

## Humanos admirantes e suas máquinas imaginalizadoras: artifícios para superar a dicotomia imagem/texto

*Admiring humans and their 'imaginalizer machines': artifices to overcome the image/text dichotomy*

Paula Mastroberti  
Instituto de Artes da UFRGS.

### Resumo

Dos artifícios e engenhos analógicos, passando pelo uso de ferramentas digitais e da ayahuasca, retoma-se a clássica discussão que propõe hierarquias entre imagem e texto, ou entre o mostrar e o descrever, e reconsidera-se preceitos teóricos que dicotomizam, historicamente, as linguagens visuais e verbais, através do relato de um minicurso ministrado em 2023 para o Grupo de Pesquisa sobre Mídia, Literatura e outras Artes, da Universidade Federal de Uberlândia, em Minas Gerais. Os participantes consideraram as catástrofes deleuzianas geradas por humanos admirantes e suas 'máquinas imaginalizadoras' e juntos refletiram sobre possibilidades de superação das dicotomias presentes no tecido discursivo contemporâneo e tecnodiverso, cujas rupturas e costuras parecem propor outras formas de pensar e expressar, através de diferentes linguagens e mídias, a experiência de ser/estar no mundo.

**Palavras-chave:** Imaginalização; Imagem e texto; Imagem e mídia; Imagem e artifício; Cultura midiática.

### Abstract

From analog machines and other artifices to the use of digital tools and ayahuasca, we revisited the classic discussion that proposes hierarchies between image and text or between 'showing or telling'. Through the report of a workshop taught in 2023 for the Research Group on Media, Literature and other Arts, at the Federal University of Uberlandia, Minas Gerais State, Brazil, we also reconsidered the theoretical precepts that historically dichotomize the visual and verbal languages. The participants and I discuss the Deleuzian catastrophes generated by admiring humans and their 'imaginalizer machines'. Together, we reflect on different languages and media, and on the possibilities for overcoming the dichotomies present in the contemporary and technodiverse discursive fabric, whose ruptures and seams seem to propose other ways of thinking and expressing the experience of being in the world.

**Keywords:** Imaginative processes; Text and image; Media and image; Artifice and image; Media culture.

### Antes, sobre mostrar ou descrever

Em 28 de novembro de 2023, ministrei um minicurso, a convite do Grupo de Pesquisa Sobre Mídia, Literatura e outras Artes da Universidade Federal de Uberlândia, cuja principal finalidade era revisar conceitos que discriminam e hierarquizam imagem e texto e colocar, em perspectiva crítica, a dicotomia presente

no mostrar, ou representar por meio de signos icônicos, ideias ou um fenômeno sensível, em diferença ao descrevê-lo por meio do verbo<sup>1</sup>.

O minicurso recebeu inscrições de estudantes de graduação e de professores de ensino básico, de graduação e de pós-graduação, de diferentes áreas. Parte do programa derivava de uma aula aberta já ministrada para o Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Santa Cruz do Sul em 2022<sup>2</sup>. Alguns dos seus disparadores foram aproveitados, com objetivos diferentes, para este minicurso.

A escolha do título merece algum reparo: ‘humanos admirantes’ traz, consigo, um sentido de ‘admiração’ como mirar atento, perscrutativo. No ‘ad+mirar’, temos o ‘estar junto’ àquilo que se mira; um olhar transformador, que amplia nossa existência e transfigura o mundo admirado através de processos de imaginalização.

Por ‘máquinas imaginalizadoras’, acoplo o ‘imaginalizar’ — ação de imaginar enativa (VARELA et al, 2001) — à máquina como sistema ou artifício colaborador do humano, programada por este de modo a gerar conceitos e objetos. As máquinas imaginalizadoras fomentam, por sua vez, novos processos e artifícios de imaginalização, os quais, por sua vez, retroagem sobre os modos humanos de considerar e admirar o mundo.

O minicurso foi dividido em duas partes de, aproximadamente, duas horas de duração<sup>3</sup>. Na primeira, tratamos do que denomino ‘luto da linguagem’, ou seja, das limitações dos sistemas semióticos verbais e visuais em significar nossas experiências cognitivas. Na segunda parte, procuramos superar o dilema ‘mostrar ou descrever’, através das enações de admirar e considerar.

---

<sup>1</sup> Wayne C. Booth expõe em *The rhetoric of fiction* (1983), as diferenças entre mostrar e descrever [*showing or telling*], referindo-se aos aspectos estéticos presentes na retórica ficcional, enquanto os mais descritivos desfiem a história propriamente dita. A expressão *show and tell* advém de um jogo educativo infantil, em que a criança deve apresentar aos colegas um objeto trazido de casa, a sua escolha, descrevendo-o em detalhes e explicando por que o trouxe. Ao longo da história da arte europeia, a discussão sobre o equilíbrio entre valores imitação ou expressão, forma ou representação, também são presentes desde a Renascença, dividindo artistas e críticos. (Lichtenstein, 2004-2014, passim.)

<sup>2</sup> O relato dessa aula foi publicado no artigo “O que vemos e como olhamos aquilo que nos olha: imaginário e imaginalização na contemporaneidade” na Revista Gearte, Programa de Pós-Graduação em Educação da UFRGS, v.10, 04 de novembro de 2023, s.p.

<sup>3</sup> O minicurso foi transmitido ao vivo pelo You Tube, e a gravação pode ser acessada no link: <https://www.youtube.com/watch?v=zJhmLNTpnOU&t=8840s>, mediante solicitação à autora.

Ilustro o relato com algumas reproduções de lâminas digitais exibidas aos participantes e, por fim, tecerei alguns comentários ao redor das nossas avaliações.

## **Primeira parte: o luto da linguagem**

### ***a) De olhos abertos: uma palavra vale mil imagens***

Na primeira parte do minicurso, coloquei em crise a clássica oposição entre o mostrar e o descrever, ou entre imagem e texto, já antevendo sua dissolução. Procurei dar conta da complexidade do conceito de ‘imagem’, quando nos parece mais simples diferenciá-la em relação à escrita.

