

**INFLUÊNCIA DO SIGNO INTERPRETANTE NA EXPRESSÃO
SOCIOCULTURAL DO AMBIENTE DE UM VIDEOJÓQUEI**

Guilherme Henrique de Oliveira Cestari¹

Resumo

Normalmente, em ambientes noturnos e urbanos, a figura do videojôquei (VJ) hibridiza conteúdos audiovisuais para gerar apresentações performáticas. Este artigo apresenta resultados parciais de uma pesquisa que utiliza a noção semiótica de raciocínio diagramático para registrar e analisar a operação dos signos em um ambiente urbano de entretenimento; são descritas e esquematizadas as aparições do personagem de um palhaço em dois shows de música eletrônica. A relação do signo-palhaço mostra-se contínua e evolutiva. Máscara e transe reforçam o cunho hedonista, fantasmagórico e ritualístico das influências exercidas sobre o público. A atuação clownesca inclina-se a produzir interpretantes, primeiramente de caráter emocional e, posteriormente, de natureza energética, estabelecendo, de forma incisiva, vínculos identitários com a audiência.

Palavras-chave: Videojôquei. *The Chemical Brothers*. Palhaço. Diagrama. Espiral.

O presente trabalho identifica, descreve e analisa o possível caráter do interpretante produzido em apresentações videográficas. São estudados os desdobramentos das aparições de um personagem palhaço que, em duas ocasiões vinculadas, conduz mensagens ao público. Os eventos analisados são resultado do trabalho de VJs e artistas audiovisuais em parceria com a dupla de disc-jóqueis *The Chemical Brothers*. O raciocínio diagramático convém à descrição e à análise das condições do signo durante a performance audiovisual. Para compreender a configuração do interpretante diante do signo presente no resultado luminoso e catártico, é elaborado um guia de análise que, traduzido visual e graficamente, possibilita, a partir do contato entre teoria semiótica e fenômenos urbanos e lúdicos, a sistematização de alguns efeitos da aparição desse palhaço. O quadro 1, a seguir, sintetiza a questão geradora do estudo e a correlação entre objetivos específicos e procedimentos metodológicos.

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina (UEL). E-mail: gui_cestari@hotmail.com.

Quadro 1- Quadro-resumo

PERGUNTA-PROBLEMA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	METODOLOGIA
De que maneiras 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?	Identificar e descrever contextos em que o VJ e sua linguagem estão inseridos.	Em revisão teórica, compreender características da sintaxe do vídeo urbano.
	Elaborar diagrama que facilite descrição e entendimento e possibilite análise das relações entre signo e mente.	Descrever signo como ligação inteligente entre Verdade e Realidade.
		Sistematizar, em estruturas visuais, complementaridades entre signo e mente.
	Compreender como apresentações de entretenimento podem explorar vieses transcendentais e ritualísticos da experiência por meio do uso de tecnologia – e, ocasionalmente, de figuras de linguagem.	Descrever e analisar aparições de um mesmo personagem em duas festas distintas, porém interligadas.
		Pontuar, por meio da teoria dos interpretantes, prováveis desdobramentos do signo-palhaço sobre pensamento e conduta dos espectadores da performance.

Fonte: Elaborado pelo autor

O vídeo híbrido na cidade

O videojôquei (VJ) pode ser definido como aquele que conduz uma apresentação performática com base na articulação e projeção de conteúdo audiovisual. A atividade do VJ, chamada *VJing*, utiliza-se dos mais variados meios de expressão e comunicação, da fotografia à dança. Parte considerável dos eventos que leva em conta 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 (observar MORAN, 2007, p.298).

O vídeo 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 geometriza desejos. Para Canevacci (1997, p.22-23), a vista (*landscape*) metropolitana impregna-se de padrões eletrônicos reprodutíveis, convertendo-se em paisagem videográfica (*videoscape*). Tais estímulos expandem-se sobre corpos 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.

