

A POESIA EM MOVIMENTO NAS TELAS

Denise Azevedo Duarte Guimarães ¹

- **RESUMO:** Este artigo estuda a poesia multimídia e pretende demonstrar como ela continua, na contemporaneidade, um projeto de visualidade em busca do movimento, originário do Barroco. Demonstra que este trajeto, definido por Mallarmé e redefinido pelo concretismo, encontra seu propósito final quando a poesia é transposta da página para o espaço virtual da tela, graças à incorporação das novas mídias digitais. Procura mostrar que a linguagem híbrida da poesia visual, com suas interfaces verbais e icônicas, encontra na tecnologia digital a possibilidade de alcançar a imagem cinética, que sempre foi seu objetivo.
- **PALAVRAS-CHAVE:** Poesia multimídia; tecnologia digital; projeto de visualidade.

Introdução

Quer nos encontros explícitos entre a poesia e a música, quer nas diversificadas experiências com a visualidade, que resultam da arte em interface com as máquinas, consolida-se, na segunda metade do século XX, o caráter intersemiótico das produções poéticas. Mais recentemente, o trânsito da poesia é expandido para outras áreas ligadas às imagens em movimento, o que faz com que a intrincada relação entre palavra e imagem passe a ser trabalhada, com mais frequência, em criações poéticas produzidas em novos suportes.

Interessa-nos demonstrar de que modo, no novo cam-

¹ Faculdade de Ciências Humanas, Letras e Arte - Universidade Tuiuti do Paraná - 80710-250 - Curitiba - PR. E-mail: denise.guimaraes@utp.br

po multimidiático, o entrelaçamento de imagens poéticas encadeadas revela-se um *entre-lugar* que é tecido a partir de uma justaposição ilimitada de imagens e de uma propagação de relações intersticiais que ampliam o espaço da poesia em seus diferentes suportes atuais, como as telas (vídeo, televisão) e os monitores dos computadores.

Uma transleitura da visualidade ligada ao movimento

O aspecto visual começa a ser explorado no poema há muitos séculos, o que nos permite identificar uma espécie de percurso da visualidade, que se delineia mais claramente desde a poesia barroca até a poesia visual contemporânea. Desse modo, o trabalho estético com os signos verbais foi se transformando, tendo a poesia passado, gradativamente, de uma ênfase nos componentes semânticos e fônicos, para a consideração dos constituintes visuais do vocábulo impresso na página, e, mais recentemente, para a exploração das palavras em movimento nas telas de computadores ou do televisor. Hoje, o trabalho computadorizado com seqüências animadas de texto evoluiu tanto que é possível reconhecer, nele, os elementos caracterizadores de uma nova linguagem poética que surge nas telas. Constata-se, pois, que, com o vídeo e a computação gráfica, onde se pode explorar infinitamente os constituintes icônicos da palavra ou seu diálogo com a imagem, se abre um campo muito vasto que começa a ser explorado pela poesia em novos suportes.

Nos multimeios, "fragmentos de palavras, quase-palavras, fluxos e refluxos de vocábulos" (SANTAELLA; NÖTH, 1999, p. 70) aparecem em movimento, integrados a um dinamismo espaço-temporal surpreendente, na chamada poesia multimídia. Na referida expressão, o epíteto definidor de um certo tipo de manifestação poética específica da cibercultura (multimídia) é aqui usado na acepção direta do termo, referindo-se à soma de vários *media* ou suportes para a comunicação de mensagens. As várias linguagens utilizadas trabalham num processo de colagem entre palavras, sílabas e letras, diferentes fontes sonoras e uma multiplicidade de imagens em telas de vídeo ou de computador.

Manifestação privilegiada das poéticas tecnológicas contemporâneas, a poesia multimídia deixa de ser estática e incorpora o movimento e as sonoridades, graças aos recursos de *softwares* específicos que viabilizam a produção de um discurso virtual, eletrônico-digital e, portanto, diferenciado. As recentes poéticas da visualidade estatuem-se no diálogo estético mediado por máquinas sob a forma de videopoemas ou clipoemas.

O termo videopoema (grafado com ou sem hífen) tem sido usado, no Brasil e em Portugal, desde os anos 80, quando ocorreram algumas experiências pioneiras com a poesia nas telas dos computadores ou dos televisores.

O termo clipoema, por sua vez, liga-se às experiências realizadas por *videomakers* e artistas que trabalhavam com a computação gráfica, na transcrição de poemas concretos para os novos suportes, no início da década de 90. O vocábulo – numa associação com *videoclip* – passa a ser empregado em entrevistas e artigos da época por Augusto de Campos, Décio Pignatari, Walter Silveira, Júlio Plaza, entre outros (com ligeiras alterações na grafia). Oficialmente, o termo é usado, pela primeira vez no Brasil, em 1994, na sexta edição do *Perhappiness*,² que exibiu clipoemas feitos a partir de textos de Paulo Leminski.

Na poesia multimídia, importa considerar a relevância do movimento: princípio que rege um processo de conexão entre elementos, permitindo que eles ganhem velocidade. A nosso ver, é exatamente esse o processo percebido nos clipoemas,³ graças ao *medium* que integra e transforma todos os outros, permitindo formas privilegiadas de troca entre os diferentes tipos de imagens e seu acoplamento aos signos verbais.

²*Perhappiness* é um neologismo criado por Paulo Leminski e que passou a denominar, desde 1989, o evento anual sobre poesia da Fundação Cultural de Curitiba.

³ A FCC promoveu, em 2001 e 2002, duas edições do Concurso Nacional de Clipoemas, idealizado por Décio Pignatari. Os clipoemas apresentados na ocasião podem ser vistos/lidos na Biblioteca da Casa da Memória, em Curitiba. Existem clipoemas apresentados em alguns *sites* da Internet e ainda em diversos vídeos, com destaque para o pioneiro vídeo NOME, de Arnaldo Antunes (1993).