Em muitas culturas, escrita e imagem se confundem; em outras, os códigos alfanuméricos e seus caracteres discretos denunciam o desejo de apartar os diferentes sistemas pensamentais e privilegiar aqueles modos de representação que objetivam o mundo físico em direção à sua idealização. Conceitos abstratos ou complexos desenvolvem-se com a conjuração de símbolos categorizados como letras ou números. De início, apenas os homens e as classes privilegiadas tiveram acesso aos seus segredos. Em contrapartida, a criação de imagens parece, do ponto de vista técnico, mais popular e acessível como processo de significação, e não foram poucos os que tentaram, ao longo de séculos, intelectualizá-la como obra de arte, discriminando os processos mentais de elaboração — temas elevados, narrativas históricas ou religiosas — dos processos sensuais — cor, forma, expressão —. (LICHTENSTEIN, 2004-2024, passim.)

Em um salto narrativo, observamos que o surgimento da fotografia e do cinema ameaçou não só as artes tradicionais, mas a própria escrita. A imagem pictórica é substituída pelo registro e projeção por meio da luz, leve e fluída, transportável e reproduzível, o que a equiparará ao texto impresso. Mecanizadas e eletrificadas, as imagens comunicam em ampla escala, ou ‘massificam’, como dirão os mais reacionários, ideias, valores e narrativas para populações alfabetizadas ou não, falantes de qualquer língua.

As tecnologias de impressão foram, sem dúvida, importantes para a valorização e a democratização da escrita. Mas elas traduziam uma percepção mecanicista da vida e do mundo em signos discretos organizados em estrutura linear, como aponta Jacques Derrida (2008). Já a invenção e a evolução das máquinas de reprodução e

projeção de imagens óticas, estáticas ou cinéticas, codificaram nossas experiências existenciais em signos orgânicos, sensoriais, porque analógicos e contínuos.

Feito esse preâmbulo, proponho alguns exercícios de aquecimento. Projeto a palavra 'leão' suspensa no vazio da tela branca e convido todos a imaginalizar, mental ou graficamente, uma figura de um leão. Um texto de Frederico Zuccaro, de 1607, nos orienta:

E digo primeiro que desenho não é matéria, não é corpo, não é acidente de alguma substância, mas é forma, é ideia, ordem, regra, termo ou objeto do intelecto [...]. Desse modo, por exemplo, se desejo compreender o que é um leão, é preciso que o leão conhecido por mim seja o termo desta intelecção; não falo do leão que corre na selva e caça outros animais para se alimentar, pois esse leão situa-se fora de mim; falo de uma forma espiritual formada pelo meu intelecto. É por meio dessa forma [...] que meu intelecto pode ver e claramente conhecer não apenas o leão simples em sua forma e natureza, mas igualmente todos os leões. (ZUCCARO. In: LICHTENSTEIN, 2004, vol. 3, p. 42)

Verificamos que cada participante produziu ou pensou um 'leão' diverso, conforme seu repertório imaginário. Na lâmina seguinte, trago diferentes representações visuais do conceito de 'leão', de vários períodos históricos, estilos e contextos culturais.

**Imagem 1** – Lâmina com imagens diversas de leão, coletadas da Internet.



Fontes (da esq. para dir.; de cima para baixo): Leão guardião: Museu do Iraque, II a. C; Simba: personagem do filme de animação *The lion king* (Disney, 2000); Estudo para cabeça de leão: óleo sobre cartão de Eugène Delacroix, 1833; Ícone de leão: anônimo, iStock; Máscara artesanal de leão: artesanato panamenho; Leão infantil: ilustração de @Mariaskrigan.

Consideramos que uma palavra pode valer mil imagens, ao inverso da expressão popular, ao observar a amplitude e diversidade semântica de uma simples palavra ou conceito, quando a transcriamos em signos iconográficos diversos.

**b) De olhos fechados: como descrever um elefante**

Problematizo um pouco mais nossas reflexões, ao exibir aos participantes o texto de uma conhecida parábola do subcontinente indiano, em que um grupo de cegos tenta, através do tato, definir um animal, para eles, estranho: o elefante. O grupo não consegue chegar a um consenso: o primeiro, ao segurar a tromba, diz que ele é semelhante a uma cobra; o segundo, tocando a orelha, afirma ter a forma de um leque; o terceiro, ao tatear as patas, afirma que o elefante é como o tronco de uma árvore; o dorso, para o quarto, parece-se com uma grande parede, e o quinto, ao sentir o rabo, compara o elefante a uma corda.

Em seguida, projeto o trecho de uma descrição da instalação *Killing us softly... with their SPAMS... [Songs, Prayers, Alphabets, Myths, Superheroes...]*, do artista Kidlat Tahimik, destacado do audioguia da 35ª Bienal de São Paulo. O texto é dirigido, principalmente, a deficientes visuais:

A instalação monumental de Kidlat tem aproximadamente 300 metros quadrados e em alguns pontos chega a sete metros de altura. A instalação é, em sua maior parte, feita em madeira, mas também conta com esculturas em pedra, e todos os elementos apresentados têm tamanho semelhante ao real. Ao centro está uma espécie de aldeia circular, com um espaço no meio. Este espaço é cercado por moradias indígenas. Em volta da aldeia estão grossos troncos de árvore, e sobre ela paira um helicóptero. [...] Em volta dessa cena central, as ameaças vêm de todos os lados. Um cavalo de Tróia; uma enorme caravela, que tem na sua ponta uma escultura de um barco militar com soldados usando capacetes de metal e armados com motosserras; e até um submarino. (Audioguia da 35ª Bienal de São Paulo, 2023.)

Perguntei se alguém, entre os participantes, havia visitado essa edição da Bienal. Responderam que não ou ainda não. Também não conheciam a obra ou o artista mencionado. Então solicitei aos participantes que tentassem imaginá-la, mentalmente, na medida do possível, com base na descrição acima. Houve evidente dificuldade em formar uma imagem mental de sua composição. Então exibi um vídeo, seguido de uma sequência de fotografias, sobre a instalação:

**Imagem 2** – Lâmina com vídeo da instalação aninhado.



Fonte: vídeo próprio.

Assim como tornava-se impossível aos cegos da parábola compreender a figura de um animal que lhes era completamente desconhecido, foi impossível, àqueles que desconheciam a instalação de Kidlat Tahimik compreenderem, com base na descrição, a magnitude da obra. E ainda, como bem foi apontado pelos participantes, nem mesmo os vídeos, ou as fotografias, produzidos do meu ponto de vista, mediavam plenamente sua real matericidade<sup>4</sup>, sua organização no espaço, ou permitiam outro deambular que não o meu, para apreendê-la.