O VJ maneja formas. O computador é laboratório para a geração de novas espécies sígnicas; a imagem já nasce híbrida. 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. O VJ gera relações poliádicas (observar SANTAELLA, 2013; SANTAELLA e NÖTH, 2010, p.157-186); pode apropriar-se de seu banco de imagens para abordar os mais variados temas, inclusive, como analisado neste trabalho, assuntos e conceitos relacionados a um palhaço adotado como personagem.

Matizes da semiose

Durante uma apresentação, o VJ orienta seu pensamento e suas ações no sentido de hibridizar termos. Espécies diferentes de colaboração fazem com que o conhecimento circule e adquira formas, fisionomias, forças de influência. O *VJing* influi continuamente na constituição do senso comum, produz performances que tendem à pluridisciplinaridade, à poluição. O VJ participa de modo peculiar, com suas imagens, da busca pela Verdade; o *VJing* é exercício de investigação empírico-cognitiva.

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 (observar SANTAELLA, 1992, p.79).

O perpétuo transitar da mente entre criações-fruições sígnicas 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. 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 (observar SANTAELLA, 1992, p.113).

A Figura 1 delinea as principais diretrizes para uma esquematização-sintetização das complementaridades entre signo e mente. 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 modelos confluentes à Verdade, cada vez mais habituais e convencionados. 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, opera trocas de acordo com critérios e aspectos lógicos próprios e particulares. O diagrama busca exprimir a natureza simultaneamente triádica (primeiridade - secundidade - terceiridade) e dialógica (Realidade ↔ Verdade) de todo e qualquer signo.

Figura 1- signo como mediador entre Realidade e Verdade

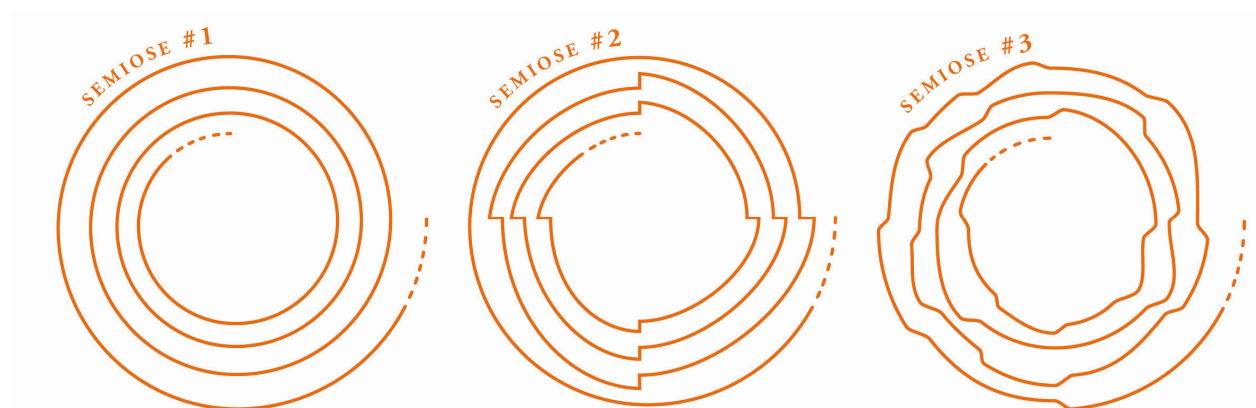


Fonte: Elaborado pelo autor.

Como uma mente 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 pretende ilustrar alguns dos infinitos modelos de semiose, levando em conta a influência do acaso, além de eventuais degenerações na constituição de cada uma delas.

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.

