

JOGOS SUPERFICIAIS

Fricções fenomenológicas da imagem a partir
de Vilém Flusser

Igor Samuel Oliveira Prado

MDI FBAUP | PORTO 2023

JOGOS SUPERFICIAIS

Fricções fenomenológicas da imagem a partir de Vilém Flusser

Igor Samuel Oliveira Prado

Dissertação para obtenção do grau de Mestre em Design da Imagem

Orientador:

Professor Doutor Heitor Manuel Pereira Pinto da Cunha e Alvelos

Co-orientadora:

Professora Doutora Camila Mangueira Soares

Porto, 2023

Dedicatórias

Dedico este trabalho a Vilém Flusser e Mandu Ladino. Dois eternos seres em trânsito, que face à ameaça do genocídio, escolheram ambos de maneira diferente, a luta: das ideias e das flechas, em nome da verdadeira liberdade.

Dedico este trabalho à Carolina Ciconet Marostica, Ana Maria da Silva Oliveira, Deusimar Laurinda da Silva Oliveira e Conceição de Maria da Silva Oliveira, as mulheres da minha vida que carregam “mar” no nome.

Dedico a todas as pessoas do Estado do Piauí, no Brasil.

Dedico a todos os povos originários ameríndios.

Agradecimentos

Agradeço a confiança e a paciência do Professor Doutor Heitor Alvelos, especialmente por sua orientação aos rumos fenomenológicos como opção de caminho.

Agradeço a preciosa atenção da Professora Doutora Camila Mangueira, a quem considero ser uma das mais interessadas cientistas da imagem do Brasil.

Agradeço ao Professor José Carneiro, diretor do curso de Mestrado em Design da Imagem, pela disposição, empolgação e bom humor.

Agradeço a todos os amigos que me ajudaram a chegar até aqui, em especial ao pessoal do Ceará.

Agradeço a Portugal, especialmente ao Porto, que no último ano em especial foi um caloroso ninho onde aqueceu-se este trabalho.

Nomeadamente: Bruno François e a Mestra Luana Braz, pelo auxílio na Pandemia e amizade, a Mestranda Débora Rada pela nova amizade, ao corpo discente, docente técnico e auxiliar da da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, aos membros da CENCAL, ao Professor Doutor Rainer Guldin, ao mestrando Lucas Reis.

Agradeço aos meus parentes de Caxias, Maranhão, o berço da cultura indianista brasileira, que mesmo após tanto tempo sem visitá-los, guardam-me bem em idéia.

À todos os professores, formadores, camaradas da fotografia, no Piauí, Ceará, Lisboa e Porto, que ajudaram-me a montar o mosaico criativo que carrego comigo.

A todos os teóricos, pensadores e artistas vivos, a quem admiro e cito neste trabalho,

Agradeço, por fim, ao leitor, especialmente se houver algo de *punk* em seu coração: analógico, proativo e sem medo da vida.

copyright material



We are fighting against
material difficulties also.

Resumo

A presente dissertação explora as imagens técnicas e sintéticas da contemporaneidade à luz da filosofia de Vilém Flusser, buscando uma convergência entre teoria e prática na criação. Propomos um percurso ensaístico, situando conceitos fundamentais da filosofia da imagem flusseriana no contexto contemporâneo de proliferação de imagens e dispositivos visuais. Enfatizamos as transformações trazidas pelas tecnologias emergentes, com destaque ferramentas de produção de imagem com uso de inteligência artificial (IA), em aspectos de automação de processos e nas relações que estabelecem com o real, a História e a ficção. Questionamos como a emergência dessas tecnologias reflete cenários antecipados por Flusser e ressignifica suas ideias. A dissertação está organizada em quatro capítulos que abordam questões contemporâneas relacionadas à imagem, a partir de uma perspectiva fenomenológica, e à luz do pensamento flusseriano. A componente prática deste trabalho engloba a criação de imagens híbridas, resultado de processos que combinam fotografia digital, edição de imagem e geração de imagens por meio do processamento de linguagem natural (NLP).

Palavras-chave: fenomenologia, fotografia, imagem sintética, inteligência artificial, Mandu Ladino, Vilém Flusser.

Abstract

This dissertation explores contemporary technical and synthetic images in the light of Vilém Flusser's philosophy, seeking a convergence between theory and practice in image creation. We propose an essayistic path, placing fundamental concepts of Flusser's philosophy of image in the contemporary context of the proliferation of images and visual devices. We emphasize the transformations brought about by emerging technologies, with emphasis on image production tools using artificial intelligence (AI), in aspects of process automation and in the relationships they establish with reality, History and fiction. We question how the emergence of these technologies reflects scenarios anticipated by Flusser and gives new meaning to his ideas. The dissertation is organized into four chapters that address contemporary issues related to image, from a phenomenological perspective, and in the light of Flusserian thought. The practical component of this work encompasses the creation of hybrid images, the result of processes that combine digital photography, image editing and image generation through natural language processing (NLP).

Key-words: artificial intelligence, Mandu Ladino, phenomenology, photography, synthetic image, Vilém Flusser

SUMÁRIO

Introdução	9
Questões de investigação	11
Metodologia	11
Organização textual	12
1. Confinamentos	15
Confinados entre os sons e as luzes	15
Deslocamentos, começos cíclicos	17
Selfie no armagedom	19
Dicotomias da luz	23
As luzes artificiais	34
Milenial flashback	37
A parte mais escura das caixas de luz	39
Codificação	41
Virtual Street Photography	50
2. Flusser e as imagens	54
A tecnoimagem	54
A imagem técnica ou nova imagem	56
A imagem sintética, a evolução do conceito ou real desenvolvimento de uma anti-imagem	57
Uma novíssima imagem?	58
De volta ao trabalho	62
Abrindo conjuntos, rompendo correntes	65
Se remix e redes sociais sempre andaram juntos...	67
Vagar em mundos novos	67
3. Outro tipo de poeira de estrelas	95
Um universo sintético, a partir do vidro	103
Memória descritiva do processo de criação das imagens	120
4. Mandu Ladino	135
Todo monumento é fascista	140
Conclusões	177
Referências	181
Bibliografia	181
Documentos audiovisuais	185
Websites	186
Glossário	187

Introdução

Este trabalho propõe uma reflexão sobre imagens sintéticas a partir da filosofia de Vilém Flusser. Através da articulação entre teoria e prática, envolvendo a escrita ensaística e a criação de imagens, buscamos situar conceitos chave do pensamento flusseriano nas imagens contemporâneas.

Propomos um não-exaustivo percurso ensaístico, que não se vê obrigado a escolher uma pessoa (ora nós, ora eu) e que através dos acordos ortográficos da CPLP, aceita todos os tipos de variações da língua portuguesa, como mimetização à dança dos idiomas de Vilém Flusser. Tal qual o autor, Flusser era um migrante, um dos tipos que não recusa, mas devora, as variações linguísticas do momento, como um bom fenomenologista. Com alguma dimensão comportamental, entre prática da criação de imagens e texto, guiados por previsões de Vilém Flusser acerca do estado da arte da imagem e da linguagem textual, que ganham um novo fôlego com o emergir de novas, mais intuitivas e indecifráveis pontes, compreendidas na intersecção das artes e da tecnologia, entre texto e imagem.

A componente prática do trabalho constitui-se de imagens híbridas em seus processos, que entendemos como *jogos superficiais*, em referência ao vocábulo *jogador*, que Flusser aproxima de seu entendimento do artista, como demonstraremos no trabalho. Brincamos com o conceito de superfície de forma literal ao produzir vidro e de forma metafórica ao discursar sobre sentidos. Produzidas por meio de processos que mesclam fotografia digital, edição de imagem, e criação de imagens por processamento de linguagem natural (NLP), propomos diálogos e tensões dos limites e léxicos entre tecnologias. Através delas

buscamos investigar como a inteligência artificial (IA) pode transformar o conceito de fotografia e sua relação com a realidade.

Ao falar da imagem, três aspectos centrais em Flusser nos chamam atenção. Primeiramente, a percepção de que a humanidade libertou-se de uma era “mágica” da imagem com a ascensão da escrita, iniciando a história. Em segundo lugar, o desenvolvimento de uma filosofia da imagem que coloca, a partir da invenção da fotografia, o aparato como alicerce; Flusser abre caminhos para um pensar existencial que pela primeira vez eleva um artefato humano como basilar para as reflexões do mesmo humano. Finalmente, um pensar imagético que convoca a materialidade/design da representação, na sua presença ou ausência, como campo primário de discussão.

Flusser nos atrai como um pensador emergencial na contemporaneidade por ser visionário na discussão das formas materiais da imagem em tempos onde nossa compreensão acerca delas não é capaz de competir com as revoluções que os dispositivos visuais nos assolam. Somos, de certa forma, clientes e cobaias das exposições dos nossos dispositivos visuais.

“O que é uma foto?” é uma pergunta que a cada década tem sua interpretação radicalmente transformada desde a criação da fotografia. Contudo, Flusser, o autor de “Filosofia da Caixa-preta”, entendeu já em seus últimos anos, nas obras “O Universo das Imagens Técnicas: elogio da superficialidade” “A escrita: Há futuro para a escrita?” que a semântica de tal pergunta ampliava-se ainda mais com a substituição da imagem técnica pelo que chamou de imagem sintética.

A imagem técnica exponenciou a possibilidade humana de criar, propagar, deturpar, e reciclar seus símbolos, signos e ícones. A buscar um sentido mais antigo que a prensa de Gutemberg para a palavra “impressão”, Flusser nos convida a interpretar a impressão original como as forças da mão de uma pessoa humana sobre o barro. A marca dos sulcos pode ser interpretada como uma informação imagética inicial.

Reconhecendo as transformações radicais que a produção de imagens sintéticas sofreram a partir da difusão das ferramentas de NLP, buscamos investigar como essas tecnologias transformam a natureza das imagens e como as ferramentas de IA podem ressignificar o processo de produção das imagens que Vilém Flusser denominou “imagens sintéticas”. Propomos uma reflexão sobre as contaminações entre a fotografia digital e as imagens geradas por IA, explorando zonas fronteiriças da criação da imagem na contemporaneidade digital, com especial e inicial foco nas linguagens fotográfica digital e suas práticas de pós edição, em diálogo com o ‘cosmo’ no Natural Language Processing no estado da arte do início dos anos 2020.

Pensar sobre onde estamos localizados neste universo, enquanto artista, fotógrafo e comunicador, assim como que postura escolher perante às imagens que nos atravessam na contemporaneidade, são tanto percursos como missões de aspirações filosóficas contidas neste trabalho, que nos levou tanto à um aprofundamento no conceito de imagem, quanto à um aprofundamento na nossa própria história.

Questões de investigação

De que maneira a fotografia digital pode ser transformada pelos processos de imagem generativa? Como as ideias de autoria, apropriação e acaso no contexto de produção de imagens podem ser repensadas a partir das tecnologias de IA? O que sobrevive do real e o que se perde nos processos de tradução da IA? Como as ideias de Flusser contribuem para uma reflexão acerca das imagens geradas por IA e como essas tecnologias reverberam no pensamento de Flusser sobre a imagem técnica e a fotografia? Seria a terminologia flusseriana “imagem sintética” suficiente para abarcar as transformações nas imagens criadas por inteligências artificiais?