Concluimos que, na tentativa de descrever, ou de mostrar, todo signo midiático (visual ou verbal) atuará em secundidade. Mesmo a experiência de interação com a obra *in loco* dependerá da cognição interativa de cada corpo presente, mídia cognitiva primeira. Em suma, toda a experiência dos fenômenos será irremediavelmente mediada por signos, como argumentará Charles S. Peirce (1992-1998).

### **c) A semiótica da mentira e a imagem-esfinge**

Finalizando a primeira parte do minicurso, apresento algumas imagens jornalísticas como enigmas. Peço aos participantes que descrevam seus sentimentos ou sensações diante da projeção de uma fotografia editada por mim em preto-e-

---

<sup>4</sup> Os termos ‘matérico’ e ‘matericidade’ definem uma concepção contemporânea de “estilo de pintura que explora los poderes de evocación de los materiales [...] por la força expressiva que tienen. [estilo de pintura que explora os poderes de invocação dos materiais (...)pela força expressiva que têm.] (Guía del arte del siglo XX. 1981: 544. Tradução minha.) Em diferença de “materialidade”, que significa apenas um sentido de presença, “matericidade” envolve a matéria plástica que constitui o objeto artístico, cuja função estética reside na própria substância que a compõe. Trata-se, assim, de chamar a atenção para as qualidades estéticas que podem incluir, além da visão, o tato ou o cheiro.

branco, registrando um incêndio na floresta amazônica, de Charles Hamilton James, para a National Geographic<sup>5</sup>:

**Imagem 3** – Lâmina com fotografia de Charles Hamilton James, editada por mim em preto e branco.



Fonte editada: National Geographic.

Depois, exibo a versão original, colorida:

**Imagem 4** – Lâmina com fotografia de Charles Hamilton James.



Fonte original: National Geographic.

Os participantes, iludidos pela aparente ‘névoa’ da imagem descolorida, percebem que há fogo, mas a sensação causada pela primeira imagem é delicada,

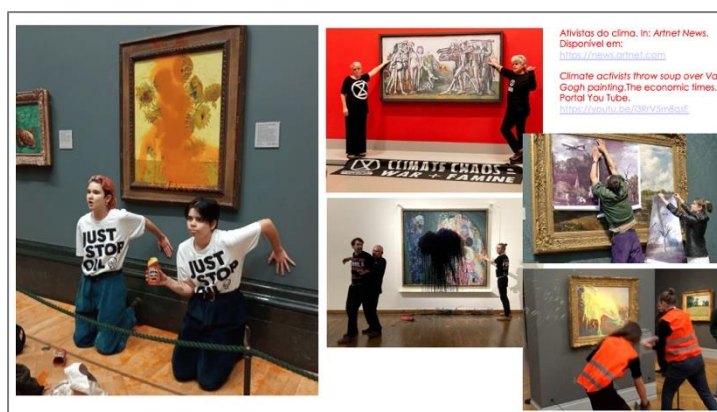
---

<sup>5</sup> As lâminas dessa proposta e da seguinte ilustram o relato publicado do minicurso anterior. A fotografia está disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/meio-ambiente/2019/09/fazendeiros-amazonia-incendios-floresta-amazonica-queimadas-paleoecologia> Último acesso em 24 de julho de 2024.

triste e melancólica. Ao revê-la em cores, afirmam que as cores aumentam a energia da cena, colaborando, indubitavelmente, para com a compreensão da agressividade com que as chamas devoram a floresta.

Em seguida, mostro alguns registros dos ataques dos grupos ativistas *Just Stop Oil* e *Climate Activists*<sup>6</sup>, cujo impacto ético e estético é causado por ações aparentemente danosas a consagradas obras de arte. Contudo, as obras são protegidas por vidro e os materiais utilizados nos ataques eram facilmente laváveis: a ilusão visa atrair a atenção de frequentadores das redes sociais:

Imagem 5 – Lâmina com composição de imagens dos ataques do Grupo *Just Stop Oil*.



Fonte das imagens: Artnet News.

Essas lâminas procuram evidenciar que imagens podem se comportar como enigmas semióticos; ao serem desvendados, revelam significados desconcertantes. Por fim, proponho aos participantes dois exercícios, a partir da escolha de um objeto qualquer, seu ou próximo: descrevê-lo primeiro a partir de um olhar puramente ótico, da forma mais objetiva e neutra que conseguirem e, depois, a partir de um olhar considerativo, admirativo, de modo a ser incorporado à subjetividade do observador. Após comentarmos algumas das descrições realizadas, encerramos com Manoel de Barros:

Vi um prego do Século XIII, enterrado até o meio, numa parede de 3 x 4, branca, na XXIII Bienal de Artes Plásticas de São Paulo, em 1994. Meditei um pouco sobre o prego. O que restou por decidir foi: se o objeto enferrujado seria mesmo do Século XIII ou do século XII? Era um prego sozinho e indiscutível. Podia ser um anúncio de solidão. Pregos é uma coisa indiscutível. (Barros, poema n. 12, 1996.)

<sup>6</sup> Conforme matéria publicada em 21 de novembro de 2022, no site Artnet News. Disponível em: <https://news.artnet.com/opinion/climate-activist-art-attacks-2210993>



Na impossibilidade de mostrar ou de descrever o indiscutível, resta-nos, como bem diz o poeta, admirar e, juntos, considerar e compartilhar nosso espanto.

### **Nem mostrar, nem descrever, mas considerar e admirar**

#### ***a) A imagem como diagrama e a catástrofe deleuziana***

Após o intervalo, retomo, sob novo enfoque, a história das tecnologias (re)produtoras de imagens, iniciando pelas artes analógicas como a pintura, a fotografia e o cinema, até os sistemas digitais. A fotografia, representação 'indiscutível' da realidade, parece dispensar a descrição. Tanto ela quanto o cinema se popularizariam como poderosas tecnologias de produção de imagens. O gesto manual, agora mediado por máquinas, produz miragens que assombram escrivães e pintores. A transcendência das imagens tecnicamente reproduzíveis merecerá atenção um tanto melancólica de filósofos como Walter Benjamin (2012).