Figura 2 – alguns modelos de semiose

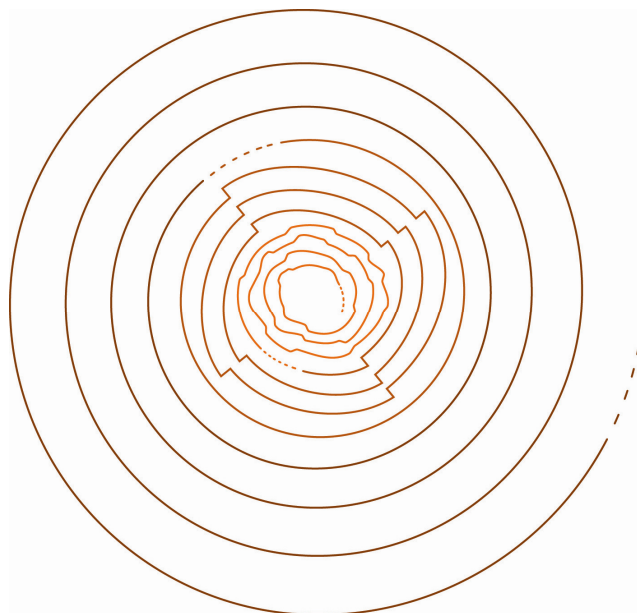


Fonte: Elaborado pelo autor.

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.

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.

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



Fonte: Elaborado pelo autor.

Algumas analogias físicas podem ajudar a descrever e exemplificar simultaneidades que o conjunto de diagramas procura evidenciar: voltando a observar a Figura 1, 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

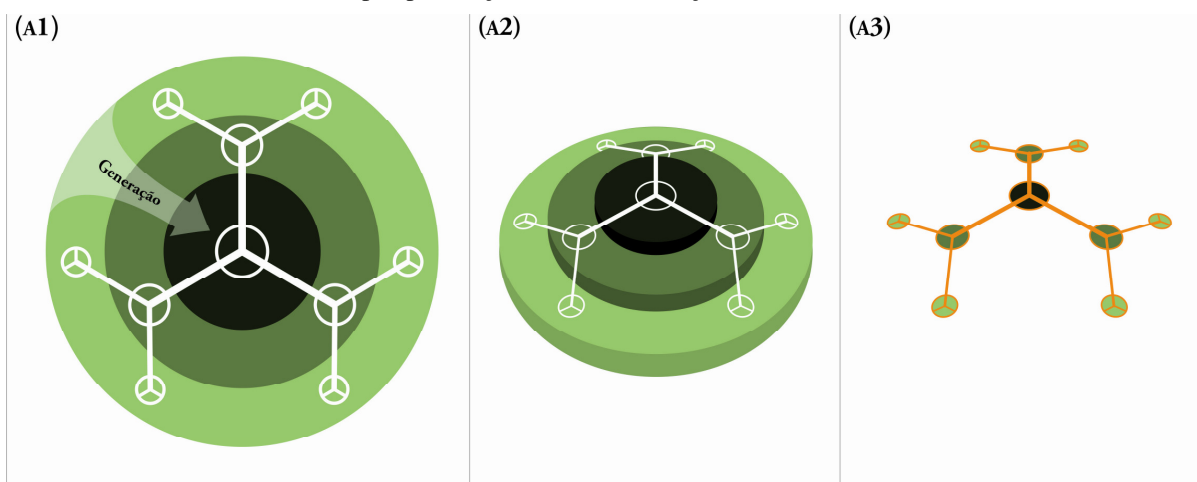
são percorridos (II, de fora para dentro) ao mesmo tempo em que são criados (I, de dentro para fora), num movimento cíclico e evolutivo a se perder de vista.

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: semiose $\propto$ (Realidade $\wedge$ Verdade). A proporção preservada na interação entre ambos é de ordem direta, ou seja, ambos os elementos geram-se juntos mediante um fator comum (o signo).

Desenvolvimento espiral e fractal

A mente é um signo se desenvolvendo continuamente de acordo com as leis da inferência (CP5, 313). Da combinação sintática entre termos gerais, obtém-se uma proposição; o entrecruzamento organizacional relativo entre proposições/premissas tem por resultado uma inferência. Das bordas para o centro, conforme os componentes são combinados, complexidade, especificidade e sofisticação aumentam (observar QUEIROZ, 2007, p.108).