Indubitavelmente, a conquista mais importante é o movimento, que já existia de maneira latente no poema visual e, agora, passa a ser incorporado à poesia multimídia, criando uma maneira diferente de fruição. Como consequência, as relações de leitura ampliam-se e redefinem-se, uma vez que, de certa maneira, se observa uma retomada do caráter pictórico na escrita em suporte multimidiático e sua apresentação visual reveste-se de intencionalidades significativas. Além disso, as novas coordenadas cinéticas integradas aos recursos sonoros da eletrônica vão estabelecer uma inédita relação entre aquilo que se vê/ouve e o que é absorvido pelo leitor/espectador.

O que importa é que, nesses jogos entre o verbal e o visual, com a interferência de recursos sonoros, o significante acaba ganhando movimento.

(...) não se trata de fazer simplesmente qualquer coisa com o movimento das palavras, [Grifo nosso] mas de descobrir como os novos procedimentos verbo-audio-visuais, depois de liberados de suas velhas armaduras, podem favorecer uma expressão das inquietações mais próprias do homem que vive a era das mídias e a crise dos paradigmas. (MACHADO, 2001, p. 220).

Embora, como fenômeno físico, o movimento possa ser percebido por intermédio de diversos sentidos do ser humano, a acepção dada ao termo fica restrita no presente trabalho, pois será considerado, aqui, apenas como concernente ao sentido da visão. Lembramos que *kinema*, em grego, significa movimento, dança, pantomima, vinculado a algo que o ser humano procura registrar desde as pinturas rupestres. Entendemos que a poesia sempre esteve associada à idéia de movimento, não só no plano dos conteúdos mas também em termos significantes, uma vez que a divisão de um poema em estrofes, o estribilho, as rimas e as sonoridades expressivas não se dirigem apenas ao ouvido mas também *conduzem o olhar* do leitor de poesia. As rimas, por exemplo, implicam uma leitura vertical, ou, pelo menos, a percepção dessa distribuição das massas fônicas no espaço do poema. O refrão, visto como uma *ida que é volta* obriga o olhar

do leitor a efetuar o *ritornelo*. Da mesma forma, todas as construções paralelísticas, próprias da linguagem poética, convidam a uma leitura que fuja da linearidade da seqüência, uma vez que as equivalências estão em jogo. Na verdade, em suas vertentes experimentais, a poesia tornou-se, cada vez mais, uma "tensão de palavras-coisas no espaço-tempo" (CAMPOS, 1975, p. 45), como definida por Augusto de Campos na teoria da poesia concreta.

Uma poética da imagem

Afirmando que, no Brasil contemporâneo, depois da explosão das manifestações da poesia visual deflagrada pela poesia concreta, a imagem está definitivamente introjetada na palavra poética, Santaella e Nöth lembram que,

Se a visualidade explícita se constitui em tendência dominante na poesia contemporânea, não resta dúvida que, desde tempos imemoriais, antes de esse seu pendor para a contenção plástica, na síntese do "olhouvido", ter marcado nossa história, foi sempre no seio da palavra poética que a imagem, em todas as suas multiformes manifestações, (perceptivas, mentais, verbais, sonoras, alegóricas), fez e continua fazendo seu ninho onírico. (SANTAELLA; NÖTH, 1999, p. 71)

Da imobilidade ao movimento, da ilustração ao mito, à religião ou ao entretenimento, o homem sempre esteve cercado de imagens. Tais vestígios das faculdades imaginativas do homem são encontrados em todo o mundo, desde as pinturas rupestres do paleolítico até nossos dias. No terreno da arte, o termo imagem liga-se à representação visual: pinturas, afrescos, iluminuras, ilustrações, desenho, gravura, fotografia, filmes, vídeo e imagens computadorizadas. Como somos intrínseca e culturalmente ligados à utilização, decifração e interpretação das imagens, desde a mensagem visual única e fixa, até a imagem seqüencial fixa ou animada, é mister conciliar os múltiplos empregos do termo e apreender a

complexidade de sua natureza para que possamos avançar no entendimento das poéticas da visusalidade.

As imagens podem ser signos que representam elementos do mundo visível ou então figuras puras e abstratas ou formas coloridas. O caminho da pintura moderna liga-se ao distanciamento das imagens que representam um objeto ausente, associadas ao convencionalismo estilístico, em direção a um tipo de imagens abstratas que se apresentam, sem referenciais.

Semioticamente falando, sabe-se que, quanto à sua natureza – da imitação ao traço e à convenção – as imagens podem ser relacionadas às categorias sígnicas peirceanas, a saber: imagens que imitam o seu objeto (*ícones*); imagens que o indicam por meio de traços (*índices*) e imagens que o representam por força de uma convenção (*símbolos*).

Qualquer reflexão concernente à distinção entre a imagem e outros tipos de objetos significantes deve, principalmente, considerar o que a distingue da seqüência de palavras, ou seja, sua iconicidade – aqui entendida como aquele estatuto analógico que estabelece sua semelhança perceptiva global com o objeto representado. Essa similaridade é percebida mesmo no caso de imagens não necessariamente figurativas, que são *hipo-ícones* para a semiótica peirceana; ou seja: os três graus do signo icônico que correspondem à imagem, ao diagrama e à metáfora.⁴

Christan Metz, na apresentação da seleção de ensaios da *Revista Communications*, considerada por ele como "um esforço para conduzir a reflexão além da analogia", lembra que

Do símbolo (= significação arbitrária), C. S. Peirce não distingue apenas o ícone (= significação analógica), mas também o índice (= significação por interferência causal).