Metodologia

Esta pesquisa se constrói na retroalimentação entre as esferas de leitura, escrita e produção de imagens. Enquanto experimentávamos novas formas de produzir imagens sintéticas com programas como o Versatile Diffusion, reverberavam as palavras de Flusser. A escrita ensaística buscava organizar essas relações, tentando preservar a liberdade dos fluxos entre linguagens.

A opção pela escrita ensaística é também uma homenagem ao filósofo tcheco-brasileiro que referencia na integridade este trabalho. Sua filosofia construiu-se principalmente através de ensaios. Em um de seus textos, refletiu sobre as características do ensaio em contraponto ao texto acadêmico, defendendo o primeiro como mais adequado a sua filosofia:

“O ensaio não é a articulação de um pensamento apenas, mas de um pensamento como ponta de lança de uma existência empenhada. O ensaio vibra com a tensão daquela luta entre pensamento e vida e morte, que Unamuno chamava ‘agonia’. Por isso, o ensaio não resolve, como o faz o tratado, o seu assunto. Não explica o seu assunto, e neste sentido não informa os seus leitores. Pelo contrário, transforma o seu assunto em enigma. Implica-se no assunto, e implica nele seus leitores. Este é o seu atrativo.” Flusser 1998a, 96

Para a criação de imagens por LPN, utilizamos principalmente o Versatile Diffusion e o Bing Image Creator.

Organização textual

Para abarcar a multiplicidade de produções visuais, assim como conduzir o leitor a um percurso pelas nossas reflexões fenomenológicas a partir da filosofia da imagem de Vilém Flusser, dividimos o texto em quatro capítulos. Ao longo destes, proliferam imagens, em grande parte resultantes dos “jogos superficiais” com as tecnologias de NLP, propostas como diálogos com o texto. Visando maior fluidez textual, assim como nosso filósofo referencial, dispensamos a utilização de notas de rodapé. Para prover o leitor de maiores definições de terminologias referentes a tecnologias utilizadas, oferecemos, também inspirados em Flusser, um glossário, que encontra-se ao final deste documento.

O primeiro capítulo, intitulado “Confinamentos” busca introduzir nossas motivações e urgências na busca pela compreensão das imagens contemporâneas, partindo do contexto de isolamento social e excesso de dispositivos visuais ocasionados na pandemia de Covid-19. A partir de um sentimento de exaustão em vários níveis, sentimos, durante o percurso do mestrado, necessidade de buscar novas formas de produzir e pensar imagens, diferentes do vocabulário que a fotografia de rua, a qual havíamos nos dedicado por mais de uma década, oferecia. Recorremos a Flusser para uma compreensão de conceitos como *caixa-preta* e *pós-história* como ferramentas para refletir sobre o contexto que vivenciamos na pandemia, caracterizado por excesso de dispositivos visuais,

enclausuramento e uma sensação de “fim de mundo” (pelo menos daquele que conhecíamos). Ainda neste capítulo abordamos uma nova ideia de fotografia de rua surgida na fase de confinamento da pandemia, em que fotógrafos como Craig Whitehead passam a fazer imagens a partir de videogames que confundiram a percepção de muitos usuários do Instagram, onde foram divulgadas.

No segundo capítulo, “Flusser e as imagens”, debruçamo-nos, primeiramente, sobre as terminologias flusserianas criadas para os diferentes tipos de imagens a partir do advento da fotografia. Abrangemos as variações dessas denominações, conforme a fase da obra do autor e enfatizamos, entretanto, que as diferentes formas de nomear imagens não são meras terminologias, correspondendo também a fenomenologias específicas de cada imagem. Tal dimensão fenomenológica considera os aparelhos que engendram cada imagem, enfatizando sua relação com os usuários (funcionário, jogador), assim como as codificações operadas. Nesse momento, aprofundamos também o conceito flusseriano de caixa-preta para pensar dinâmicas de *input* e *output* nas imagens sintéticas da contemporaneidade.

Equipados com as peças que compõem a filosofia da imagem de Flusser, adentramos o universo das imagens criadas por NLP para refletir fenomenologicamente a respeito delas. Seriam ainda imagens? Precisaríamos de novos vocabulários para descrevê-las? Ao refletir sobre aspectos de automatização, tradução, artificialidade, ficcionalidade, apresentamos nossos jogos imagéticos com as tecnologias de NLP, analisando os processos que as engendraram e observando desdobramentos para nosso entendimento das imagens na arte e na sociedade.

O terceiro capítulo explora a tentativa do autor de escapar à opacidade das caixas pretas, recorrendo ao material mais associado à transparência: o vidro. A partir da criação de uma peça tridimensional em vidro soprado e de imagens fotográficas da mesma, refletimos sobre o componente óptico da fotografia e construímos novas leituras da imagem sintética flusseriana. O que parecia ser um retorno à fotografia acaba, entretanto, conduzindo o autor a novos jogos com a LPN, retomando a discussão da inteligência artificial no contexto desta dissertação.

O quarto capítulo propõe uma reflexão sobre as imagens e sua capacidade de fabricar a História. Através do uso de NLP na construção de imagens, reimaginamos o passado, questionando como os documentos e monumentos que construíram as narrativas da História oficial tornam visível ou invisibilizam povos e territórios. Nesse sentido, resgatamos a história de Mandu Ladino, protagonista na resistência dos Tapuias à Coroa Portuguesa no século XVIII. Refletimos sobre memória como informação que é imprimida em superfícies, em processos de codificação e como pode ser deturpada com o passar do tempo e conforme processos de tradução. Propomos assim uma relação entre as traduções da história por parte da máquina e por parte dos humanos. Como seremos lembrados?

A proposta deste material é oferecer percursos, saídas, escapes, fugas e rotatórias. O tempo é relativo e o impacto subjetivo da imagem na vida das pessoas é objetivamente inalcançável. Que seja ao visualizador - e a preferência pela palavra ao invés de leitor, consumidor - então, uma fragmentação alegórica da quantidade absurda de temas e imagens que recebemos em bombardeio de atravessamentos. O trabalho apresentado é preferencialmente não um filtro ao leitor, mas a exposição de um tecido subjetivo irritado, ou de um filtro autoral vandalizado pela contemporaneidade.

1. Confinamentos

Confinados entre os sons e as luzes

Quando a Covid-19 deu seus bruscos sinais de que gostaria de ser tratada como evento Histórico com “H” maiúsculo em Portugal, quando ainda era um boato mitigado e envolto em negacionismo inicial no Brasil, eu estava localizado no epicentro do combate à mesma em Lisboa. Nada mal, tendo em vista que Portugal acabaria por se estabelecer inicialmente como um dos países mais ordeiros na adoção das medidas contra a doença. Tudo mal, quando meu corpo latino-americano estava localizado entre as freguesias Anjos e Picoas, uma divisa que parecia inclusa em uma espécie de triangulação hospitalar de referência no tratamento dos infectados.

Tendas infláveis amarelas de uma estrutura de campanha e profissionais da saúde em trajés *hazmat* podiam ser observados à distância, por trás das grades do Hospital Dona Estefânia, em Anjos. Imagens alarmantes de catástrofes, fisgadas ao olhar dos curiosos apressados e assustados com a prévia estética de um futuro iminente. Antes das luvas e das máscaras. Já eram ansiosos os passeios anteriores ao primeiro confinamento, momentos precedidos de certa exposição nas manchetes televisivas do infâme acrônimo, da palavra alfanumérica que designava a doença.

Incontáveis noites e dias (pela simples sensação de misturar noites e dias, inclusive sem hoje conseguir “de cabeça” identificar em que momentos aconteceram alguns eventos) foram levadas aos movimentos do balé das ambulâncias e da orquestra de ensurdecedoras sirenes, objetos que possuem acopladas suas ofuscantes luzes avermelhadas: parecia que todas as ambulâncias de Portugal tinham como fim o perímetro em que eu meu encontrava a residir.



Fig. 1. Fotografia do autor



Fig. 2. Figura do autor. Gerador de imagens através de textos do Canva, municiado por linguagem de processamento natural, imagem criada com o prompt “President Jair Bolsonaro” em 05/23.

Deslocamentos, começos cíclicos

À distância, em especial para os meus contatos afetivos no Brasil, o que eu passava parecia um desconforto mínimo por estar incluso em um tecido social ordeiro que pelo menos projetava um certo grau de respeito à dignidade humana, se o contraponto forem os genocidas arroubos do hoje inelegível, mas então presidente do Brasil. *In loco*, um desconforto a não ser ignorado. Caso todos tenham se sentido presos na Pandemia, no caso do que vos escreve, a prisão foi uma solitária: isolado, em uma cidade nova, em um país novo, em um processo óbvio porém dificultoso de troca de uma proposta de trajetória na Licenciatura em Direito na Faculdade de Direito da Universidade de Lisboa por vocacional chamado da imagem no Mestrado em Design da Imagem na Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto.

Eu, jornalista e fotógrafo há mais de 10 anos, havia antes do aperto pandêmico decidido entregar de vez minha experiência europeia à construção de uma carreira como fazedor e pensador de imagens, com atuação em especial em fotografia de rua. Mas que rua em uma pandemia seria fotografada?