Figura 4 – (A1): correspondência sintática entre termos, proposições e inferência; (A2) perspectivação; (A3) evidenciação do fractal

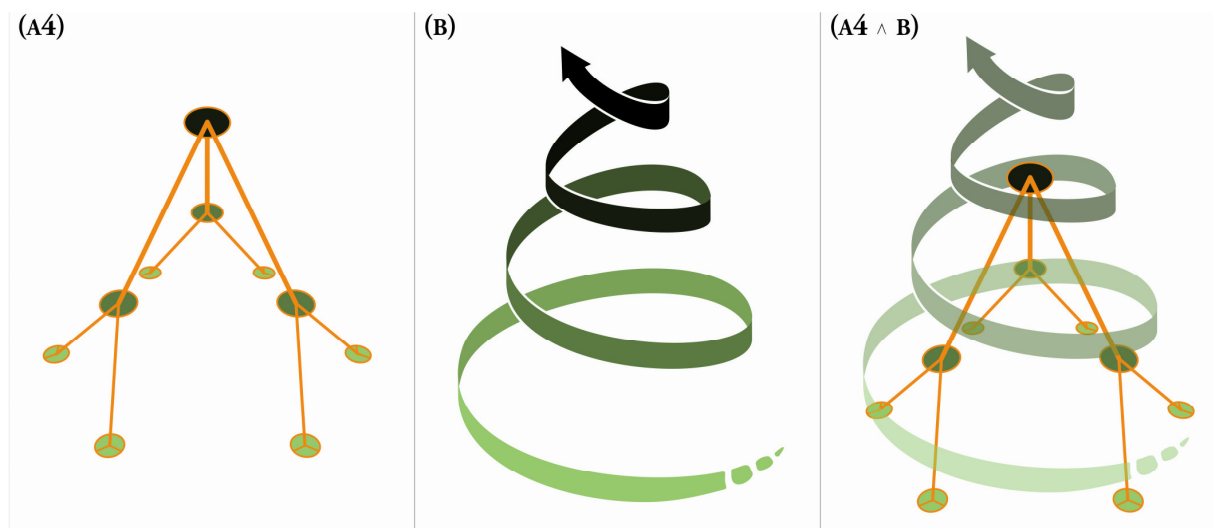


Fonte: Adaptado de Queiroz (2007, p. 110)

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 5 (B)). 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 5 – (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.

Aparições clownescas nos espetáculos

No show documentado no filme *Don't think*, acontecido em Tóquio, em 31 de julho de 2011, a figura do palhaço aparece duas vezes em projeções, numa grande tela. Próximo ao início da festa, a imagem de seu rosto surge em diversos pontos do écran para afirmar repetidamente, com os olhos fixos no público, o ditame “*Just get yourself high!*” (em tradução livre, “Apenas fique alto!”, convite malicioso e irônico ao gozo imediatista), conforme os *frames* na Figura 6. A segunda aparição acontece em duas etapas, perto do fim do show: primeiramente, imagens de crianças maquiadas como palhaços despontam, dispersas, na tela entoando “*You're all my children...*” (“Vocês são todos meus filhos...”); bruscamente, as crianças desaparecem para dar lugar à imagem bem maior da face de um palhaço adulto, que completa a frase com voz gutural e robótica: “*You're all my children, now!*” (“Vocês são todos meus filhos, agora!”), conforme os *frames* na Figura 7.

Figura 6 – Mosaico com *frames*-chave da primeira aparição do palhaço no filme *Don't think*.