⁴ Charles Sanders Peirce assinala que a capacidade de apreensão do que é semelhante pode subdividir-se em três formas de relações entre elementos: a) *imagens* – nas quais a relação entre elementos é criada pela duplicata das aparências do real, por meio de modelos; b) *diagramas* – que dizem respeito ao reconhecimento proporcional das partes e suas respectivas relações; c) *metáforas* – que dizem respeito ao reconhecimento de similaridades entre constituintes essenciais das partes. (PEIRCE, 1990, p.58)

Notar-se-á que o ícone e o índice, em termos saussurianos, seriam um e outro "motivados". No mesmo sentido, Erle Buysens distingue dois tipos de significações "intrínsecas" (= motivadas): as que repousam sobre um laço causal (= índices de Peirce), e as que repousam sobre um laço "imitativo" (= ícones de Peirce. Poder-se-ia dizer em suma – na linha da sugestão jakobsoniana – que existe uma motivação metafórica (similaridade) e uma motivação metonímica (contigüidade). O que quer que seja, o analógico não é o todo do motivado, e, portanto não é apenas (nem simplesmente) ao arbitrário que ele se opõe.(...) (METZ,1974, p. 07)

Fica claro que uma abordagem teórica da imagem poética deve considerar os diferentes materiais que a compõem: o lingüístico, o icônico codificado e o icônico não codificado. Sendo assim, entendemos que, em qualquer texto poético, a análise lingüística (e literária em si) deve ser complementada pelos elementos retóricos e por seu modo de articulação com a mensagem visual. Importa considerar, ainda, que, enquanto *a mensagem icônica codificada* reúne em um mesmo significante elementos regidos por leis particulares – significados vinculados a um saber preexistente e compartilhado –, *a mensagem icônica não codificada* remete a uma aparente "naturalidade" da mensagem, ligada à utilização da fotografia em oposição ao desenho ou à pintura, por exemplo.

Novos paradigmas na criação de imagens

Um dos estudos mais aprofundados e abrangentes sobre a teoria da imagem na contemporaneidade encontra-se no livro de Lúcia Santaella e Winfried Nöth: *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. Reproduzimos aqui, sucintamente, alguns dos conceitos fundamentais que estão desenvolvidos no início da referida obra.

Em primeiro lugar, os autores fazem a distinção entre os dois domínios do mundo das imagens, como resumimos abaixo :

- a) As imagens como representações visuais (desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens

cinematográficas, televisivas, holo e infográficas); todas elas sendo signos materiais, que representam o meio ambiente visual.

b)As imagens mentais (visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos, etc.) que são imateriais. (SANTAELLA; NÖTH, 1999, p. 13)

O importante é que esses dois domínios, o lado perceptivo e o lado mental das imagens, que não existem separados, são unificados pelos conceitos de signo e de representação. O conceito de representação não é novo, vem da escolástica medieval, porém Peirce restringe seu uso à operação do signo ou sua relação com o objeto para o intérprete da representação.

Após uma detalhada explanação sobre as várias teorias da representação nos últimos séculos, o texto chega à questão da crise pós-moderna da representação, mostrando como ela é discutida por filósofos do pós-modernismo. Os autores consideram que, as teses de Michel Foucault (1966, p. 315) sobre a origem e perda da representação e a tese de Jacques Derrida (1967, p. 54) sobre a impossibilidade da representação. – são de especial interesse para os estudos semióticos.

Para os autores, mostra-se relevante entender que Foucault restringe o conceito de representação a uma certa forma de uso sócio ligado à racionalidade e baseada na arbitrariedade e na convenção. Logo, ele exclui os signos icônicos, permanecendo ainda ligado ao modelo clássico da representação, regido pela ordem da razão lingüística; o que é considerado extremamente importante pelos autores, para que se avalie por que Foucault considera que a fragmentação da linguagem na poesia de Mallarmé, bem como o desaparecimento do discurso, são paradigmáticos para a nova dissociação entre linguagem e representação, ou seja, para a perda da representação a partir do século XIX.

Por outro lado, para os autores, com a teoria da desconstrução do logocentrismo, Derrida desconstrói o conceito de representação, tanto no âmbito geral da imaginação, quanto no sentido da presentificação que ocupa o lugar de uma outra imaginação, ou seja, de algo presente anteriormente.

Derrida opõe à idéia da presença fenomenológica, como último ponto de referência da representação, seu conceito da *différance*, e isto significa o adiamento infinito da presença e a diferença in anulável dentro do signo que, dividido em si mesmo, leva consigo vestígios de outros signos. (SANTAELLA; NÖTH, 1999, p. 25)

Cumprir lembrar que a história da cultura ocidental estabeleceu cânones da representação. Durante séculos, foram sendo convencionalizados os ditames da representação plástica que criaram uma tradição de imagens nas artes visuais. Essas regras de formação imagística repercutem também na linguagem cinematográfica. Mais recentemente, a computação gráfica introduz um projeto construtivo de imagens radicalmente novo.

Uma vez que o interesse de nosso estudo centra-se nos métodos de criação e/ou invenção das poéticas digitais – poéticas estas que enfatizam o icônico e que atuam sob o signo do experimental – uma tipologia das imagens, de uma perspectiva cronológica, permite entender as novas iconografias de acordo com as características de seus suportes.

