatura. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1992.

_____. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **O método anticartesiano de C. S. Peirce**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

_____. Os três paradigmas da imagem. In: SAMAIN, Étienne (Org.). **O fotográfico**. São Paulo: SENAC, Hucitec, 2005, p.297-307.

_____. O que é símbolo. In: QUEIROZ, João; LOULA, Ângelo; GUDWIN, Ricardo (Orgs.). **Computação, cognição, semiose**. Salvador: EDUFBA, 2007, p.129-144.

_____. **O quarto paradigma da imagem**. Palestra proferida no Seminário Campo Expandido: a convergência das imagens, Londrina, 17 abr. 2013.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2010.

SHORT, T. L. Interpreting Peirce's interpretant: a response to Lalor, Liszka, and Meyers. **Transactions of Charles Sanders Peirce Society**, Bloomington, v.32, n.4, 1996, p.488-541.

SILVEIRA, Lauro F. B. da. Semiótica peirceana e produção poética. **Trans/Form/Ação**, São Paulo, v.6, 1983, p.13-23.

_____. O caráter dialógico e social do signo e do pensamento em Peirce. **Trans/Form/Ação**, São Paulo, v.11, 1988, p.23-29.

_____. Na origem está o signo. **Trans/Form/Ação**, São Paulo, v.14, 1991, p.45-52.

_____. Os primeiros passos rumo à verdade. **Cognitio**, n.3, 2002, p. 107-114.

_____. **Curso de semiótica geral**. São Paulo: Quartier Latin, 2007.

ZELLWEGER, Shea. Sign creation and man-sign engineering. **Semiotica**, v.38 (1/2), 1982, p.17-54.

ZÜCKER, Wolfgang M. The image of the clown. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. v. 12, n. 3, 1954, p.310-317.