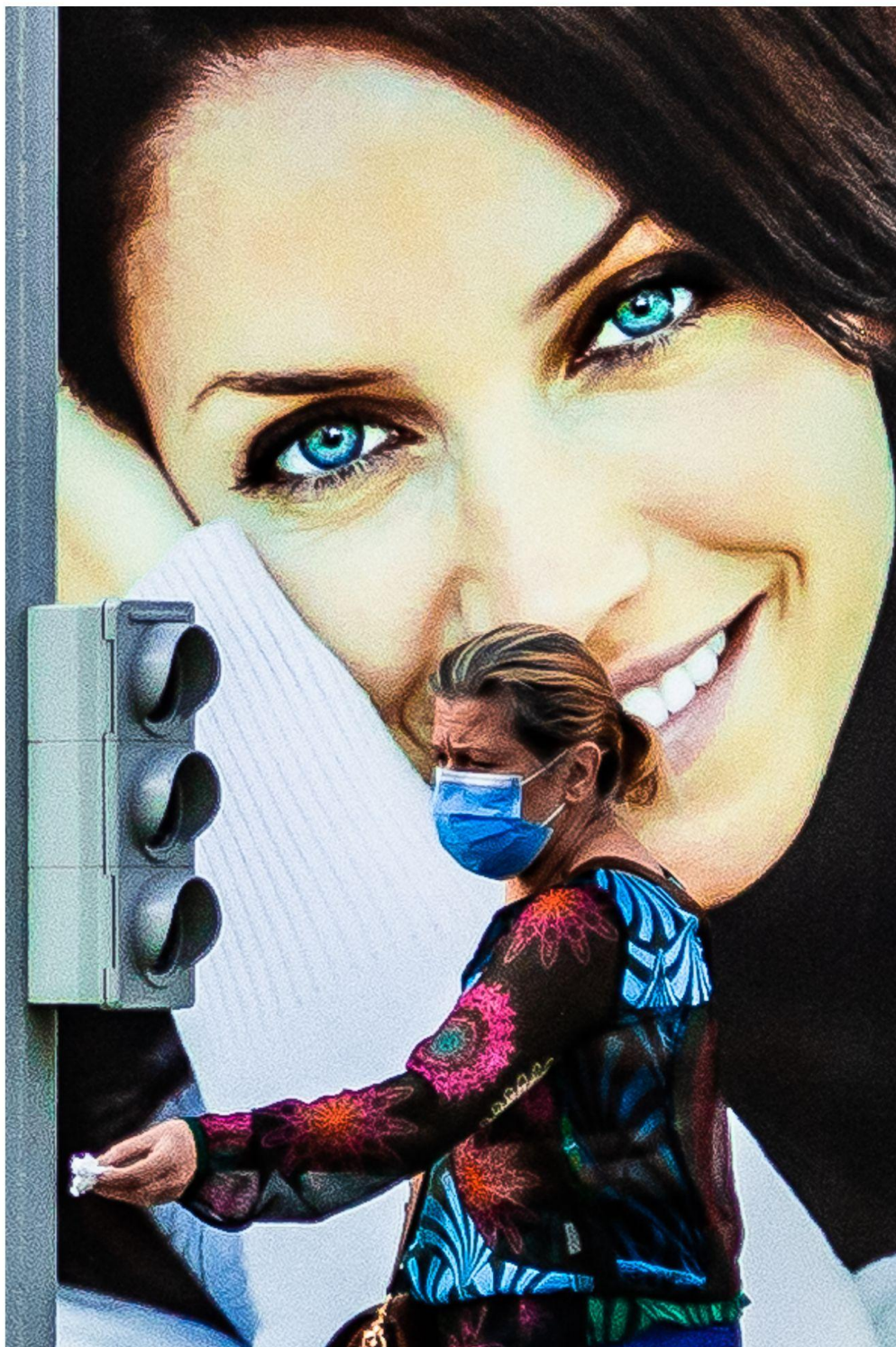


Fig. 3. Fotografia do autor

Selfie no armagedom

Com o fim da primeira vaga de Covid-19, vieram dois momentos. O primeiro deles foi a redescoberta da rua, referimo-nos a ela aqui em caráter substancial, em Lisboa. A rua após a primeira vaga/onda era a materialização de um filme de ficção científica cyberpunk hollywoodiano. Hoje penso em uma contingencial adesão da realidade às teorias de um capitalismo realista de Mark Fisher (2020), que incorpora como subtítulo de seu livro *Realismo Capitalista* a frase “é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo” – frase já atribuída a Frederic Jameson e a Slavoj Žizek.

Envelhece mal e rápido a curiosidade de saber como é o fim do mundo quando você está, de certa forma, incluso nele. Mesmo com algum trânsito liberado de cidadãos, os “passeios higiênicos” eram desfiles em circunstâncias onde a presença humana era minimalista em meio ao deserto de portas cerradas e à presença hegemônica das máscaras.

Criar imagens rapidamente transformou-se em um recado histórico ao futuro. Ainda envelhecem em arquivo pessoal a maior parte destas imagens, a esperar talvez circunstâncias onde possamos olhar para as mesmas sem o olhar fatigado do que vivemos. É 2023 e este momento ainda não chegou. Sem pressa.



Fig. 4. Fotografia do autor



Fig. 5 Fotografia do autor



Fig.6. Fotografia do autor.

Dicotomias da luz

O segundo momento foi a troca da cidade de Lisboa pela cidade do Porto em decorrência do início das atividades do curso. Tal troca me proporcionou subtrair minha audição dos últimos modelos do florescente mercado de sirenes de ambulância, bem verdade, mas aprofundou a sensação de isolamento. Lisboa que havia me engraçado com alguns meses saudáveis pré-pandemia, havia ficado para trás e o que havia agora era uma cidade consideravelmente mais fria e escura, totalmente nova, em meio a um embaralhar de condições financeiras e de capacidade de cognição esmurradas pelo sentimento claustrofóbico e a solidão afetiva. Total emperro e falhas consecutivas da burocracia pública portuguesa (tema tão sensível à imigrantes), fragmentação de reservas financeiras pessoais e mais uma aparentemente insondável sorte de manifestações típicas de uma vida em deslocamento. Esse foi o *kit* inicial Portugal, esses são os mosaicos das sensações do autor.

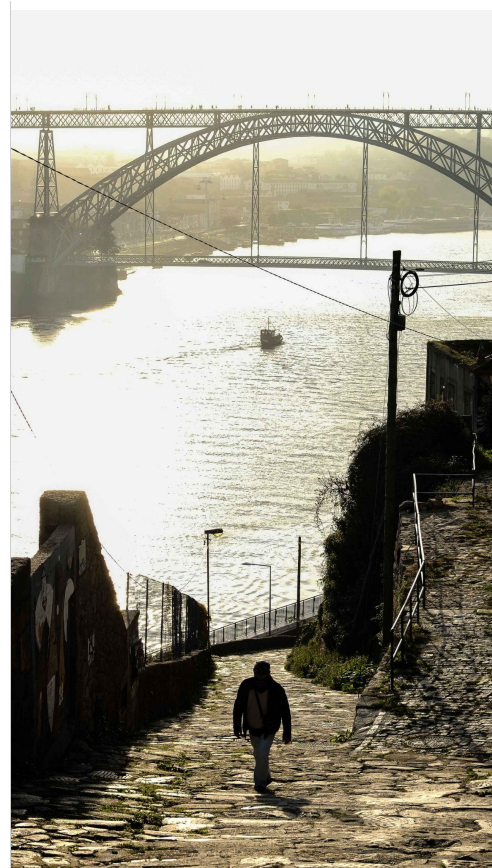


Fig. 7 e 8. Fotografias do autor



Fig. 9. Fotografia do autor



Fig. 10. Fotografia do autor.



Fig. 11. Fotografia do autor.



Fig. 12. Fotografia do autor



Fig. 13. Fotografia do autor



Fig. 14. Fotografia do autor.

A troca de cidades foi, em alegoria, a troca do dia (Lisboa) pelo coração do centro da noite (Porto). Novas ondas e novos isolamentos vieram, assim como registros de fotografia que eu insistia em chamar de “fotografia de rua”. Estava na brecha do que os desafios permitiam, assim como de meus limites físicos e psíquicos, a tentar construir “*imagens apesar de tudo*” (poderia ser uma referência à clássica obra de Georges Didi-Huberman, mas não é).

Contudo não foi o recuo da fotografia a este lugar de destaque, o estudo formal, que mais me impactou nesta época no que diz respeito à imagem. Queria aprofundar-me ainda mais nos estudos fotográficos mas as contingências impostas, seja na rua (ausência das pessoas) ou na FBAUP (cerramento dos laboratórios, aulas distanciadas ou virtuais, indisponibilidade de estúdio), tornava todo estímulo de entregar-me exclusivamente aos percursos a quais havia suscitado anteriormente, apenas um rival de uma hercúlea indisposição e apatia, consolada apenas pela constatação de que o mundo estava relativamente “na mesma”.



Fig. 15. Fotografia do autor.



Fig. 16. Fotografia do autor



Fig. 17. Fotografia do autor



Fig. 18. Fotografia do autor.

As luzes artificiais

A colossal indisposição nas reuniões digitais pode ser chamada também de adoecimento, certa fadiga visual pelo excesso de tela/ecrã, nomeadamente as dos portáteis e dos celulares/telemóveis. Todas as atividades obrigatórias da sociedade que não estavam em uma primeira ordem de necessidade, naquele momento tornaram-se remotas. Há um sentimento muito compartilhado e igualmente dividido, de interpretar essa ânsia de continuar as atividades ora como pressão de uma sociedade produtiva, ora como exercício essencial para que nos mantivéssemos minimamente sãos. A maioria, se não todas essas reflexões, encontraram *inputs* aos meus olhos pelas tais telas/ecrãs.

Em algum momento na abundância de momentos, experienciei uma elementar curiosidade por estas emissões de luz. Por muitas vezes, possivelmente de forma análoga a de uma criança ou de uma pessoa humana ancestral, deixava-me de interessar pelo que as organizações dos *pixels* me sinalizavam como mensagem e passava a refletir sobre os dispositivos em si. Mas que imagens então consumimos quando era isto a estar em voga? Na “palma da mão” ou na “frente dos olhos”, eram os ecrãs de computador e as telas de telemóvel os dispositivos visuais imperativos.

Minhas curiosidades não eram estritamente ou hegemonicamente estruturais, em termos técnicos da construção destes aparelhos. Era tecnologia o tema, mas nos seus encontros com as esferas da arte e da comunicação. Para todos, de repente, deu-se uma forçada transposição da realidade para mundos virtuais. O Zoom, o Facetime, o Watch2Gether, o Whatsapp, os jogos, todos os movimentos de socialização deram-se, por um tempo, dentro de dinâmicas que dependiam exclusivamente dos nossos *terminais* para se “concretizar”. A artista, curadora e pesquisadora Giselle Beiguelman (2020, 2021) refletiu sobre a proliferação de imagens na pandemia do Covid-19:

“Pandemia global, a Covid-19 é também uma pandemia de imagens. Nela se consolidou um novo vocabulário visual, fundado em estéticas da vigilância e da extroversão da intimidade, cruzando a aceleração do cotidiano, pela digitalização da vida, com a perda de horizontes plasmada pela resiliência da Covid-19. Entre as câmeras térmicas e as bibliotecas pessoais que ocuparam as lives, naturalizamos experiências culturais que até o início de 2020 nos eram estranhas ou no mínimo raras. Essas experiências tornaram familiar uma multiplicidade de linguagens, a começar pela síntese computadorizada do próprio vírus.” (Beiguelman 2021, 132)



Fig. 19. Montagem do autor com imagens geradas por inteligência artificial a partir de imagem de captura de tela de vídeo.

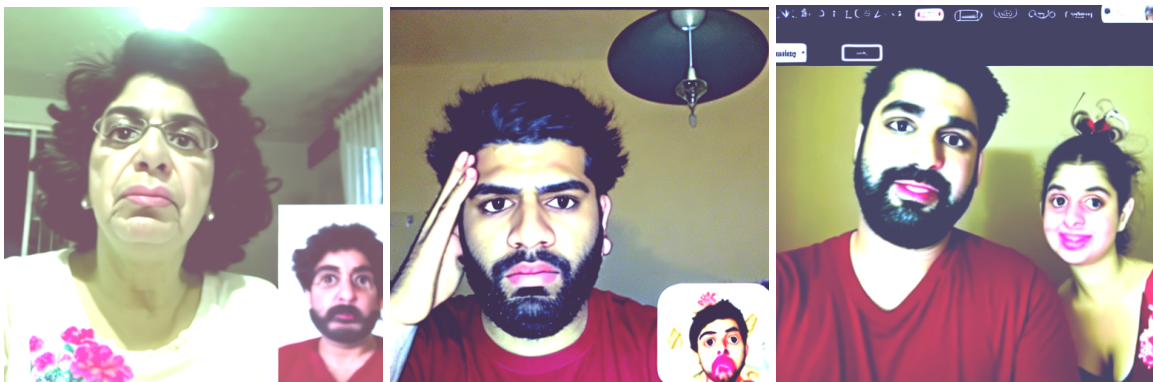


Fig. 20. Montagem do autor com imagens geradas no Versatile Diffusion a partir de capturas de tela de vídeo chamada no Whatsapp.

O envenenado “tempo de sobra”, um tempo de aproveitamento ruim, um tempo desgostoso, para “pensar sobre a vida” em meio à Pandemia, carregou para mim uma reflexão metalinguística que ainda inicialmente já me gritava aspectos da filosofia de Vilém Flusser. Como poderíamos depender tanto de telemóveis e notebooks e ainda conhecer conceitualmente ou mesmo filosoficamente tão pouco sobre as imagens deles? Os dispositivos virtuais, afinal, desempenharam um papel essencial em manter os cacos da nossa sanidade por perto, a esperarmos todos um momento melhor para remontar o quebra-cabeças e descobrirmos o que mudou para sempre quando *tudo aquilo* tivesse passado.