Segundo Plaza e Tavares, existem três gerações ou paradigmas de imagens, conforme seus princípios ontológicos de geração material:

a) imagens de primeira geração, de caráter artesanal e único, cujo regime de produção é analógico (desenho, pintura, etc.) e cujo regime de recepção é o “valor do culto”; b) imagens de segunda geração, imagens técnicas de caráter reproduzível cujo regime de produção é o analógico/digital (gravura, fotografia, cinema, vídeo) em que o regime de recepção é o valor de exposição”; c) imagens de terceira geração, que sob o rótulo genérico de Imagens de Síntese, são realizadas por computador com a ajuda de programas numéricos ou de tratamento digital e sem auxílio de referentes externos. (PLAZA; TAVARES, 1998, p. 24)

A imagem de terceira geração cria uma nova forma de reprodutibilidade, cujo regime de recepção é o valor de *recriação*, ou seja, sendo uma matriz em código numérico, “ela admite ser retocada, atualizada ou recriada em qualquer momento, podendo gerar uma multiplicidade de imagens singulares”. (Ibid, p. 25)

Esse tipo de imagem inaugura um novo paradigma, tão forte quanto o surgimento da fotografia, que foi responsável pela crise da representação. Assim é que, pela ação do computador, se assiste hoje a aglutinação de todos os procedimentos das vanguardas e dos experimentalismos poéticos do século XX. Instaure-se, portanto, a era pós-fotográfica, na qual a eletrônica já está redimensionando todas as imagens conhecidas anteriormente.

Interação e duração da percepção

Convém lembrar que a arte de mediação tecnológica cria um universo textual da simultaneidade, é uma arte permutacional cujos elementos são manipuláveis, uma vez que incorporam o movimento como elemento estrutural. O espaço da escrita na tela envolve uma precipitação de signos na simultaneidade que o meio permite, obrigando o leitor/fruidor/espectador a uma renovada relação com as mensagens. Espera-se dele, não apenas uma recepção passiva, contemplativa, mas, sim, interativa. No entanto, é preciso diferenciar os níveis de interatividade, já que o conceito de interação é muito abrangente.

No sentido mais geral, a interatividade está ligada às possibilidades de interagir com o texto literário no monitor ou na tela, reordenando-o, por exemplo, com a escolha de percursos de leitura; ou, ainda, modificando-o, como no caso de textos permutáveis em que o papel do leitor é justamente o de fazer opções que mudam a natureza do que se lê. Nesse caso, trata-se do hipertexto com a idéia de navegação na rede, que não está disponível para o receptor da mesma maneira que um texto impresso. Embora sedutor, este nível de interatividade nas escrituras hipertextuais das infovias foge ao interesse do presente estudo.

Por outro lado, consideramos que, diante de um texto literário cujo suporte é a tela (de computador ou de TV), mesmo que a atitude do leitor/fruidor/espectador seja aparentemente contemplativa, existe uma consciência do processo tecnológico gerador da obra e das possibilidades de interagir com ela quanto à duração da percepção. Estamos

pensando nas possibilidades de ir e voltar, de repetir, de congelar as imagens ou de acelerá-las, de modificar o volume ou retirar os sons, etc., e tudo isso instaura um novo tipo de recepção nada passiva e um modo de ver/ouvir a obra literária na tela. Nesse sentido, a textualidade eletrônica, embora se diferencie substancialmente da arte de escrever tradicionais, ao mesmo tempo oferece à literatura (principalmente à poesia) uma nova visibilidade. Surge uma nova configuração da linguagem verbal e dos processos intercódigos, em virtude desse novo lugar em que a literatura se implanta. Estatui-se uma poética tecnológica com base na conexão, no vínculo, na hibridação – uma prática escritural intersemiótica que privilegia o desejo de tornar as palavras perceptíveis como corpos palpáveis, sonoros, visuais. A dimensão comunicativa dessas obras demanda a alteração das coordenadas vigentes para que elas possam ser compreendidas.

As novas tecnologias

Hoje, *cavernícolas* que somos da era cibernética, vivemos praticamente diante das imagens em movimento, tanto nas telas dos cinemas quanto nos monitores dos computadores ou dos televisores. Apreender seus processos de produção de sentidos e reconhecer seu relevo semiótico estético torna-se fundamental para que se possa empreender qualquer análise das mais diversas tendências das poéticas tecnológicas, uma vez que o que varia são apenas os seus suportes.

Enquanto as imagens anteriores eram reproduções da realidade visível e reconhecível, durante o século XX as máquinas passam a mostrar imagens que a vista humana não pode perceber: as radiografias, os microscópios, os osciloscópios e inúmeras invenções capazes de nos fazerem ver a música e os ruídos sob a forma de ondas luminosas. Certas máquinas, graças à química, criam todos os matizes de todas as cores; recursos computadorizados não só criam imagens inéditas como podem manipular qualquer tipo de imagem, seja em termos de ampliação ou redução, seja em transformação e deformações, ou em multiplicações ao

infinito. Além disso, como num palimpsesto, as imagens atuais são produzidas por configurações sobrepostas; elas flutuam entre dois fotogramas ou entre duas telas, numa intertextualidade que nasce do diálogo entre as várias artes (literatura, pintura, arquitetura, etc.) e entre os vários códigos (da fotografia, do cinema, do vídeo). Tudo isso graças aos processos eletrônicos complexos, de caráter informático, que viabilizam recombinações sucessivas, redimensionando o espaço e o tempo das imagens pós-fotográficas na cibercultura.

Tendo em conta que as formas artísticas atuais – manifestações que são da arte pós-moderna – demonstram preferência por formas lúdicas, disjuntivas, ecléticas e fragmentadas, é importante verificar como a imagem digital radicaliza essa mistura e reapropriação de elementos de estilos anteriores na fotografia, no cinema, na televisão, no vídeo e nos monitores com a utilização das redes computadorizadas, possibilitando a criação de obras rizomáticas, com maior grau de abertura e até mesmo interativas.

O conceito de rizoma (DELEUZE; GUATARRI, 1995) revela-se bastante adequado ao estudo dos agenciamentos e conexões não-hierarquizadas, que são próprias das artes desterritorializadas da pós-modernidade. São rizomáticos, portanto, os princípios de multiplicidade, heterogeneidade, conexão, ruptura e cartografia que regem tanto a criação quanto a recepção das obras híbridas de nosso tempo.