Contudo, após décadas de convivência com sistemas midiático-analógicos para captura, fixação e projeção de imagens, os símbolos discretos retomam sua importância com as tecnologias digitais, programando, mais uma vez, nossa visão de mundo. A informática conferiu ao código alfanumérico uma outra função, tão obscura, secreta, e poderosa, quanto o foi no surgimento da escrita. Como esta, a linguagem computacional é dominada apenas por iniciados: programadores e analistas. Diferente do sistema verbal analógico, o código binário apresenta-se submerso, estruturando, na superfície, as modalidades às quais estamos familiarizados: textos idiomáticos e imagens. A dicotomia é agora, ilusória e discutível: nem mostramos, nem descrevemos, mas computamos, por meio de *bits*, aquilo que conhecemos, informamos e expressamos.

Será preciso então propor uma outra abordagem de análise da imagem, agora vista do seu interior. Não mais aquilo que surge em sua superfície sensível, imanente em sua iconicidade, mas como um fenômeno ótico compreendido em suas incontáveis camadas: um palimpsesto programado diretamente por mãos humanas ou por meio de tecnologias e artifícios.

Começo pelo conceito de diagrama de Gilles Deleuze (2007), desenvolvido para tratar dos processos artísticos de composição pictórica: um esquema particular e característico utilizado como estratégia para elaboração das formas. Devido a uma

tensão entre o olho e o gesto, o artista acaba, segundo o filósofo, corrompendo a organização diagramática inicial, causando a catástrofe, este que é “um dos momentos mais interessantes da pintura”<sup>7</sup>, segundo o filósofo. Para ilustrar a teoria deleuziana, projeto a seguinte lâmina:

**Imagem 6** – Lâmina com reprodução de pinturas da série ‘Catedral de Rouen’ por Jean-Claude Monet (1840-1926).



Fonte: Wikipedia.

Neste momento, convido os participantes a considerar a potência inesgotável de algumas reproduções das telas sobre a Catedral de Rouen, realizadas por Jean-Claude Monet, a partir dos conceitos de diagrama e de catástrofe, proposto por Gilles Deleuze, cujas citações, são projetadas a seguir:

O diagrama é esta zona de limpeza que causa a catástrofe sobre um quadro. Quer dizer, que apaga todos os clichês prévios, inclusive os virtuais.

[...]

Essa é a variabilidade do diagrama. O diagrama é, com efeito, uma possibilidade de quadros infinitos, uma possibilidade infinita de quadros. Não é, em absoluto, uma ideia geral. (Deleuze, 2007, pp 44-46, passim. Tradução minha da edição espanhola.)

As diferentes ‘catástrofes’ pictóricas de Monet produzem sentidos renovados, indemonstráveis e indescritíveis, ainda que representem, ou descrevam, a mesma Catedral, vista sempre pelo mesmo ângulo, retomado várias vezes como um diagrama pelo artista. Elas surgem como um atravessamento entre os sentidos e o desejo de significação, repercutindo sucessivas admirações. Cada constituição analógica,

---

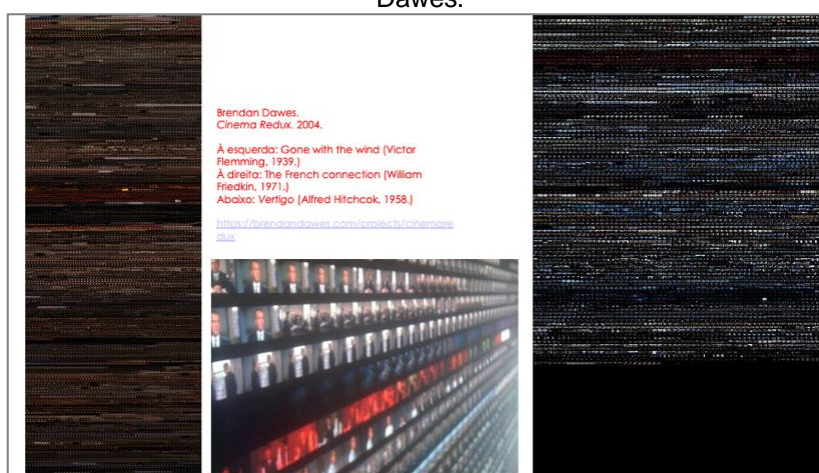
<sup>7</sup> Na edição em espanhol: ‘No digo que la pintura no resuelva la tensión ojo-mano, digo que hay siempre um momento em la pintura o em um aspecto de um cuadro em que la mano y el ojo se enfrentán como enemigos. Y es quizás uno de los momentos más interesantes de la pintura.’ (Deleuze, 2007, p. 98.)

pictórica, revela-se decorrente de uma dinâmica cuja entropia, própria da matericidade de seus signos, só será interrompida com a morte de Monet, em 1926.

Com o conceito de diagrama nas mãos, transfiro-o para a produção de outras imagens, começando pelas eletromecânicas, resultantes de máquinas imaginalizadoras analógicas. Dependente ainda das ações operadas por um corpo humano (gestos, movimentos, posição), as câmeras de fotografia ou de filmagem geram um diagrama preestabelecido pelo fotógrafo ou diretor (o assunto, o enquadramento, a escolha do movimento/tempo). Entretanto, tal diagrama é agora intersectivo, mediado por lentes junto ao olhar; assim a máquina acaba participando e interferindo nas considerações humanas. A catástrofe ocorre entre o momento da captura/registo do objeto observado e a sua revelação/projeção. O sistema mecânico analógico é cego em si e, para auxiliá-lo, são necessárias operações humanas: contar o tempo de exposição à luz, escolher a velocidade do obturador, incluir ou não filtros cromáticos, revelar os negativos ou, no caso do cinema, definir o número de quadros/tempo, através da decupagem das fitas gravadas.

Na fotografia e no cinema analógico, a dinâmica entrópica é atravessada e expande-se em duas direções: até o ponto em que o autor decide que a foto ou o filme estão finalizados e prontos para serem impressos ou projetados e nas diversas cópias e edições modificadas a partir de uma matriz original. Finda a explanação, projeto a lâmina que inclui imagens e o site do projeto *Cinema Redux*, de Brendan Dawes (2004):

**Imagem 7** – Lâmina com reproduções de imagens do projeto *Cinema Redux* (2004), de Brendan Dawes.



Fonte: Website do autor.