Fig. 21. Fotografia do autor

Milenial flashback

Um *milenial* em tempos de pandemia viveu um *flashback*. Sentar por inúmeras noites e dias em frente a um computador para se divertir ao invés de trabalhar, por exemplo, não é raro (*gamers* que o digam), mas o que era norma nos anos 2000, tornou-se opção com a diminuição dos tamanhos físicos dos dispositivos visuais nos anos 2010 e 2020. Em meio à Pandemia, junto à amigos na faixa etária dos 30 e 40, na distância, passamos algumas noites a jogar jogos ultrapassados em *hubs* virtuais, uma espécie de carta silenciosa em homenagem a um passado não tão distante da nossa formação como primeira geração da internet, que na primeira juventude dedicava deslocamentos físicos em direção às extintas *lan house* para nos conectarmos remotamente. Ir presencialmente para reunir-se com outros a fim de aproveitar jogos remotos, é inclusive, uma contradição e idiossincrasia bem típica desta janela tecnológica dos 2000.

Em tempos de Pandemia, em fortuita aparição, também encontrei minha outra pessoa significativa. Entender um novo sentimento e uma nova relação veio no mesmo momento de novos pensamentos sobre luz.



Fig. 22 Fotografia do autor

A parte mais escura das caixas de luz

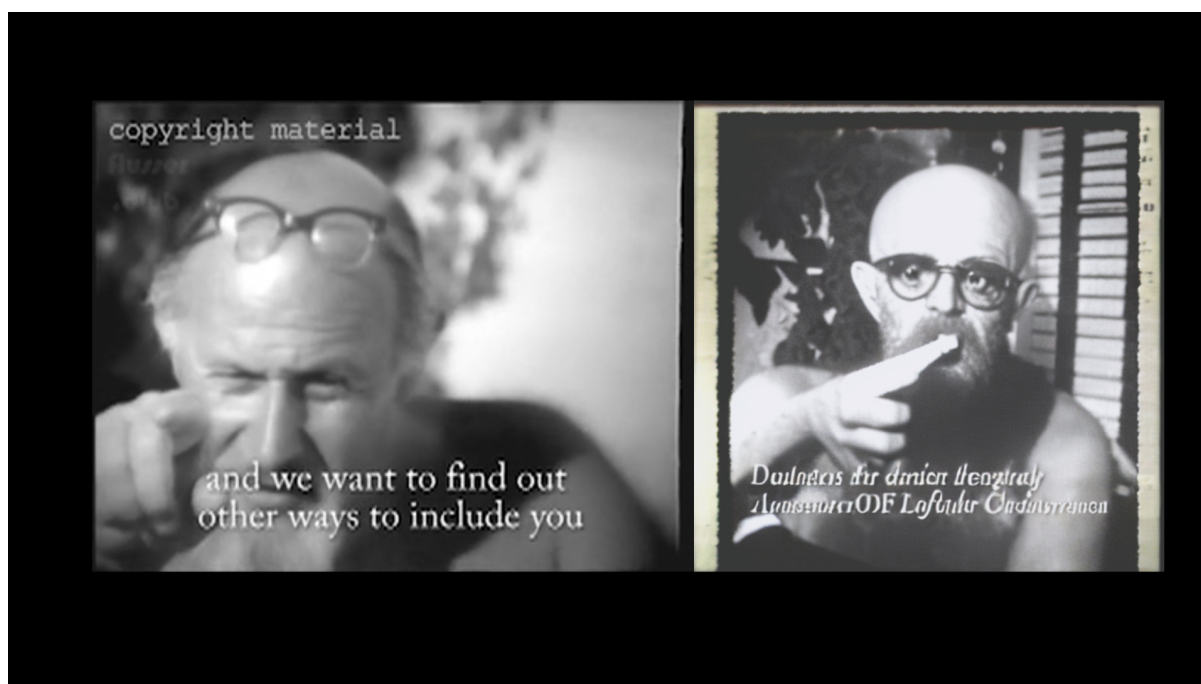


Fig 23. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion

Durante todos estes acontecimentos estavam lá os brilhantes terminais e a dúvida pairante do que exatamente estávamos operando, ontem, hoje, na *contemporaneidade*. Analisar a qualidade destes diversos objetos que emitem luz certamente não é novidade dentro do campo das artes ou das comunicações. Contudo, o que movia as inquietudes não repousava exatamente na discussão semiótica ou sociológica dos dispositivos visuais - em contrapartida também não me interessava de forma hegemônica a análise estrutural das tecnologias. Usar o telemóvel e seus *apps* ou mesmo parti-lo ao meio para ver o que tem dentro não satisfazia uma necessidade vinda, não sabia de onde à época, mas potencializada pela Covid-19 e seus usos consequentes.

Em *Filosofia da Caixa Preta*, Flusser (2009) descreve o funcionamento da câmera fotográfica como caixa-preta, devido à invisibilidade do que ocorre em seu interior. Em sua reflexão, sublinha nosso “analfabetismo” em relação às imagens produzidas pelas caixas pretas:

“Quem vê *input* e *output* vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da caixa preta. Toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento dessa caixa. Dada a dificuldade de tal tarefa, somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas. Não sabemos como decifrá-las.” (FLUSSER 2009, 15)

A partir da concepção flusseriana da câmera fotográfica como caixa preta, podemos considerar grande parte dos nossos dispositivos tecnológicos contemporâneos como caixas-pretas indecifráveis. A vertente de pensamento em primeira leitura parece simplesmente estar errada:

somos nós que produzimos os telemóveis, não vieram em um meteorito do espaço sideral ou foram recuperados das profundezas das Fossas Marianas como artefato místico. Somos detentores dos manuais de uso e da engenharia necessária para sua produção, inclusive e especialmente, em massa.

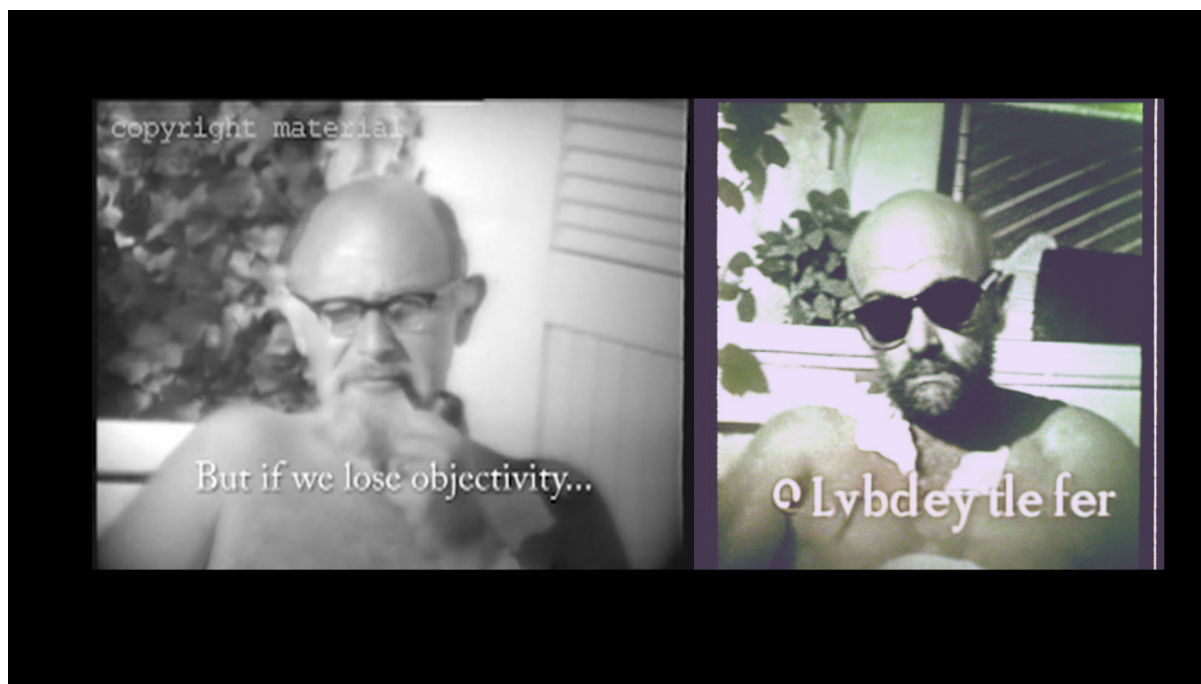


Fig. 24. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion

Abra fisicamente um telemóvel e reunido um número arbitrário de *especialistas* variados, todas as peças – dos chips, a capacitores, placas, fios, pontos metálicos à totalidade de estruturas – podem ser explicadas em sua natureza e sua função. Por outro lado basta um credenciado Doutor/Doutora em Comunicação para versar com o merecido nível de detalhes sobre as qualidades comunicológicas das redes sociais acessadas através do telemóvel, em um ou outro recorte. Some todos os personagens e ainda existe uma qualidade de mistério sobre os dispositivos, que teve como gatilho os usos da Pandemia.

A fenomenologia flusseriana parece pertinente ao apontar para uma trilha balanceada entre a natureza material dos dispositivos e os usos das caixas-pretas, como determinante para serem o que são. Se a estrutura física de um dispositivo tecnológico visual pode ser explicada, a explicação é usualmente ignorada pelo usuário médio. Na mais valia pós-industrial, o que não desperta interesse em ser consumido como informação, desaparece primeiro.

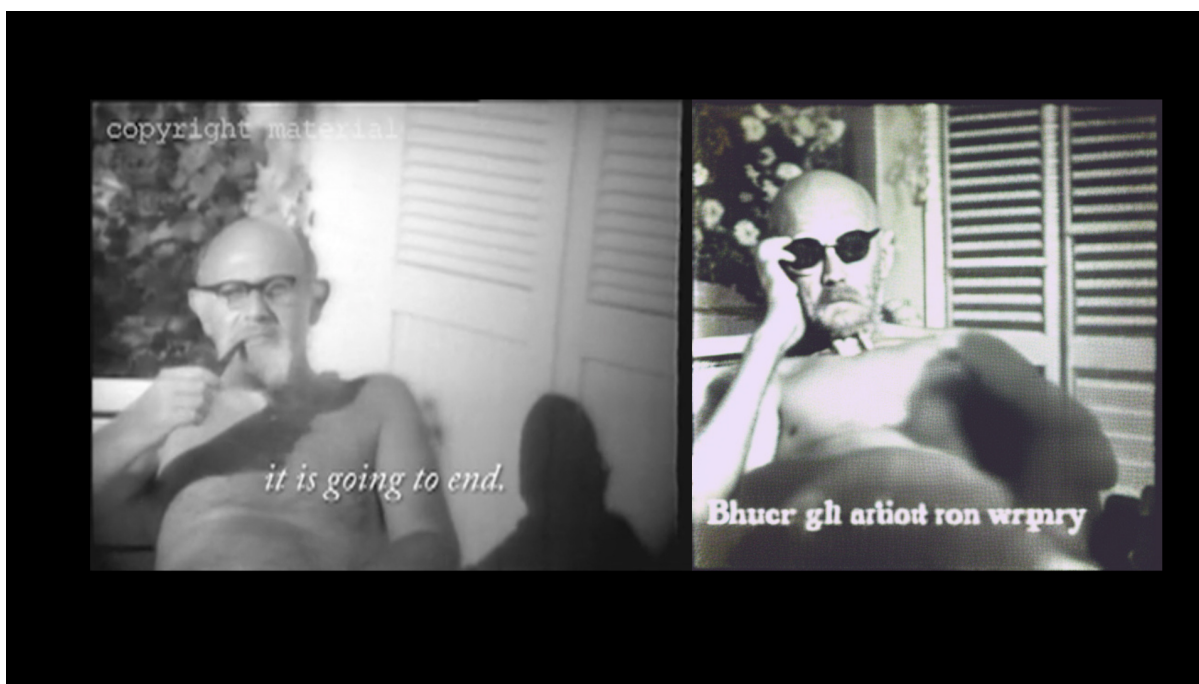


Fig. 25. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion

Manuais não são lidos da mesma forma por todas as pessoas. Dificilmente um usuário médio possui um panorama geral da ordem, razão, desdobramentos e finalidades de todos os aplicativos usados costumeiramente em um telemóvel, por exemplo. Incluímos nesta ignorância, geralmente os interesses por trás de seus produtores, proponentes portanto de suas ideologias, seus manuais. Por vias técnicas ou processuais, acabamos quase todos a nos encontrar sob a alcunha de *funcionários* das tecnologias às quais nos misturamos, pelo menos em termos práticos. Isto é: agimos sob os roteiros previstos de seus produtores.