Ao adquirir caracteres pan-semióticos, a imagem eletrônica possibilita o diálogo com todos os processos anteriores de elaboração de imagens, bem como com seus sistemas de representação; o que permite o rápido trânsito entre a linearidade do signo verbal e a simultaneidade imediatista dos signos icônicos, diagramáticos e metafóricos. É nesse sentido que as poéticas intersemióticas mudam os sistemas imagísticos de representação, em termos de uma multiplicidade singularizada que inaugura um conceito original de reprodutibilidade, de caráter rizomático.

Na atualidade, os sistemas conhecidos de representação são substituídos pela hibridização de processos tecnológicos que, ao digitalizarem e recriarem as imagens, instauram novas representações conceituais que se

desvinculam dos referentes visíveis. Entretanto, no que tange à poesia multimídia, cremos que o fato de ter ou não ter um referente do mundo objetivo é irrelevante porque, na instância de criação, as imagens na tela são totalmente manipuláveis, são gráficas e antinaturalistas – o que aproxima a vídeo-arte da arte conceitual. Rompe-se de vez o mito figurativo, calçado na representação, que cultiva a ilusão de que o mundo pode ser revelado por meio dos sistemas figurativos tradicionais. Na tela, temos imagens de outras imagens, imagens que explicitam seus mecanismos internos de produção de sentido, sua paisagem é interna: é a própria mídia. Tudo isso representa um grande avanço para a liberdade criadora dos *poetas-videomakers*, quando verdadeiramente conscientes da linguagem do vídeo como forma de expressão privilegiada, altamente manipulável, com suas anamorfozes, seus recursos cromáticos inovadores, sua virtualidade, e, até mesmo, sua baixa definição.

Toda arte, como *tekhnè*, ou seja, como atividade poética, exprime um processo de virtualização e de atualização, como explica André Lemos, retomando Pierre Lévy: “Para Lévy, a virtualização não é um fenômeno recente, pois toda espécie humana se construiu por virtualizações (gramaticais, dialéticas e retóricas). O real, o possível, o atual e o virtual são complementares e possuem uma dignidade ontológica equivalente.” (LEMOS, 2000, p. 230)

Vale lembrar que o termo *virtual*, do latim *virtualis*, significa força ou potência e, na essência, não se opõe ao real, mas se refere a algo que existe em potência, trata-se de um possível pré-definido. No entanto, como a ciberarte vai incorporar e explorar a desmaterialização na qual se fundamenta a civilização do virtual, as novas infografias surgem com aspectos completamente diferentes daqueles das linguagens artesanais e das técnicas tradicionais – como a fotografia, o cinema e a televisão. São tecnologias infográficas (informatizadas) de produção de imagens – consideradas de terceira geração – que colocam em crise os sistemas de representação conhecidos e que só podem ser entendidas no tripé das interfaces homem-mundo-máquina. Compreendê-las é compreender o imaginário de nossa era, uma era do simulacro, que, de um ponto de vista positivo pode ser vista

como um salto qualitativo para novas sensibilidades, e, por extensão, para novas culturas. A emergência de uma arte visual inovadora decorre da iconografia informatizada que investiga novas formas e efeitos sinestésicos. É essa investigação que interessa ao nosso trabalho, que se debruça sobre as produções poéticas em sua aliança com as novas tecnologias da imagem.

Quando colocada nas telas, a palavra pode ser manipulada eletronicamente para movimentar-se no espaço ou beneficiar-se do dinamismo cromático, pois se integra a um discurso iconicizado que participa da natureza plástica e cinética da imagem. Torna-se, pois, um desafio a uma hermenêutica do texto, ao exigir um ajuste dos mecanismos semânticos usuais. Ao contrário do que pensava Saussure, o criador da Lingüística, ao afirmar que não importava a cor ou a forma de uma palavra ser escrita porque o que interessa é seu processo significante, hoje sabe-se que qualquer alteração na forma modifica as relações de sentido e redefine o próprio ato de leitura.

Cumprir lembrar que interessam particularmente ao estudo das poéticas tecnológicas, por sua atualidade, as novas iconografias eletrônicas, originárias das relações entre o analógico e o digital, que se combinam para quantificar e qualificar a informação. Elas são "processos de transdução que criam novos espaços tecnológicos de amostragem, novas relações de percepção e novos significados." (MACIEL apud PARENTE, 1996, p. 23)

É importante enfatizar a distinção entre, de um lado, as práticas midiáticas tradicionais (por exemplo os programas da TV, os comerciais, etc.) que enfraquecem qualquer gesto ativo do espectador, limitando-o à mera contemplação; e, do outro lado, as novas práticas poéticas em multimeios que permitem uma certa dinâmica na instância de recepção/fruição. Um critério qualitativo, com base em conceitos estéticos, permite distinguir:

a - de um lado, os videoclipes, as vinhetas, os *spots* e os comerciais, como *produtos televisivos voltados para o consumo*, ou seja, como produtos que, com maior ou menor dimensão estética, colocam-se a serviço da indústria;

b - de outro lado, a videoarte, conceito mais abrangente,

na qual se insere a poesia multimídia, objeto de nosso estudo. Consideramos que o conceito pode, ainda, abrigar algumas vinhetas particularmente criativas.

É inegável que o pioneirismo da videoarte influenciou qualitativamente a linguagem da mídia eletrônica e possibilitou o aperfeiçoamento das manifestações poéticas multimidiáticas.