Nos comentários, enfatizamos o modo como o trabalho de Dawes evidencia a relação entre o tempo e o movimento cinematográfico nas películas analógicas, conforme Deleuze:

[...] enquanto a imagem-movimento e seus signos sensório-motores estavam em conexão apenas com uma imagem indireta do tempo (dependendo da montagem), a imagem óptica e sonora pura, seus opsignos e sonsignos, ligam-se diretamente a uma imagem-tempo que subordinou o movimento. E essa subversão faz, não mais do tempo a medida do movimento, mas do movimento a perspectiva do tempo. (Deleuze, 2018, p. 41.)

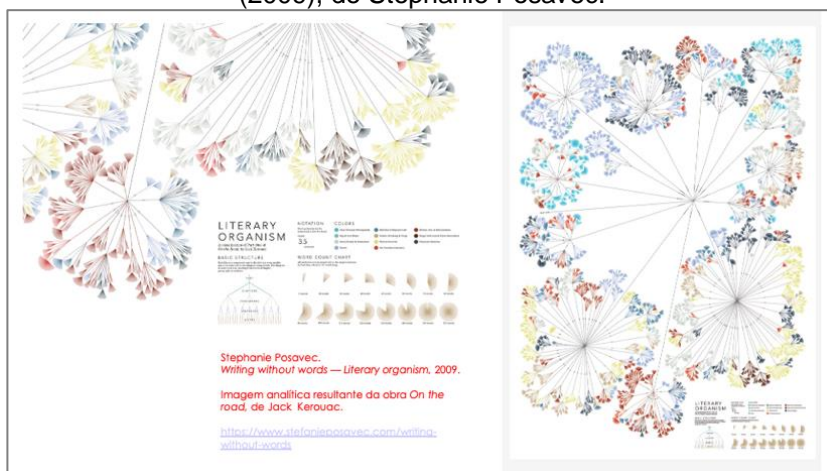
O Projeto *Cinema redux*, ao selecionar, com auxílio de um computador, fotogramas de um dado filme e recompô-los em linha sequencial, desfaz a ilusão descritiva do tempo e do movimento da ação filmada, e aponta diretamente para os ‘opsignos’ que os aprisionam, reprogramando, com isso, a própria percepção da narrativa fílmica. Ele evidencia a catástrofe em virtude da translação de uma tecnologia em outra, em que a realidade se transfigura para além da mera representação, alcançando outras dimensões, ora aprisionando o tempo e a memória (no fotograma), ora reconfigurando a linha temporal revelando o truque por trás da ilusão de movimento.

#### **b) A imagem-programa: corrompendo o código**

Menciono, sem me deter muito, as imagens televisivas transmitidas via ondas eletromagnéticas, ou registradas em fitas de vídeo, posteriormente projetadas por irradiação em telas luminosas. Não muito tempo depois, as primeiras câmeras digitais fotográficas e fílmicas, ao codificarem a captura em *bits*, dispensam negativos, revelando resultados imediatos. Estáticas ou cinéticas, fotográficas ou fílmicas, elas coabitam uma mesma ambiência midiática, e poderão ser acessadas via dispositivos diversos, portáteis ou não. Uma parte delas ainda será capturada por lentes. Uma outra parte será produzida a partir de aplicativos cujas ferramentas simulam as técnicas da pintura, desenho, ou reproduzem volumes e texturas tridimensionais. Em comum, têm uma mesma matriz diagramática, composta de signos discretos, alfanuméricos, que geram e organizam pixels luminosos de 1 *bit* (preto e branco) a 24 *bits* (16,7 milhões de cores). Um terceiro tipo de imagem, de extensão infinita e incorruptível, poderá ser gerada a partir de cálculos vetoriais.

Ao apresentar o Projeto *Writing without words: literary organism*, de Stephanie Posavec, pensaremos como um *software* pode transformar um texto literário em um diagrama imagético vetorial, a partir da obra *On the road*, de Jack Kerouac. Cada termo, cada frase, cada parágrafo e capítulo demarcado por Posavec alimenta um computador gerador de imagens gráficas. A máquina considera a linha temporal-narrativa do texto literário para gerar figuras diversas, cartografando o percurso de leitura e reorganizando o texto-matriz em linhas e cores; a catástrofe ou a corrupção do objeto considerado, ocorre tanto na leitura da máquina, quanto na possibilidade de imagens a serem geradas. Quanto mais Posavec alimenta a máquina com os diferentes tropos literários previamente demarcados, mais figuras poderão ‘brotar’ ou maior será o detalhamento e amplitude dos gráficos resultantes. As formas vetoriais surgem, assim, não como meras ilustrações descritivas ou demonstrativas da obra de Jack Kerouac, mas derivadas de uma catástrofe resultante do encontro entre as informações textuais programadas e aquilo que a máquina computa a partir das decisões da programadora:

**Imagem 8** – Lâmina com montagem de imagens do projeto *Writing without words: literary organism* (2009), de Stephanie Posavec.



Fonte: *Website* da autora.

Se antes os artifícios analógicos ainda necessitavam de operações dependentes da visão e do manejo humano, agora, os artifícios digitais envolvem não mais do que as pontas dos dedos (dígito). A possibilidade de uma dinâmica entrópica foi deslocada para o texto-código que a gera — texto esse que se dissemina pelos vários dispositivos, e que já não descreve, mas, em última instância, compõe a própria imagem pelo seu avesso, e a multiplica. Para provocar a catástrofe, é preciso atuar

sobre a matriz diagramática (a obra literária), e recodificá-la, como fez Posavec, ao digitalizá-la. Por fim, o que importou aos participantes, na discussão sobre *Writing without words*, foi o fato de que as operações sobre ambas as modalidades, verbal e visual, são mescladas e subvertidas como significado e significante neste projeto.

**c) Mirei no que não vi, admirei o que vi: máquinas simpoiéticas**

Num último giro evolutivo, passamos às ‘máquinas simpoiéticas’ (Haraway, 2023): artefatos computacionais que atuam em convívio com humanos, em sistema de colaboração mútua, mantendo um grau elevado de autonomia. Os mais recentes artifícios inteligentes valem-se de cálculos algorítmicos complexos e sofisticados, compreendidos em dimensão quântica<sup>8</sup>; o código é diluído, e seus signos atuam em contiguidade.