Fonte: Adaptado de *Don't think* (2012)

Figura 7 – Mosaico com *frames*-chave da segunda aparição do palhaço no filme *Don't think*



Fonte: Adaptado de *Don't think* (2012)

No dia 3 de agosto de 2012, em Londres, a empresa de equipamentos esportivos Adidas promoveu a festa *Adidas Underground Experience – Don't think*, baseada nos shows da turnê do *The Chemical Brothers* e, especificamente, no filme lançado no mesmo ano. De acordo com descrições disponíveis na internet², a proposta do evento foi de recriar, de forma ainda mais luminosa, intensa e imersiva, as experiências do show. Providenciou-se que todos os participantes fossem maquiados conforme o palhaço da primeira festa; para entrar, todos também deveriam estar vestindo uma jaqueta branca fornecida pela Adidas. Além disso, o palhaço cuja imagem do rosto apareceu no telão da primeira festa foi anfitrião, de corpo presente, da *Adidas Underground Experience* – a Figura 8 é uma seleção de imagens do evento disponibilizadas em <goo.gl/JCmIee>. Acesso em 24 set. 2013.

² Releases e descrições disponíveis em: <goo.gl/1aD4Gk> e em < goo.gl/GzaRfF>. Acessos em 18 jan. 2013

Figura 8 – Mosaico de fotografias do *Adidas Underground Experience – Don't think*.



Fonte: Elaborado pelo autor com fotos disponíveis em <goo.gl/JCmLee>. Acesso em 24 set. 2013.

Jogos e palhaços

Para Caillois (1990), máscara e vertigem são categorias lúdicas importantes para a constituição de um evento festivo e ritualístico permeado por emotividade e efervescência. Neste tipo de ambiente, maquiagem, ritmo, luzes e substâncias alucinógenas ajudam na imersão do público em uma experiência catártica. A festa abre portas para um tipo efêmero infantil e irresponsável de alegria e descompromisso. Identidade e percepção são subvertidas temporariamente.

Quais motivos podem ter levado à escolha, justamente, de um palhaço para as apresentações do *The Chemical Brothers*? É provável que o palhaço apareça porque 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 (observar ZÜCKER, 1954, p.312). 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 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.

Interdeterminações entre palhaço-signo e público

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.

Como, então, tende a se comportar uma mente estimulada por imagens, luzes e ritmos no ambiente do VJ? Durante a performance, a percepção do público é bombardeada com estímulos sincronizados e impressionantes; a imersão no discurso acontece nos limiares da consciência. O tempo verbal das frases repetidas ritmicamente pelo palhaço (presente do subjuntivo) é autoritário e revela preocupações imediatistas. A imagem do palhaço é tecnicamente concebida para desequilibrar, desorientar, subverter a percepção e, desta maneira, convencer por meio da insistência. As estruturas tecnológicas monumentais permitem que a imagem se apresente de modo impositivo e não deixe lugar para críticas, discussões ou reflexões *in loco*.

No início do show em Tóquio, os primeiros contatos do palhaço-signo com os intérpretes produzem interpretantes dinâmicos de caráter emocional; estupefato, o público permanece, por algum tempo, confuso, sem reação. Estranhamento e medo resultam da contínua subversão de expectativas, procedimento catalisado pelo uso da maquiagem-máscara, que simula um rosto anormal, enrugado, deformado. Neste momento, na base da espiral piramidal, há pouco dispêndio de energia, uma vez que a mente ainda não pôde esboçar qualquer reação – enérgica - ao estímulo externo impressionante. A semiose, evolutivamente, não para.

Um vínculo se estabelece forçosamente quando o palhaço reaparece, próximo ao fim do show, para dizer que todos os espectadores são seus filhos. O termo “*children*” sugere uma ligação inquestionável, genética. O palhaço é entidade luminosa, fantasmagórica e demoníaca e a audiência, independente de sua vontade, é sua descendente. Em relação indicial, palhaço e audiência compartilham um mesmo aspecto causal: ambos inclinam-se ao êxtase, à perdição, à ironia, à luxúria, à loucura. Ainda há estupefação, mas, neste momento, há mais energia, impacto e expressividade; o signo promove um choque comportamental entre referente e intérprete. A performance em Tóquio acaba, mas o signo, insistente, continua atuando.