Os clipoemas: uma tentativa de sistematização

Para formalizar nossa tentativa de sistematização, em busca de uma possível tipologia das produções poéticas multimidiáticas, citamos a resenha do livro *Tecno-Poesia e realtà virtuali: storia, teoria, esperienze tra scrittura, visualità e nuovi media (Tecno-poesia e realidades virtuais: história, teoria, experiências com escritura, visualidade e novos meios)*, de Caterina Davinio, publicado em 2003, feita pelo brasileiro Jorge Luiz Antonio. Considerado pelo autor um relevante registro da poesia internacional, com um estudo teórico e uma catalogação de obras nos meios eletrônico-digitais, o livro contém verbetes de cento e trinta artistas de diversos países, incluindo os seguintes brasileiros: Alckmar Luiz dos Santos, Álvaro Andrade Garcia, Arnaldo Antunes, Augusto de Campos, Cesar Meneghetti, Eduardo Kac, Gilbertto Prado, Jorge Luiz Antonio, Lucia Leão, Philadelpho Menezes Neto, Regina Célia Pinto, Wilton Azevedo.

Antonio explica que a grande maioria dos autores citados no livro têm suas obras na *WEB*, o que será um convite para o leitor interessado em poesia eletrônica, bem como uma oportunidade para conhecer os conceitos e denominações mais atualizados sobre o assunto.

Para o crítico brasileiro, a autora propõe uma subclassificação conceitual e exemplificada da *tecno-poesia* no mundo, segundo ele, um termo geral que abrange as poesias experimentais que utilizam as tecnologias do vídeo, da holografia, do filme, do computador, da *Internet* e da *WWW*, mas que também realizam ações performáticas num espaço físico:

(...) esse conceito abrange três grandes categorias: *computer poetry*, hipermídia e *Internet* em suportes como o CD-ROM ou a *web*; performance e performer; e vídeo. Cada uma dessas categorias contém subdivisões, de acordo com o componente tecnológico utilizado.(...) Mais do que isso, Caterina propõe o nome de tecno-poesia como um termo geral a essa poética, a exemplo de "new media poetry" (Eduardo Kac e outros), "e-poetry" (Glazier), poetécnica (Plaza e Tavares), cybertext poetry (Cayley, Funkhouser, e outros), dentre outros. (ANTONIO, Jorge Luiz. Estudo e mapeamento da tecno-poesia. *A Fonte - revista de arte*, Curitiba, abril, 2003. Disponível em: <http://www.fonte.ezdir.net> Acesso em: 16 fev.2006.

Diante da denominação geral *tecno-poesia*, tem-se, portanto, esquematicamente:

- 1) *computer poetry*, *hipermídia* e *Internet* (em suportes como o CD-R ou a *WEB*);
- 2) *performance* e *performer*;
- 3) *vídeo*.

Muito embora o segundo tipo proposto – *performance* e *performer* – fuja aos propósitos deste estudo, o primeiro e o último nos interessam diretamente, ligados que estão ao que consideramos como poesia multimídia. No entanto, se, há poucos anos, era pertinente a distinção entre videopoesia ou cliپoesia e a poesia em suportes como o CD-Rom e a *WEB*, hoje, com as tecnologias de última geração, como o DVD, por exemplo, a mudança do suporte vídeo para o computador, ou vice-versa, torna-se irrelevante. Isso porque já é possível efetuar cópias de um sistema para outro, com relativa facilidade, sendo e, a nosso ver, a denominação poesia multimídia pode abranger também as produções originariamente criadas para o cinema ou o vídeo.

Proposta de nova tipologia

Uma vez esclarecidos alguns conceitos relativos a todas essas práticas poéticas da atualidade, passamos à sistematização pretendida, com o fito de estabelecer uma nova tipologia das manifestações poéticas em multimeios.

Ressaltamos que, enquanto as distinções propostas por

Davínio e avalizadas por Antonio, acima referidas, partem do suporte, nós adotamos outro ponto de vista: o critério do componente tecnológico utilizado. Para o estudo da poesia multimídia: Esse viés, que privilegia os modos de criação, e não os meios de veiculação das produções poéticas, permite-nos estabelecer uma nova tipologia no que diz respeito à poesia tecnológica ou tecno-poesia que se produz hoje, mais especificamente, no Brasil.

Acreditamos, portanto, que, quanto aos modos de criação, a poesia tecnológica pode ser basicamente de três tipos, que assim denominamos: cine-videopoesia, infopoesia e poesia multimídia.

De início, dois tipos podem ser destacados:

Tipo 1. Cine-videopoesia – Trata-se de uma linguagem próxima à do cinema e da TV porque usa exclusivamente as câmeras. Nesse tipo de poesia tecnológica, o verbal é associado às imagens, numa interação contínua e motivada.

Tipo 2. Infopoesia ou computer poetry – São produções poéticas exclusivamente ligadas aos computadores, em que se enfatiza o uso de computação gráfica.

Entretanto, mesmo considerando apenas as primeiras obras realizadas na área, vemos que essa já seria uma divisão radical. Hoje, o que se percebe é a hibridação tecnológica, independente do suporte, o que nos leva a identificar uma terceira forma poética:

Tipo 3. Poesia multimídia – São obras que tratamos aqui, indistintamente, como videopoemas ou clipoemas e que são exibidas tanto nos monitores dos computadores como nas telas de cinema ou TV. Nesse caso, consideramos que o termo *poesia multimídia* pode abranger as produções atuais, nas quais se verifica a mescla de câmeras e recursos de computação para criar textos poéticos a serem veiculados nos mais diferentes meios.

Importa ressaltar que os clipoemas não se restringem apenas ao âmbito das câmeras, embora apresentem ainda

marcas da linguagem cinematográfica. Eles também refletem o universo midiático da TV e do computador, que, em nossa época, redimensionam cada vez mais o ato de olhar um texto artístico. Decorrente da dinâmica transformação dos meios e das mensagens transmitidas, o fenômeno é impulsionado pela pluralidade de signos visuais que a cultura pós-moderna cultiva.