Até aqui, a dinâmica entrópica das proposições anteriores — a primeira, de Monet, analógica; a segunda, eletrônica, de Dawes; e a terceira, digital, de Posavec — ainda se esgotava tão logo seus criadores decidiam interromper o fluxo dos processos de imaginalização. Porém, agora nos deparamos com máquinas imaginalizadoras que, embora programadas e alimentadas por humanos, são capazes de interpretar os diagramas propostos, por meio de um aprendizado simbólico (Coeckelberg, 2023). Ao considerá-los, os regurgitam em várias e contínuas catástrofes, como sistemas abertos, cuja entropia é, possivelmente, infindável. A magia das imagens produzidas por tecnologia quântica, ainda inacessível ao grande público, ocorre fora do controle do operador, nas entranhas obscuras de uma máquina que supostamente as sonha (Anadol, 2024).

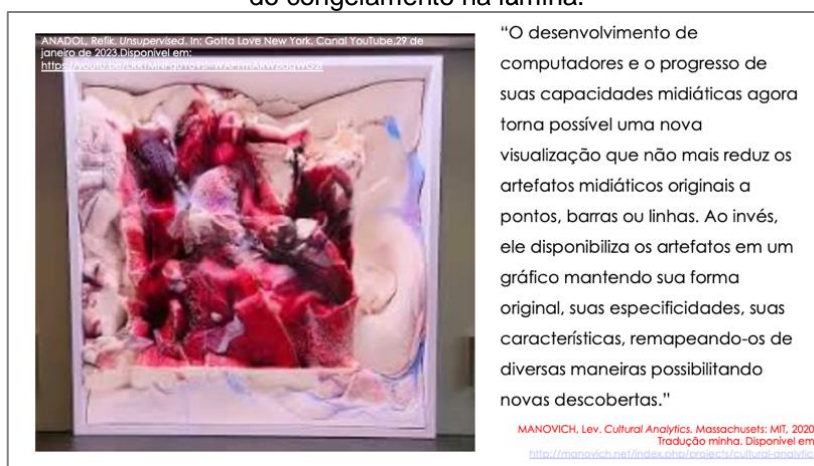
Neste momento, ao dissolver a dicotomia entre o mostrar e o descrever, problematizamos também a dicotomia natureza/artifício; humano/máquina. O projeto *Unsupervised* (2023), do artista-pesquisador Refik Anadol, vale-se de dados estéticos, compostos de fotografias do acervo do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMA). Reconfigurados por sistema programado em linguagem quântica, a máquina gera um delírio visual de entropia interminável. Ao lado do vídeo projetado da

---

<sup>8</sup> A programação quântica combina princípios de ciência da computação, física quântica e matemática para desenvolver algoritmos e software para computadores quânticos. Resumidamente, ela sobrepõe dois *bits* (0 e 1) em um único *bit*, que poderá exercer os dois significantes (José; Piqueira; Lopes, 2023).

instalação, temos, na lâmina, uma citação de Lev Manovich (2020), traduzida por mim do original em inglês<sup>9</sup>:

**Imagem 9** – Lâmina com vídeo aninhado da obra *Unsupervised* (2023), de Refik Anadol, a acompanhado de texto de Lev Manovich. A baixa resolução da imagem aqui reproduzida é resultado do congelamento na lâmina.



Fonte do vídeo: Canal You Tube *Gotta Love New York*. Fonte do texto: Lev Manovich, 2020.

Em projeto anterior, *Quantum memories* (2021), Anadol havia utilizado suas próprias memórias fotográficas. Um documentário sobre esse projeto é exibido numa próxima lâmina, e verificamos como artista e máquina colaboram entre si para a produção de considerações geradas pela inteligência quântica.

Assim como Monet, Dawes e Posavec, Anadol vale-se de um método sofisticado e previamente organizado — o banco de dados imagético (acervos fotográficos) atua como diagrama deleuziano que alimenta a máquina. Diferente de Monet, e tal como Dawes e Posavec, Anadol utilizará tecnologias eletrônico-digitais e programação computacional para corromper o diagrama inicial. Porém, ao contrário dos dois últimos, Anadol apenas estimula o artifício inteligente, permitindo que ele produza suas próprias catástrofes (ou ‘sonhos’, como diz ele na entrevista). O resultado artístico são imaginalizações virtualizadas a partir do delírio da máquina e realizadas em projeções nos diferentes espaços expositivos.

#### **d) Artíficios de sonhar: engenhos espirituais**

<sup>9</sup> No original: “The development of computers and the progress in their media capacities now makes possible a new visualization paradigm that I have called media visualization— visualization that does not reduce original media artifacts to points, bars, or lines. Instead, it displays all the artifacts in the dataset in their original form, and sorts, samples, and remaps them in many ways to make possible new discoveries.” (Manovich, 2020, p. 206)

Eu poderia encerrar o minicurso bem-acomodada no discurso branco-centrado e logocentrista. Mas não seria possível uma compreensão plena dos fenômenos de imaginalização humana na contemporaneidade sem que eu me referisse a outras tecnologias, advindas de cosmovisões que descentralizam o ser humano das narrativas (con)siderais. Elas potencializam uma forma de pensar para além das dicotomias vida/morte, corpo/espírito, natureza/artifício, humano/máquina, realidade/virtualidade, digital/analógico, imagem/texto, aglutinando realidade e sonho.

O trabalho do Coletivo Mahku (Movimento dos Artistas Huni Kuin), coordenado pelo Prof. Ibã Huni Kuin, retalho desviante e desfiado em emoções e pensamentos, permite-nos deixar nossa colcha inacabada, possibilitando a adição de outros retalhos que advirão:

**Imagem 10** – Lâmina com vídeo aninhado e descrição da série de pinturas o Coletivo Mahku.



Fonte do vídeo: Canal do MASP no YouTube. Fonte do texto: Website da 35ª. Bienal de São Paulo.