Codificação

A primeira caixa-preta destacada por Flusser (2009), em sentido cronológico amarrado à história da humanidade, foi a câmera fotográfica. É com a câmera fotográfica analógica que se inicia a existência da imagem técnica no passo da humanidade. Compartilhamos afetivamente da frase “quem faz a foto é o/a fotógrafo/fotógrafa” e entendemos a verdade por trás deste estabelecimento como articulação humana de resistência na valoração do trabalho em meio à máquinas. Mas recuemos, ainda que hipoteticamente, a cernes desviados da questão elevada (elencada?) por Flusser em “Filosofia da Caixa-Preta”, basilar para o entendimento de uma filosofia da imagem técnica.

Ao retornarmos mais uma vez ao exemplo do telemóvel, adotamos a aplicação da máxima flusseriana de quem faz a foto, em termos fenomenológicos, é a câmera. Podemos influir, manipular, corromper, mas o processo de criação inicial, a captura em face ao fenômeno de uma sensibilização de um sensor digital ou filme, é um processo que não carrega a dependência da figura humana para sua realização. Precisamos preferencialmente de um humano para manipular a máquina, mas o que acontece em seu interior, é de entendimento restrito a um especialista técnico que proporcionalmente à população de uma urbe atual, muito provavelmente é de número inferior à proporção um escriba capaz de ler hieróglifos em meio à população do Egito Antigo.



Fig. 26. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion.

O que *acontece* dentro de uma câmera, analógica ou digital, é primeiramente da ordem de um fenômeno químico e físico. Para Flusser (2009), a emancipação da criação de uma imagem do gesto e o escanteamento do nascimento de tal imagem para um universo escuro, inacessível, onde quase que magicamente emerge uma renderização temporal da realidade, é uma invenção humana inédita e possui uma repercussão drástica: o fim da história como a conhecíamos, linear, de sucessão de acontecimentos, ensinável, organizável, disputável. Esta é para Flusser a principal manifestação do emergir de uma tal de *pós-história*, ou o *fim da história*.



Fig. 27. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion.

Para Flusser, a câmera era a quimera da pós-história, pois seus feitos impeliam o conceito anterior de história como o período em que a escrita predominava sobre as imagens na compreensão do mundo. A história, este conjunto supostamente temporal de acontecimentos onde nossas realizações e desgraças se deram, é sob a percepção de Flusser apenas o bolsão entre a invenção da escrita, que para ele separava a pessoa humana da era das inscrições rupestres, e a câmera fotográfica. Sua reflexão no texto “Texto/imagem enquanto dinâmica do Ocidente”, traz as imagens de Lascaux, na França, como ponto de partida do momento anterior à escrita, a pré-história:

O que mede entre Lascaux e os textos poderá ser chamado ‘pré-histórica’, o que parte da fotografia rumo a aventura poderá ser chamado ‘pós-história’, e o trecho central, que vai dos textos até as fotografias, tendo os impressos como ponto central, poderá ser chamado ‘história no sentido exato do termo. (Flusser 1986, 66)

Na pós-história, “aparelhos e imagens técnicas dominam a manipulação, o armazenamento e a transmissão de informações, ou seja, dominam a capacidade humana de apreender, experimentar, formular e comunicar o mundo” (Pazetto 2018, 111). A pesquisadora brasileira Debora Pazetto comenta que, embora a formalização de Flusser à sua época poderia ter soado excessiva, hoje, com os *smartphones* e redes sociais, torna-se “claríssima”:

“(…) nosso trabalho, nossa sociabilidade, nossa alimentação, nossas amizades, nossa sexualidade, nossa autoimagem, nossa diversão, nossa localização espacial e temporal e até nossa forma de fazer (ou não fazer) política dependem fundamentalmente de aparelhos, aplicativos, dispositivos, websites e redes sociais.” (Pazetto 2018, 111)

A expressão “Pós-história” pode carregar, a nosso ver, um forte estigma de desprezo pelo conceito tradicional da história em si. Especialmente quando a história, como diz o jargão popular, é escrita pelos vencedores. As consequências das barbaridades da história ainda são feridas abertas, como as veias abertas da América Latina de Eduardo Galeano. Portanto, em alguns aspectos a compreensão do termo pós-história é disputada semanticamente como uma farsa, com propósito de cimentar a construção de um futuro sob a pretensa proposta de um *reset* do passado. Como acreditar em uma Pós-história se os problemas e consequências da história são tão visíveis e influentes em nossas vidas?

Na Pandemia, a representatividade de uma teoria da pós-história foi manifestada com a disputa macabra da realidade, marcada por *negacionistas* que recusaram-se a acreditar no vírus, na vacina, ou nos dois. As *redes sociais*, ou como diz o humorista brasileiro Pedro Cardoso, as *redes anti-sociais*, proporcionaram a formação de câmeras de eco onde as opiniões mais alopradas e alucinadas ganharam terreno fértil em contraposição às vozes científicas credenciadas a atuar na busca e no estabelecimento de diretrizes sobre como lidar com a tragédia.



Fig. 28. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion.

No Brasil, mesmo que este número seja arbitrariamente suposto, algumas vozes declaram que 400 mil vidas humanas poderiam ter sido poupadas caso não tivessem sido alvo de atuação de forças - ocultas ou reveladas, orgânicas ou artificiais, intencionais ou ignorantes - negacionistas. A

maior postura de negacionismo, a mais influente e assassina em suas consequências, veio da então presidência da república sob a figura de seu mandatário, que manifestou-se em rede televisiva nacional, em todos os canais e no mesmo horário, a chamar a Covid-19 em plena proliferação como “uma gripezinha”. O então Presidente negou as responsabilidades institucionais ao dar de ombros para o desastre e para as pessoas, em reincidente postura criminosa, ao declarar a respeito dos mortos que um presidente nada havia a comentar pois “não era coveiro”.



Fig. 29. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion

Suas percepções da da realidade brasileira, eram intrínsecas ao seu projeto de poder. Suas opiniões moveram hordas de apoiadores e incautos confusos, que influenciados por correntes de *fake news*, usaram seus dispositivos para dissimular a ignorância como estratégia de liberdade. Foram desestimulados respeitos aos confinamentos, estimuladas teorias da conspiração sobre todos os aspectos da Pandemia e o resultado foi ainda mais catastrófico do que a Covid-19 obrigatoriamente aplicaria. O Brasil teve aproximadamente 200 mil mortos a mais que Índia, que possui também aproximadamente sete vezes mais cidadãos.

Assim como grande parte das doenças, o que acontece *para fora* de um dispositivo visual não nos faltam sintomas para analisar, como supracitado. Marshall McLuhan dizia sabiamente que o *meio era a mensagem*. Caso os meios sejam as redes sociais, sentadas em um tribunal ou um divã, ainda sim não possuiríamos o necessário para aplacar a incomensurável depressão frente ao fato de que

não entendemos, ainda não percebemos, como tudo pôde acontecer de forma tão lastimável na suposta *era da informação*. As mentiras propagadas essencialmente por dispositivos visuais eram a exemplificação tenebrosa de ramos desse tal conceito de *Pós-história*. Quando o meio deixa de ser uma instituição, privada, pública ou independente, e passa a ser um dispositivo visual, a trazer a emissão de “*verdades*” como algo maleável, codificável e com poder suficiente para desbancar fontes mais tradicionais, vemos as perspectivas de McLuhan entrar em choque com os tempos contemporâneos.

Tanto o telemóvel quanto o Whatsapp, o principal aplicativo de comunicação no mundo, a exemplo, oferecem indícios fortíssimos de uma suposta raiz flusseriana nas questões que nos atingem como sociedades. Entretanto, o que Flusser desorganizadamente tentava visualizar sobre o que chamava primordialmente de “sociedade telematizada”, que por vezes parece convergir com o que McLuhan apontava, mas na opinião do autor de *Jogos Superficiais*, é um meta-ataque à teoria do norte-americano.

Durante nosso trabalho tentamos nos concentrar em imagens, mas seus pontos de convergências com outras dimensões das linguagens e suportes são inegáveis. Para Flusser a questão hierárquica da comunicação, potencialmente das artes, não possui em seu topo o *meio*, um produto já organizado institucionalmente (socialmente) ou tecnologicamente (suportes tecnológicos).

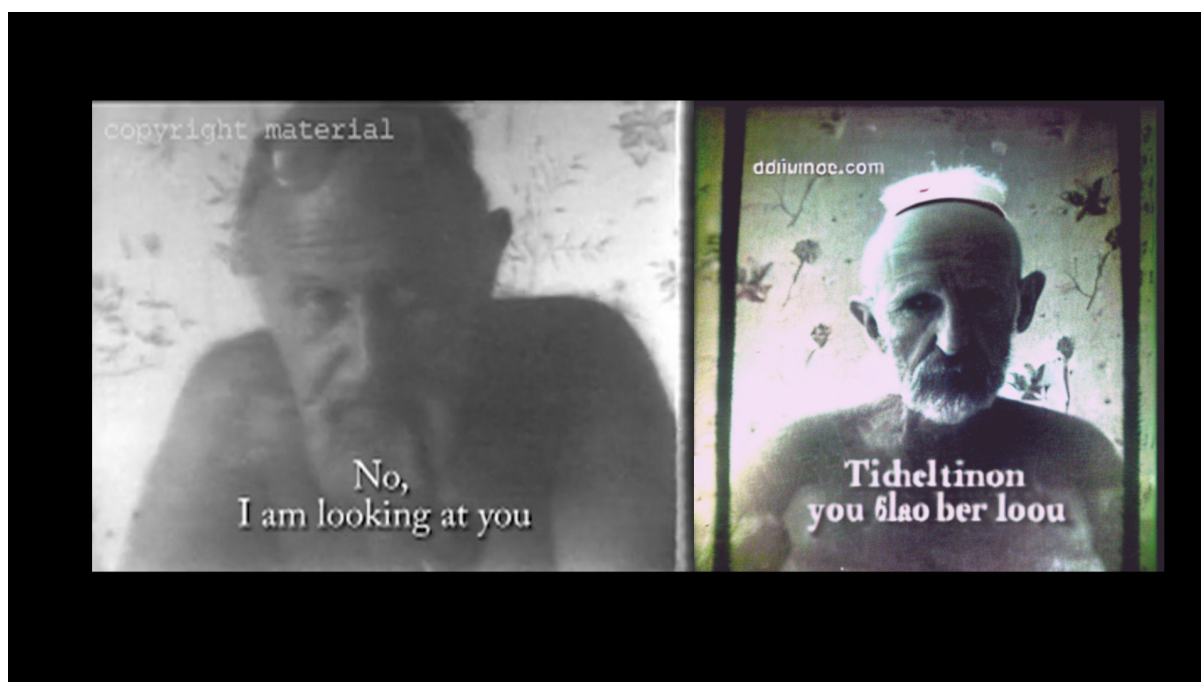


Fig. 30. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion

Para Flusser o mais importante sobre o mundo que começou a ser reconstruído não no pós-Guerra, mas no advento da máquina fotográfica e especialmente em sua popularização com ascendência inicial humanista, seja em Cartier-Bresson ou Robert Frank, é o *código*. Este é o ponto de ruptura entre McLuhan e Flusser. Existem “buracos” na teoria flusseriana, invariavelmente topamos com eles, sobretudo pela adoção das sugestões e propostas de Alex Heilmair (2021) na simplificação e melhor organização de sua teoria, a qual chegaremos em momento oportuno. De toda forma cabe aqui, expor através do gráfico explicativo da *escada da abstração flusseriana*, por onde andava a reflexão filosófica que desprezava as máximas de McLuhan.