No suporte de materialização da mídia eletrônica, os campos podem ser ou não trabalhados de maneira sincrônica, uma vez que a idéia de cada poema, diferentemente de uma mera criação de animação de textos, com imagens e sons gratuitos, está sendo pensada de modo que se possa vir a explorar a integração motivada desses fragmentos. Deste modo, o que antes era impensável no seu suporte tradicional – o papel – passa a oferecer infinitas possibilidades de relações nos novos suportes: música e texto, imagem e texto, ruído e texto, animação e texto ou cor e texto. Além de serem exploradas em sua tipologia, as letras ganham movimento e podem, até mesmo, aglutinar-se, formando imagens puras, sem nenhuma referência verbal; ou seja, entre o verbal e o visual, o significante passa a poder informar por si mesmo, desvinculando-se do significado que lhe é convencionalmente imputado. O que se observa nessas apresentações dinâmicas são as sugestões de imagens indiciais e icônicas, que são videográficas por excelência.

Variantes estilísticas e modos de apresentação

Considerando o tratamento da linguagem empregada, é possível definir o estilo de um clipoema, dentro das variações observadas, a saber:

1. Clipoemas no estilo dos videoclipes;
2. clioemas no estilo dos comerciais de TV;
3. clioemas documentais ou narrativos;
4. clioemas no estilo do cinema-arte;
5. clioemas no estilo das vinhetas, aberturas de novelas e similares;
6. clioemas de animação (no estilo desenho animado);

7. outros, mais ligados às imagens de síntese.

Outra possível distinção seria feita com base nos estilos estéticos conhecidos: barroco, romântico, impressionista, expressionista, realista, futurista, cubista, dadaísta, surrealista, concretista, da arte *pop*, pós-moderno, etc.

Quanto aos modos de apresentação, observe-se que o registro verbal nas telas ou monitores pode apresentar-se de modo estático ou dinâmico.

No caso das apresentações estáticas, vê-se o poema todo grafado como se a tela fosse uma página impressa, muitas vezes sobre uma imagem de fundo. São obras que se afastam das propostas dos novos suportes e que não consideramos como poesia multimídia, muito embora sejam as mais freqüentemente encontradas em *sites* da internet.

No caso das apresentações dinâmicas, que constituem a especificidade do poema multimídia, vemos três possibilidades ou tipos de registro:

1º tipo: *Sugestão de imagens* – consiste nas aglutinações sucessivas de letras e sílabas. São clipoemas que trabalham exclusivamente fragmentos dos vocábulos e nos quais os elementos sígnicos em movimento sugerem palavras, formas e/ou imagens;

2º tipo: *Seqüência de imagens* – consiste em expressões ou vocábulos justapostos, num tipo especial de montagem em que novas significações vão surgindo e sendo substituídas nas seqüências permutativas com os signos verbais. Há sempre um retorno, um tipo de “*refrão eletrônico*”, para reforçar os motivos básicos do poema.

3º tipo: *Intersemiose* – consiste na integração de imagens não-verbais aos signos verbais dinamicamente apresentados. Nesse caso, observa-se a utilização dos seguintes recursos: figuras de câmera, fotografias, desenhos, gravuras, pinturas; imagens sintéticas; animação e outros.

Diante do hibridismo que aparece nas relações entre o texto escrito e a imagem, especialmente na TV, já se configura uma espécie de gramática que diz respeito aos tipos de função da imagem em relação à fala: função condutora, substitutiva, complementar, subordinada, ilustrativa, etc.

Disso se pode concluir que o código hegemônico deste século não está na imagem, nem na palavra oral ou escrita, mas nas suas interfaces, sobreposições e intercursos, ou seja, *naquilo que sempre foi do domínio da poesia*. [Grifo nosso] De fato, é na poesia que os interstícios da palavra e da imagem visual e sonora sempre foram levados a níveis de engenhosidade surpreendentes. (SANTAELA; NÖTH, 1999, p. 69)

Ressaltamos que, tanto quando o texto impresso é pré-existente, como quando a criação poética é elaborada especificamente para os novos suportes, um clipoema é um processo intersemiótico resultante do binômio arte e técnica. Seu primeiro estágio é grafo-pictórico, ou seja, o poema escrito (grafado) dá origem a uma concepção de sua realização tecnológica, o que é registrado num *storyboard*. A partir dessa espécie de roteiro, para ver a seqüência das imagens a serem produzidas (em computador e/ou com o uso de câmeras) fica estabelecido um *outline*, uma espécie de esqueleto ou arcabouço da obra. Com base no *storyboard* e no *outline*, inicia-se o processo de produção do clipoema – um trabalho de computação gráfica e de edição sonora. O clipoema passa, ainda, por uma pós-produção, em que se verifica a adequação do produto final à proposta estética apresentada inicialmente. Dependendo da complexidade técnica da obra, o poeta precisará de uma equipe menor ou maior para a produção de seu clipoema.

Os recursos da computação gráfica proporcionam uma dinâmica diferente daquela interação que se tem ao ver um filme ou um programa de TV. Trata-se de um tipo de movimento inédito em termos da arte cinética. Os movimentos dos elementos audiovisuais são bem mais complexos, não são retilíneos nem centrados (não mais giram em torno de motivo visual ou sonoro). Isso significa que são previstos pelo autor-programador em termos da multiplicidade de conexões, das múltiplas ramificações e conexões que *vão se apresentar* (*não mais representar* algo objetivo) a cada receptor consciente da dinâmica temporal do texto e da sua virtualidade interativa. Os graus dessa interação variam de acordo com o uso simples ou mais intensificado da mão com o *mouse* ou com os controles, até um alto grau de interatividade mental,

ligada ao repertório do receptor. De qualquer modo, opera-se um confronto permanente entre a criação e a recepção da mensagem, pois a expectativa gerada já faz parte do repertório do espectador-leitor-fruidor, que demanda por rapidez, síntese e qualidade da informação estética em multimeios.