As obras do Coletivo, representações sonhadas sob efeito da ayahuasca, resultam de histórias compartilhadas. A bebida reprograma o corpo dos artistas indígenas, de modo a irromper memórias, expandir consciências e saberes, induzindo imagens delirantes ou espiritualizadas entregues à realidade por meio da pintura. O procedimento é semelhante ao de Anadol: em ambos os processos, observamos o uso de algum artifício. Tanto os Huni Kuin quanto o turco-estadunidense partem de um diagrama cujo método depende de recurso tecnológico. O efeito químico, tal como a programação quântica, possibilita o acaso, a dinâmica entrópica infinita que repercute na própria existência de vir-a-ser Huni Kuin:



Essa linguagem que a gente fala é uma língua mais ‘antigo’, que ‘nós fala’, não é a língua que nós aprendemos hoje, é a língua que nós já ‘vinha’ falado [sic], [...]

Nós ‘fala’ [sic] uma língua que existe antes de nós nascer, aliás nós já viemos com os animais... [...]. Cada um vinha da terra, vira pedra, depois vira floresta, depois vira lago, depois vira pássaro, depois vira jiboia, depois vira lua, depois vira sol, depois vira terra, depois vira nós, povo huni kuin. (Ibã Huni Kuin, 2022, 1’55”. Transcrição literal de trecho do depoimento gravado em vídeo.)

O resultado é, igualmente, imprevisível e admirável.

Com os participantes, lemos o texto da lâmina [10], retirado do site da 35ª Bienal de São Paulo. Semelhante às tecnologias brancas, a ayahuasca reorganiza sentidos e experiências; porém, reprograma o próprio corpo dos artistas pela intoxicação, de modo que se realizem — através de ações que integram o cantar, o dançar e o pintar — catástrofes discursivas que atuam não apenas nas formas de representação, mas nas narrativas que as circundam. Ao tomar esse exemplo, entre tantos outros reconhecidos dentro do conceito de tecnodiversidade (YUK HUI, 2020), detenho-me na ayahuasca como tecnologia combinada a uma mente corpórea: assim como as máquinas quânticas, ela já não mais traz um texto apartado dos processos imaginalizadores. O corpo intoxicado considera e admira ao mesmo tempo, e sonha histórias amalgamadas aos processos de imaginalizar, conforme nos explica Ibã Huni Kuin (2022). As pinturas do Coletivo Mahku são o resultado de considerações e, ao mesmo tempo, causadores de admiração alucinada. Aqui, o diagrama não se fundamenta em uma experiência concreta, considerada pelo artista em suas diferentes observações de um objeto ou fenômeno derivado da passagem das estações do ano ou dos períodos do dia, mas de uma experiência onírica, compartilhada e diversamente considerada pelo coletivo. E se no projeto de Anadol e sua equipe, verificamos uma tecnologia maquínica que sonha de forma quase independente, no Coletivo Mahku, a tecnologia química requisita a participação compulsória dos seres humanos para que os sonhos sejam produzidos.

Para encerrar, assistimos a um trecho de uma entrevista gravada em vídeo de Ibã Huni Kuin para o Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, durante a exposição “Nakoada”. O depoimento em vídeo de Ibã Huni Kuin emocionou os participantes. Em diversas passagens, ele comenta o trabalho do Coletivo, indo ao encontro de muito do que viemos discutindo no minicurso. Suas explicações sobre o entrelaçamento da língua com a realidade e o sonho, com o fato e o mito, com a música e a pintura — a

própria maneira com que o entrevistado se esforça para traduzir em português seus pensamentos, histórias e reflexões, articulando a sintaxe da língua dos brancos de forma diversa — já é em si um ensinamento sobre o jogo incomensurável de semioses possíveis que unifica e dissolve as fronteiras entre as diferentes modalidades de significação.

### **Considerações e admirações**

Nove participantes responderam ao formulário de avaliação. Quatro eram estudantes de graduação e dois de pós-graduação. Tivemos também dois professores, um da Educação Básica e outro do Ensino Superior, além de um produtor cultural externo à universidade. Atuavam em diversas áreas: Artes Visuais, Filosofia, Letras, Relações Internacionais e Ciências Biológicas. Suas motivações eram igualmente variadas: interesse devido à pesquisa, necessidade de compreender melhor as relações entre as linguagens, aprofundar-se nas teorias que envolvem discursos multimodais como história em quadrinhos ou cinema de animação. Entre os comentários deixados após a pergunta “Como você acha que o Minicurso contribuirá para com seus projetos/planos em pesquisa, de formação ou de educação? Ou, se não contribuiu, o que precisaria ser (melhor) abordado, na sua opinião?”, destaco:

Trouxe uma nova perspectiva para compreender as relações de texto/imagem na contemporaneidade. (Professor de Ensino Superior, área de Literatura)

O curso trouxe uma perspectiva muito interessante e alguns conceitos e referências que eu não conhecia, por não ser da área de Letras/Artes. Com certeza foi muito rico e proporcionou muitas trocas entre a palestrante e os ouvintes. (Estudante do Curso Relações Internacionais e Tradução)

Entendo que os autores trazidos e a forma como foram apresentados me trouxe novas acepções acerca da imagem e da palavra. (Estudante de Pós-graduação em Letras, Português e Literaturas de Língua Portuguesa)

Acredito que o minicurso aprofundou um tema já muito discutido dentro da minha área de estudo, clareou conceitos e me [sic] apontou informações teóricas e históricas úteis. Também me instigou a pesquisar outros assuntos dos quais não possuía conhecimento prévio, principalmente no que se diz a arte computacional. (Estudante de Artes Visuais)<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Os resultados completos podem ser visualizados em:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1EyZ0brBSVuAdfGCddERYHEZOn\\_oODf39U1ZtRfOp6To/e/dit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1EyZ0brBSVuAdfGCddERYHEZOn_oODf39U1ZtRfOp6To/e/dit?usp=sharing)

Ao falar de humanos admirantes e suas máquinas imaginalizadoras, foi meu desejo contribuir, através do minicurso, com os estudos sobre uma educação interdisciplinar envolvendo textos e cultura midiática-visual. Também busquei evidenciar os processos de semiose e criação de imagens midiáticas.