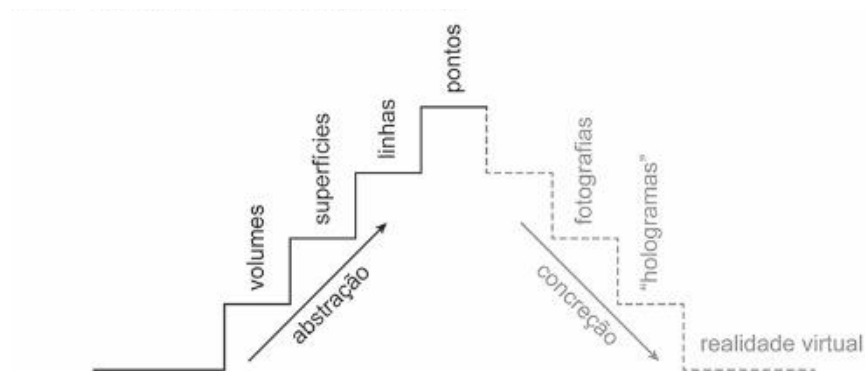


Fig. 31. Escalada da abstração de Flusser. Fonte: Torres 2021

A escada da abstração representada no gráfico, representa a compreensão de Flusser da história da cultura como uma “dança em torno do concreto” (Flusser 2008), com passos rumo à abstração. Do mundo concreto, passando pelas imagens tradicionais, pelos textos e, enfim, chegando nas imagens técnicas, a humanidade caminhou (ou dançou?) afastando-se do concreto. Nas palavras de Alex Heilmair :

“A escada da abstração de Flusser, que é também uma (des)escalada, geometriza a experiência humana e a insere em cinco possibilidades de mundos (ou universos) que se estendem da quadridimensionalidade do espaço/tempo (horizonte concreto) aos pontos da zerodimensionalidade (horizonte abstrato). Ela é composta por cinco níveis ontológicos, criados a partir de quatro movimentos negativos rumo à abstração: da quadridimensionalidade do mundo da vida à tridimensionalidade dos corpos (ferramentas e esculturas), através da manipulação; da tridimensionalidade para a bidimensionalidade das superfícies (imagens tradicionais), através da observação e da imaginação; da bidimensionalidade à unidimensionalidade das linhas (textos), através da conceituação; e, de lá, para a zerodimensionalidade dos pontos (imagens técnicas), através do cálculo. Diz Flusser que ‘é o nível do calcular e computar. É nele que estão as imagens técnicas’” (Heilmair 2021, 3).

Suponhamos retirar todos os aplicativos de um *notebook* ou telemóvel. Agora avançamos a retirar todas as peças do mesmo. Sob a mesa, nada resta. Sob, sobre, ao redor, em cima e embaixo, a única coisa resistente acerca do telemóvel são os códigos relacionados a ele, ou melhor, as informações produzidas por ele. As funcionalidades técnicas e os mirabolantes usos previstos pelos seus programadores de aplicativos, as fotografias, áudios, vídeos, a conexão em nuvem, todos estes possuem uma quase abstrata dimensão, uma que facilita o seu desenvolvimento (aqui, “telemóvel” substanciado): o código.

À grosso modo, não parece mais surpresa dizer que o domínio dos códigos matemáticos computacionais são a mais influente e valorizada forma de sabedoria em uma sociedade que se morfa cada vez mais capitalista e exponencialmente tecno - fílica e fóbica. Acreditamos é que urge uma Filosofia da Imagem, como Flusser desesperadamente e energicamente disse que era necessária, pois a imagem é a mais pungente das manifestações codificadas e certamente a mais presente, ao passo em que seus consumos vem em detrimento de uma crescente alienação que sequer suscita fôlego de vida às curiosidades sobre as naturezas das imagens que nos atravessam. Estamos geralmente muito preocupados com as consequências ordenativas das imagens, mas bem menos com suas materialidades e ascendências filosóficas. Mas não é a fenomenologia e as demais áreas da filosofia, que oferecem o *sapiens sapiens* após o *Homo*?

A Pandemia do já não tão novo coronavírus, Covid-19, trouxe um torcer perceptivo na emissão e recepção de mensagens, imagens, das nossas manifestações que dificilmente poderia ser explicado à priori com os modelos de análise comunicacionais presentes em 2019, 2020 ou 2021. Aprendemos não apenas a sobreviver a uma Pandemia, mas também a perceber outras dimensões dos impactos das imagens em nossas sociedades. Não há ausência de tentativas nem demérito a estas tentativas de compreensão, que precisam possuir a tecnologia e seus desenvolvimentos como um dos aspectos centrais de qualquer construção.

Também não há esperança que a ideologia de mercado do *Vale do Silício*, epicentro de desenvolvimento das tecnologias comunicacionais das quais usamos para transcorrer nossos fenômenos plurais, como Pazetto aponta, entregue nada no formato de discussão que não seja cerceado pelo muro de seu belo jardim, o lucro. As tecnologias são sobretudo produtos. Produtos estão para serem vendidos. O que está para ser vendido é obrigatoriamente útil, publicitariamente emancipador, nunca inútil ou castrante. De todas as metaformoses capitalistas,

as contemporâneas que pregam por um *well-being* sem sal e sem cor, onde a tecnologia é sempre aliada e amiga, são das mais curiosamente cínicas e contraditórias.

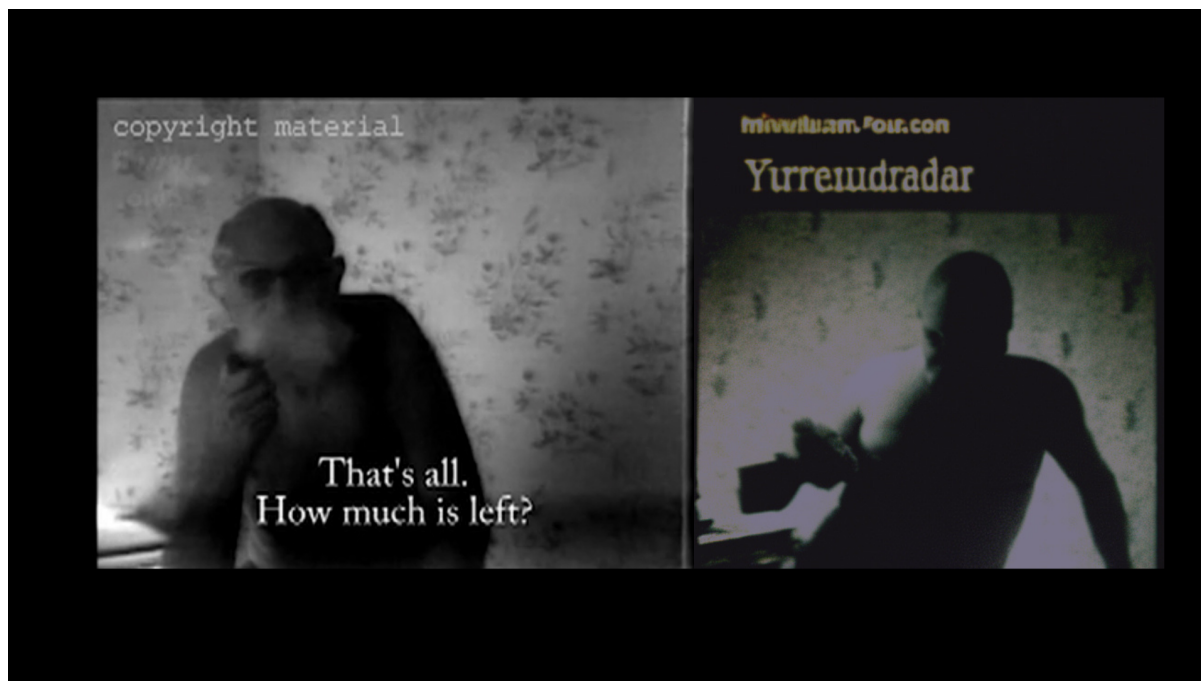


Fig. 32. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion

A voltar para o telemóvel mais uma vez, como pode ser então, pequeno dispositivo criador de imagens dentre outras coisas, tão igualmente responsável por nos unir e desunir na Pandemia? Este certamente não é um trabalho sobre a Pandemia, apenas aproveitemos sua experiência como gatilho. Este também não é um trabalho sobre telemóveis.

Este é um trabalho sobre fricções das questões flusserianas e tentativa de representações imagéticas de trechos de sua filosofia. Em pensares representativos da pré-história à pós-história, criamos imagens que tocam as superfícies do pensamento flusseriano. As hipóteses servem de guia aqui para tentativa de identificação de múltiplas interpretações, para tentar alcançar dimensões de compreensão maiores do que são as imagens que nos acompanharam antes, durante e depois da Pandemia. Caso possamos eleger a visão como o primordial sentido em disputa nas sociedades contemporâneas, se nos questionamos de fato o que era a realidade enquanto confinados, precisamos das trilhas de pensamento de Vilém Flusser ao abordar a *qualia* de nossas imagens.

Virtual Street Photography

Caso interpretemos que tudo que aparece em nosso telemóvel, texto incluso, como imagem ou mesmo como código, infelizmente perguntar “o que é esta imagem?” é necessário não só para evitarmos tragédias como a morte por ignorância de milhões na Pandemia motivados por tomadas de decisões erradas e até incompreensíveis, facilitadas mais uma vez por imagens, vídeos e textos falsos. A necessidade repousa na disputa, indiferentemente se vencida ou com resultado em aberto, da tomada de controle das caixas-pretas como nossos emancipadores e não escravizadores.

Fazer fotografia de rua em um ambiente virtual seria uma epítome da liberdade humana, ou é um cerceamento tolo de nossas possibilidades fenomenológicas reais? A pergunta até pouco tempo surreal na sua estrutura semântica, reflete as decisões de fotógrafos, talvez capitaneados pela atividade nas dimensões das redes sociais do fotógrafo britânico Craig Whitehead. Conforme apresentado como estudo dentro da unidade curricular de Dispositivos Visuais, ele escolheu fotografar *dentro* dos jogos “Red Dead Redemption 2”, “Spiderman” e “Spiderman: Miles Morales”, como forma de expiar seus desconfortos de não poder circular nas ruas de Cambridge nos entremeios da Pandemia.