Em Londres, ao maquiarem-se como o palhaço, os fãs, ajudados por uma empresa multinacional que, neste evento, também possui fins publicitários, assumem o vínculo filial. Vestir a maquiagem-máscara significa aceitar a natureza hedonista e maliciosa do palhaço; significa se identificar com uma entidade oblíqua e carnavalizadora adotando condutas similares à dela. O uso da máscara justifica qualquer tipo de atitude grotesca: bebedeira, irresponsabilidade, infantilidade, descompromisso, alucinação e corrupção; como palhaços, é natural que o público busque autossatisfação na malícia, nas anomalias e nos prazeres carnavais.

Da conjectura à aquisição de uma crença, signo e mente operam em diálogo, revisitam-se sucessivamente. As relações vão amadurecendo, se tornando cada vez mais sofisticadas, repletas de sutilezas. As inferências ficam mais específicas e mais complexas. Na medida em que se constituem hábitos e convenções que agendam condutas em shows de entretenimento, gradativamente se compõe uma lógica quase-necessária e eminentemente aperfeiçoável da performance audiovisual. O palhaço é componente-signo cuja ação está orientada para a contínua adequação desta lógica aos mais diversos interesses, por exemplo, aos interesses pecuniários do *The Chemical Brothers* e da Adidas.

A ação do VJ

O VJ possui, em seus equipamentos, um sofisticado aparato de instrumentalização do imaginário social. O VJ orienta sua capacidade imaginativa em direção ao social e, com isso, participa da construção da subjetividade alheia e coletiva ao estimular reconfigurações identitárias por meio de experimentalismos tecnológicos; sua influência, porém, não se resume ao momento da apresentação, de forma mais abrangente, as disposições psicológicas e sociais fomentadas pela performance podem constituir importantes fatores comportamentais da vida cotidiana.

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

Don't think e seus desdobramentos são amostras de ambientes comunicacionais tecnológicos que se desenvolvem na cena metropolitana; estabelecem diálogos contínuos com outras peças gráficas e visuais, fortificando vínculos multimidiáticos e intertextuais. 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. Nesta leitura, revelam-se modelos de comportamento urbano. A conduta na cidade determina e é determinada, também, pelo vídeo performático. O signo está para a semiose assim como o VJ está para o *VJing*. O *VJing* é a ação do VJ; por meio do *VJing*, o VJ tem poder para influir no pensamento e no comportamento sociais.

Nas próximas etapas, esta pesquisa se dedicará a explicar os processos identificados e descritos no espetáculo em exame, por meio das posições explicitadas na figura 5, acima. –A teoria dos interpretantes se mostrará como recurso analítico para examinar o que o VJ está mais propenso a produzir, conforme a ocasião. Essas descobertas, quando associadas ao diagrama espiral, ajudarão a entender e mapear os papéis específicos da (I) criatividade, do (II) conflito com a experiência e do (III) raciocínio formal/diagramático tanto na constituição técnico-criativa da performance do VJ quanto nas diferentes formas de recepção e interiorização deste tipo de conteúdo.

Referências

BURKS, Arthur W. (ed.). **Collected papers of Charles Sanders Peirce**, vols. 7-8. Cambridge: Harvard University Press, 1958. (Referenciado como “CP volume, parágrafo”).

CAILLOIS, Roger. **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.

DON'T think. Direção de Adam Smith. Japão, Reino Unido: EMI, 2012. DVD (85 min), son., color.

HARTSHORNE, Charles; WEISS, Paul (eds.); **Collected papers of Charles Sanders Peirce**, vols. 1-6. Cambridge: Harvard University Press, 1931-1935. (Referenciado como “CP volume, parágrafo”).

MORAN, Patricia. 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.

PANICHI, Edina; CONTANI, Miguel L. **Pedro Nava e a construção do texto**. Londrina: Eduel; São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

QUEIROZ, João. **Semiose segundo C. S. Peirce**. São Paulo: EDUC; FAPESP, 2004.

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

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

_____. **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.

SILVEIRA, Lauro F. B. da. **Curso de semiótica geral**. São Paulo: Quartier Latin, 2007.

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