Após a primeira fase da percepção qualitativa e sensorial do texto na tela (um momento descompromissado, de pura fruição), o leitor-espectador passa dessa recepção intuitiva a uma reação diante das informações recebidas. Essa reação já é uma espécie de interatividade, pois o leitor-espectador percebe novos signos indiciais e passa a um outro nível de consciência, diante dos indicadores dos caminhos a serem percorridos na decodificação do texto. Na última etapa da análise – a interpretação – o receptor do texto multimídia envolve-se com o processo técnico e ativa o seu repertório. Pode-se dizer que ele se torna uma espécie de interautor, aquele que interage com a multiplicidade do texto, que entende a razão do inter-relacionamento das linguagens, naquela trama multimídia que é um clipoema.

Considerações finais

As novas mídias digitais vieram concretizar o movimento das palavras no espaço, o que sempre foi fundamental para a configuração do que, à distância, se pode reconhecer como percurso de revelação da visualidade no poema. Poderíamos afirmar que, ainda hoje, mesmo na linguagem híbrida da poesia multimídia, permanecem as marcas da poeticidade, pois a poesia reitera sua identidade em qualquer suporte, vindo a encontrar na tecnologia digital uma possibilidade de realização da imagem cinética que sempre foi seu objetivo fundamental. Temos, pois, que, mesmo redimensionada nos diferentes suportes viabilizados pela cibercultura, a poesia, ao efetuar seu salto para as telas, reafirma-se como o resultado de um processo evolutivo da visualidade em busca do movimento, que tem origem na poesia barroca e que se afirma nas propostas dos experimentalismos poéticos do século XX. Essa assertiva pode ser comprovada pelas equivalências encontradas em poemas de diversos períodos estéticos, no momento em que a visualidade alia-se à busca do movimento: primei-

ramente, como um movimento do olhar do leitor que é conduzido pela disposição dos vocábulos no espaço da página e, finalmente, com a conquista do movimento em si, graças aos recursos cinéticos das poéticas digitais.

GUIMARÃES, D. A. D. poetry in motion on the screen. *Revista de Letras*, v. 45, n. 1, p. 189 - 212, 2005.

- **ABSTRACT:** *This article studies multimedia poetry and intends to demonstrate how it nowadays continues a visuality project in search of movement, originating in the Baroque. It shows that the long path of this visual journey, defined by Mallarmé and redefined by concretism, finds its final purpose while transposing itself from the page to the virtual space of the screen, towards the incorporation of the new digital media to its poetic intention. This paper attempts to show that the hybrid language of visual poetry, with its verbal and iconic interfaces, found in digital technology the possibility of reaching a kinetic image, which has always been its aim.*
- **KEYWORDS:** *multimedia poetry; digital technology; visuality project.*

Referências

ANTONIO, J. L. *Estudo e mapeamento da tecno-poesia. A Fonte - revista de arte*, Curitiba, abril, 2003. Disponível em: <http://www.fonte.ezdir.net>. Acesso em 10 abr./ 2005.

CAMPOS, A. de et al. *Teoria da Poesia Concreta*. São Paulo: Duas Cidades, 1975.

DELEUZE, G.; GUATARRI, F. *Mil platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34, 1995.

DERRIDA, J. *La voix et le phénomène*. Paris: PUF, 1967.

FOUCAULT, M. *Les mots et les choses*. Paris: Gallimard, 1966.

LE MOS, A. *Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2000.

MACIEL, K. *A última imagem*. In. PARENTE, A. (Org.) *Imagem-máquina. A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999. p. 253 - 257.

MACHADO, A. *Máquina e imaginário. O desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 2001.

METZ, C. et al. *Análise das imagens*. Seleção de ensaios da Revista Communications. Petrópolis: Vozes, 1974.

MOLES, A. *Teoria da Informação e percepção estética*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1969.

PEIRCE, C. S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1990.

PLAZA, J. TAVARES, M. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: HUCITEC, 1998.

SANTAELLA, L. NÖTH, W. *Imagem: cognição, semiótica e mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1998.

Alguns sítios de poesia na internete

<http://www.file.com.br>

<http://spider.georgetowncollege.edu/library/Internetlinks/juliocampalexperimentalpoetry>

<http://www.fazendovideo.com.br>

<http://www.artzero.net/projects.htm>
<http://www.artzero.net/projects.htm>

<http://spider.georgetowncollege.edu/library/Internetlinks/juliocampalexperimentalpoetry>

<http://www.eliterature.org>

<http://www.wiltonazevedo.com.br/> -
info@wiltonazevedo.com.br

<http://orbita.starmedia.com/~amuribe/>

<http://www.lagoalgo.cjb.net/>

<http://arteonline.arq.br/arteonline3/novodominio.htm>

<http://www.artequatro.hpg.com.br/>

<http://www.mots-voir.com/>

<http://www.culturabrasil.art.br/meloecastro/>
<http://www.mamutemidia.com.br/>
<http://liquidbox.com.br/artevisual/html/pv.htm>
<http://www.iis.com.br/~regvampi/arteonline3/flash/logoalgo2.html>
<http://www.arteonline.f2s.com/arteonline2/neide.htm>
<http://www.officina8.com.br/philadelphomenezes>
<http://netartefact.de/repoem/creations/>
<http://www.thegatesofparadise.com/>
<http://www.clickpoetry.com/thoughts/index.html>
<http://www.culturabrasil.art.br/meloecastro/>
<http://www.geocities.com/imaginero/poetry>
<http://oak.cats.ohiou.edu/~hartleyg/epoetry/saturation/saturationX.html>
<http://www.officina8.com.br/philadelphomenezes>
<http://communities.msn.com/ThePoetsPlace>
<http://mission.base.com/manzanar/poetry/poetry.html>
<http://epc.buffalo.edu/authors.menezes/>