Fig. 33. Captura de tela de postagem de Craig Whitehead no Instagram com imagem feita no Red Dead Redemption 2.



Fig. 34. Craig Whitehead. Fonte: Página do Instagram de Craig Whitehead.

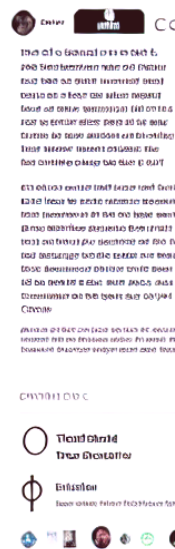


Fig. 35 e 36. Imagens geradas no Versatile Difusion

A prática foi facilitada por uma espécie de *modo câmera* desenvolvido dentro da estrutura dos próprios jogos, mas seria possível com qualquer *print screen*. Consagrou-se, popularizou-se no

contexto pandêmico através de viralização e imediatamente foi recebida pelas produtoras do jogo como uma modalidade mercadologicamente válida de se aproveitar a experiência, na promessa geral de novos títulos incluírem versões aprimoradas das dinâmicas do *modo câmera*.

Em 2023 e pelo menos desde 2012, quando foi adquirido pelo então Facebook e hoje Meta, o Instagram é a plataforma de compartilhamento de imagens, primordialmente fotos, mais popular do mundo, caso excluamos o Whatsapp como rede social e mais como mensageiro, algo debatível. Quando a alcunha *virtual street photography* tornou-se uma entrada de relevância através de suas hashtags, o que mais nos chamou atenção foi um fenômeno subsequente, presente nas caixas de comentários: algumas pessoas não conseguiram distinguir se as imagens eram de facto fotografias no *stricto sensu* da coisa, ou imagens puramente artificiais. A confusão foi muito facilmente ignorada então, mas o advento de imagens geradas por inteligência artificial através de linguagem de processamento natural, viria a transformar o detalhe da reação do público em um tropeço-regra.

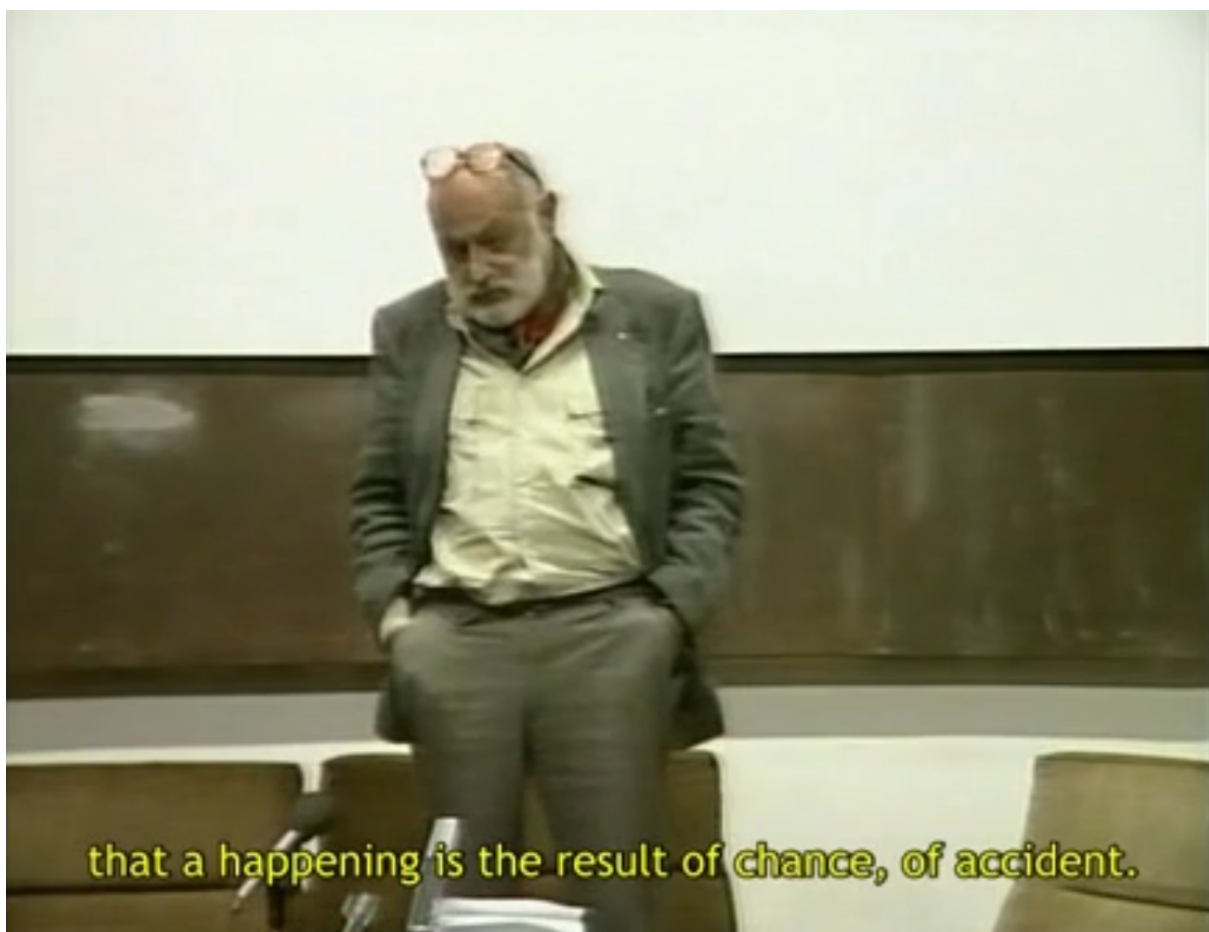


Fig. 37. Captura de tela do vídeo "Television Image and Political Space in the Light of the Romanian Revolution - Vilém Flusser.". Fonte: Waltzing Android.

Em palestra proferida em Budapeste, Flusser (1990) nos falava sobre aspectos da qualia da imagem sintetizada e suas perspectivas em um futuro, em uma leitura que alça um ainda incipiente conceito de progressão do desenvolvimento das tecnoimagens/imagens técnicas (fotografia) para imagens sintéticas. As últimas, caso possamos e na vontade de distingui-las, não eram mais uma captura, um recorte da realidade, mas a projeção de uma realidade ficcional, completamente nova, do fundo da imaginação humana em direção ao código.

Caso possamos entender a beleza do que Craig Whitehead e outros fizeram ao tentar transportar os anseios e a prática fotográfica para dentro do universo de jogos, depois apresentar os resultados e movê-los para suas plataformas onde originalmente exibiam seus trabalhos fotográficos autorais, também deveríamos atentar para entender a confusão perceptiva por parte de usuários de Instagram como um indício, à época ainda tímido, de que as redes sociais estavam a se dismantelar no formato como as conhecemos. As *novíssimas* imagens das nossas sociedades, através de suas representações mais lúdicas, eram então incapazes, em seus outputs, de serem distinguidas entre representações da realidade e projeções de mundos novos.

2. Flusser e as imagens

Apresentamos sorrateiramente em momento anterior, uma cisão na terminologia de Flusser para as imagens que nos rodeiam hoje, e possivelmente com nomenclaturas que aceitam as transformações das imagens propostas para um futuro. Falamos distintamente entre imagem técnica e imagem sintética, a ocultar ainda todas as outras formas de se fazer imagens anteriores à câmera fotográfica, a qual podemos nos referir como imagens tradicionais. Mais do que simples terminologias, a tentativa de compreensão das imagens flusserianas, no que diz respeito às categorias de divisão das mesmas, são tótems de apoio para o seu raciocínio, uma vez que para ele, a duradoura valsa (ou batalha, a depender do recorte) entre palavras e imagens marcam os desdobramentos do que chamamos de História (FLUSSER 2008, 2009, 2010, 2011).

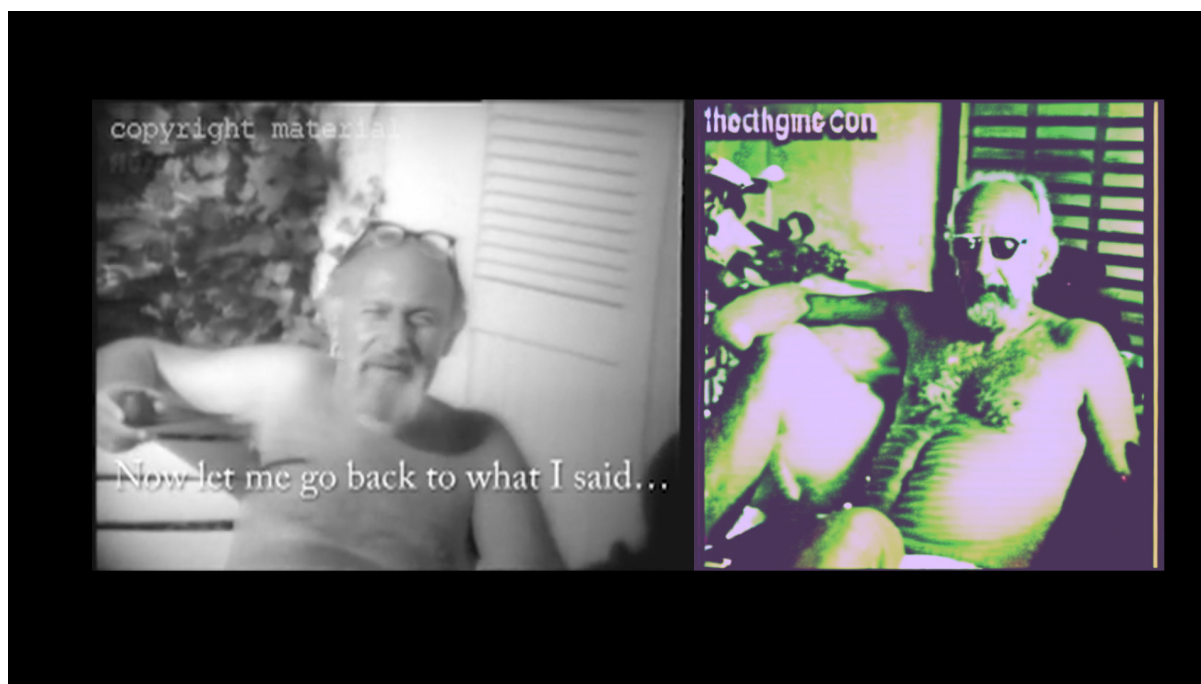


Fig. 38. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion.

A tecnoimagem

Tecnoimagem é uma expressão usada por Flusser na altura de sua vida em que sua principal preocupação com as imagens estava localizada em uma estrutura de pensamento que visava

sobretudo analisar as imagens a partir de um caráter semântico, ou semiótico. Desnudar as imagens de suas intenções ideológicas e localizá-las em seus meios, com especial atenção às características dos emissores (potencialmente vendedores) e receptores (ou consumidores).