Códigos verbais e visuais, tintas e pincéis, câmeras e lentes, computadores, máquinas inteligentes ou alucinógenos contribuem para ir além da superfície do mundo e compreendê-lo em todas as suas infinitas possibilidades significativas. Ao considerá-los em sua matriz diagramática, ao desvendar a substância que os constituem, quis ampliar a consciência dos participantes sobre as formas e os meios utilizados para expressão, comunicação e registro de diferentes sabedorias e cosmovisões. Para tanto, iniciei pela clássica dicotomia estabelecida entre o mostrar e o descrever, incompatível com a evolução e a diversidade de artifícios midiáticos e tecnológicos criados para ampliar nossos processos de significação. Propus a sua superação trazendo as ações de ‘admirar’ e ‘considerar’, prevendo uma mente corpórea ampliada pelas tecnologias e em simbiose aos seus artifícios. Tratei a linguagem aninhada em diferentes sistemas: analógicos, eletrônicos, digitais, pós-digitais e químicos.

Nesse sistema de entropia infinita, os valores que discriminam verbo e imagem perdem o sentido. Resta-nos admirar a vida em significação contínua, atravessando e unindo corpos biotecnodiversos, das mais diferentes origens e crenças, considerados em um universo semiótico em contínua expansão.

## REFERÊNCIAS

35ª. BIENAL DE SÃO PAULO. Kidlat Tahimik. Audioguia. Disponível em: <<https://35.bienal.org.br/audioguias/kidlat-tahimik/>> Acesso em: 24 de julho de 2024.

ANADOL, Refik. Quantum memories. Videodocumentário. In: **NVG (National Gallery of Victoria) Triennial**. Canal YouTube, 19 de abril de 2021. Disponível em: <[https://youtu.be/oFsjVtmnbS0?si=TivU\\_bh\\_5WCA29p6](https://youtu.be/oFsjVtmnbS0?si=TivU_bh_5WCA29p6)> Acesso em: 21 de julho de 2024.

ANADOL, Refik. **Unsupervised — Machine Allucinations**. Website do artista. Disponível em: <<https://refikanadol.com/works/unsupervised/>> Acesso em: 25 de julho de 2024.

BARROS, Manoel de. **Livro sobre nada**. Rio de Janeiro: Record, 1996.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época da reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk, 2012.

BOOTH, Wayne C. **The rhetoric of fiction**. Chicago: University of Chicago Press, 1983.

COECKELBERG, Mark. **Ética na inteligência artificial**. Rio de Janeiro: Ubu, 2023.

DAVIS, Ben. There has to be a better way to argue about the climate-activist attacks on art. In: **Artnet News**. 21 de novembro de 2022. Disponível em: <<https://news.artnet.com/opinion/climate-activist-art-attacks-2210993>> Acesso em 24 de julho de 2024.

DAWES, Brendan. **Cinema redux**, 2004. Disponível em: <<https://brendandawes.com/projects/cinemaredux>> Acesso em 25 de julho de 2024.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2 — A imagem-tempo**. São Paulo: 34, 2018.

DELEUZE, Gilles. **Pintura — el concepto de diagrama**. Buenos Aires: Cactus, 2007.

DERRIDA, Jacques. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HARAWAY, Donna. **Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno**. São Paulo: N-1, 2023.

HUI, Yuk. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu, 2020.

JAMES, Charlie Hamilton. Incêndio na Amazônia brasileira. Imagem fotográfica. In: EVANS, Kate. **Antigos fazendeiros queimavam a Amazônia, mas os incêndios de hoje são muito diferentes**. National Geographic. Website, 6 de setembro de 2019. Disponível em: <<https://www.nationalgeographicbrasil.com/meio-ambiente/2019/09/fazendeiros-amazonia-incendios-floresta-amazonica-queimadas-paleoecologia>> Acesso em 24 de julho de 2024.

JOSÉ, M. A.; PIQUEIRA, J. R. C.; LOPES, R. D. Introdução à programação quântica. In: **Revista Brasileira de Ensino da Física**, v. 35, n.1. 1306. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2023, p. 9. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1806-11172013000100006>> Acesso em: 18 de agosto de 2024.

LICHTENSTEIN, Jacqueline. **A pintura: textos essenciais**, vols. 1-14. São Paulo: 34, 2004-2014.

MAHKU. Descrição e áudio descrição. In: **35ª. Bienal de São Paulo**. Disponível em: <<https://35.bienal.org.br/audioquias/mahku/>> Acesso em: 25 de julho de 2024.

MAHKU. Mirações. Vídeo (*short*) de divulgação. In: **MASP — Museu de Arte de São Paulo**. Canal do You Tube, s/d. Disponível em: <<https://youtube.com/shorts/TLx2KquCaVg?si=FVipbF8SMCJ5Fr9y>> Acesso em: 25 de julho de 2024.

MANOVICH, Lev. **Cultural Analytics**. Massachusetts: MIT, 2020. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/cultural-analytics>> Acesso em 25 de julho de 2024.

MASTROBERTI, Paula. O que vemos e como olhamos aquilo que nos olha: imaginário e imaginalização na contemporaneidade. In: **Revista Gearte**, v.10. Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do

Sul, Porto Alegre (RS), 11 de novembro de 2023. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/gearte/article/view/129486>

NAKOADA. Video-entrevista com o coletivo Mahku. In: **MAM RIO**. Canal You Tube, 9 de agosto de 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/vhFSkN01FY?si=GLArN6nGZJJU1sBS>> Acesso em: 24 de julho de 2024.

PEIRCE, Charles S. **The essential Peirce**: selected philosophical writings, vols 1-2. Indianapolis: Indiana University, 1992-1998:

POSAVEC, Stephanie. **Writing without words**. Website do projeto. Disponível em: <<https://www.stefanieposavec.com/writing-without-words>> Acesso em: em 24 de julho de 2024.

VARELA, F.; ROSCH, E.; THOMPSON, E. **Mente corpórea**: ciência cognitiva e experiência humana. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

WIKIPEDIA. **Rouen Cathedral (Monet series)**. Verbete. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Rouen\\_Cathedral\\_\(Monet\\_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Rouen_Cathedral_(Monet_series))> Acesso em: 25 de julho de 2024.

ZUCCARO, Frederico. Ideia dos pintores, escultores e arquitetos. In: LICHTENSTEIN, Jacqueline (Org). **A pintura** — textos essenciais, vol 3. São Paulo: 34, 2004, pp 40-54.