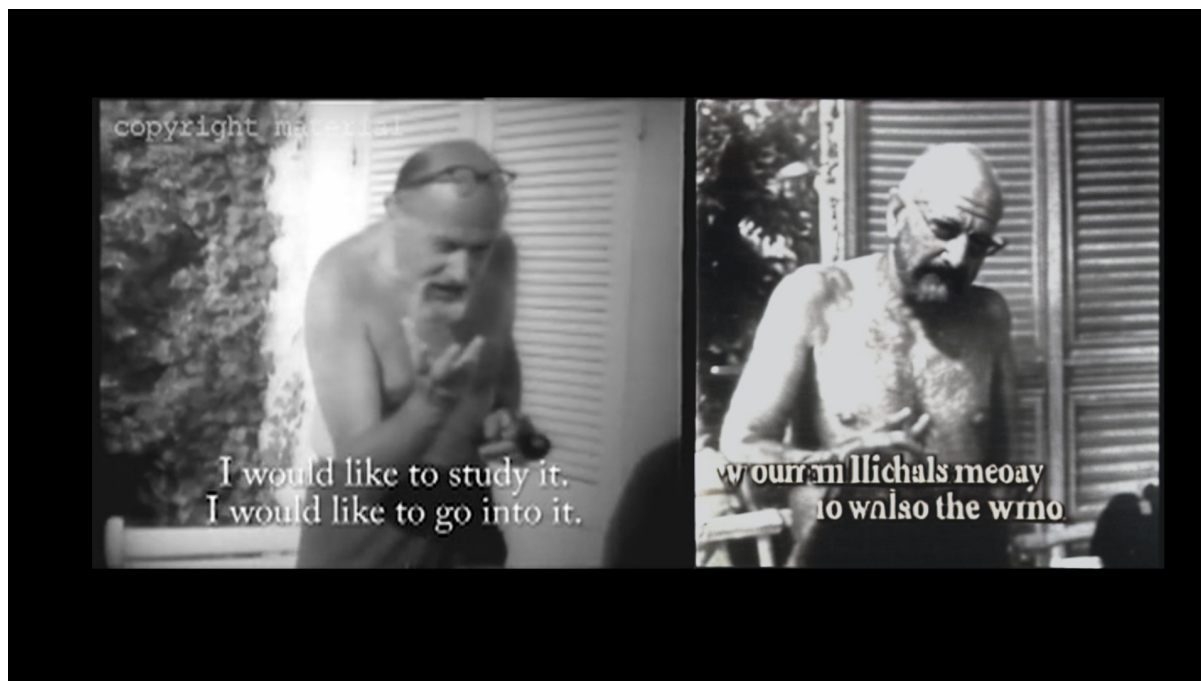


Fig. 39. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion.

Tirar das sombras e levar à luz os interesses da imagem eclipsados pela protuberância das organizações simbólicas da mesma, conforme analisa Alex Heilmair (2022) em um dos vídeos de seu canal, parecia ser a preocupação de um Flusser em “O Mundo Codificado” (1972), onde a imagem é um tema paralelo, obra bem anterior à “Filosofia da Caixa Preta” (1983), que tinha de certa forma como contemporâneos distantes grandes pensadores semióticos como o supracitado McLuhan e por excelência Susan Sontag (“Sobre Fotografia”, 1977) e John Berger, que à altura do livro mais proeminente de Flusser (“Filosofia da Caixa Preta”), já gozava há uma década da introdução à cultura de massa através de seu programa “Ways of Seeing” televisionado pela BBC (1972).

Os três, McLuhan, Sontag e Berger, conseguiram a proeza de romper um público acadêmico ou técnico da imagem e proporcionaram incursões à mente de curiosos sobre o assunto, embora hoje haja uma reverberação institucional de suas obras, quase obrigatórias ao se tratar imagens que se conectam com a fotografia nas universidades, nas reflexões que levam insígnias de seus pensamentos como reforço às práticas e teorias. Flusser, contudo, pela não-acidental resistência

do mercado editorial e da academia à sua localização e natureza brasileira, longe do primeiro mundo, demoraria até os anos 80, no retorno à Europa, para achar um público mundial.

A imagem técnica ou nova imagem

Flusser achou seu público internacional através da repercussão de suas obras em alemão já nos anos 80, com a popularização do termo *imagem técnica* em “Filosofia da Caixa Preta”. O termo imagem-técnica pode ser apontado como o mais consagrado por Flusser em seu emprego, pois está fragmentadamente presente na totalidade de sua obra, especialmente no início da trilogia que contém a obra “Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia”, que é seguido em seus temas por “O Universo das Imagens Técnicas: elogio da superficialidade” e com arco teórico que aponta para “A Escrita: Há futuro para a escrita?”. É o termo mais apropriado para nos referirmos à fotografia como ação conectiva da criação de uma imagem à partir de um fenômeno, ou seja, uma imagem que passa em alguma etapa de seu processo por uma gestação necessariamente incluída dentro das dinâmicas da câmera escura (metaforicamente ou literalmente), em instâncias fenomenológicas “ocultas”, também observado por Roland Barthes. Esta imagem técnica por vezes recebeu a alcunha de *nova imagem*, que possuía muito mais uma característica semântica contrapositiva à qualquer imagem anterior à imagem técnica.

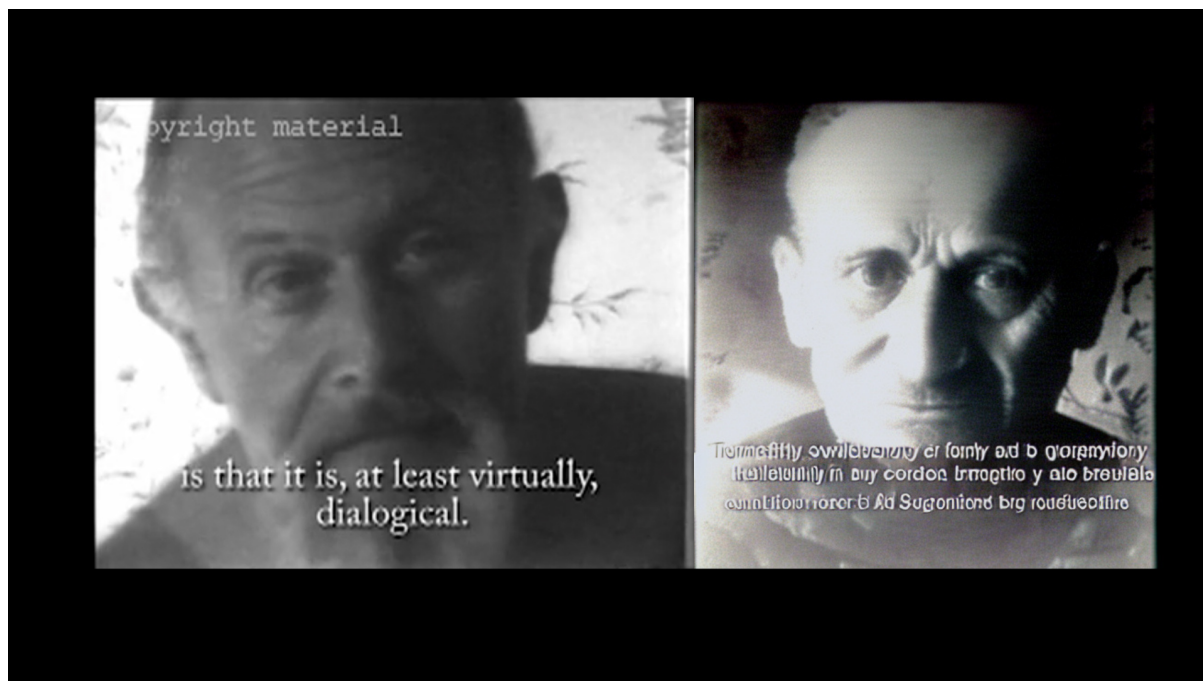


Fig. 40. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion.

A *imagem técnica*, quando *nova imagem*, para Vilém Flusser carrega um caráter antagônico às imagens produzidas pela humanidade em momento anterior à fotografia. Tal distinção não é apenas cronológica, mas filosófica, como Flusser tentou explicar na sua famosa fala dentro de simpósio realizado na Hungria em 1990, ao dizer que a “imagem é essencialmente anti-política”. Quando o autor começa a moldar o conceito de que a *imagem técnica*, ou *nova imagem*, torna-se para a humanidade não uma forma de representar a realidade, mas de projetar uma nova realidade, a anti-política empresta seu prefixo e obtemos um vislumbre de uma *anti-imagem*.

As imagens técnicas são portanto, imagens que carregam em seu processo de formação uma dinâmica fenomenológica eclipsada ao total conhecimento dos seus usuários e por vezes até de seus criadores, são novas imagens em caráter temporal ou cronológico às imagens tradicionais e são filosoficamente anti-imagens, pois indiferentemente do nível de abstracionismo em suas montagens e edições, são essencialmente projeções de uma nova realidade a priori que recusa a história, esta última vinculada à linearidade dos acontecimentos. Anti-imagem, diferente da imagem tradicional, que se encontrava concomitante aos acontecimentos, passa então a influir de uma forma incisiva no desenrolar da realidade.

Sabemos, contudo, que embora haja pontos de convergência pelo reconhecimento de que tais termos nascem quase sempre amalgamados, localizados dentro de contextos de sentido que eram vinculados por sua vez a específicas incursões, ainda influenciados pela língua em que o eterno migrante Flusser escrevia - alemão, português, inglês e francês, com essa ordem de frequência -, o termo imagem técnica é demasiadamente geral para que conversemos sobre as imagens do ecrã e as imagens ampliadas em um laboratório fotográfico. São, evidentemente, diferentes.

A imagem sintética, a evolução do conceito ou real desenvolvimento de uma anti-imagem

Frente à tal desafio, impulsionado não pela terminologia, mas pela fenomenologia na formação destas imagens e de um fazer-pensar que advogava pela causa do “deixar com que as coisas venham às palavras”, um Flusser mais maduro cria a designação *imagem sintética* para se referir a todo o panteão de estímulos visuais que nos chegam, a nós que éramos chamados à sua época de “sociedade telematizada”, termo datado se transposto para hoje, por isso em nossa sugestão

original, referimo-nos apenas por “sociedade contemporânea”. O hoje é o lugar onde a predominância de tais imagens se faz valer.

Assim, imagens sintéticas - a maioria das imagens da nossa sociedade - são de grosso modo todas as imagens que entre seus *inputs* e *outputs* – sejam ecrãs de portáteis ou telemóveis, projeções de *video mapping*, ou mesmo impressas – passam pela codificação matemática, uma abstração representativa codificada em que todo um conteúdo visual pode ser, de alguma forma, armazenados como uma grande combinação numérica entre 0 e 1. O sintético refere-se não à artificialidade como diariamente tendemos a pensar no artificial – o que não é orgânico, mas que é fabricado. A expressão se inclina sobretudo ao falar de imagens que podem ser desfragmentadas, transformadas em linguagens numéricas, códigos em movimento, que transformam-se em energia insondável pela compreensão cognitiva humana no meio do caminho, essencialmente por ali transitarem como data, código, que dizem muito mais respeito a uma linguagem das máquinas do que a propriamente animal.

Uma novíssima imagem?

Podemos arriscar afirmar então, no contexto da nossa dissertação, que se a imagem técnica era a *nova imagem*, a imagem sintética através de suas novas fenomenologias é a *novíssima imagem*. Vale ressaltar que, com rigor histórico, a *novíssima imagem* está muito mais para uma respeitosa senhora septuagenária do que qualquer metáfora de mocidade, se considerarmos que o seu primeiro vislumbre figurativo artístico, a primeira arte computadorizada, foi a representação renderizada das linhas de uma modelo *pin-up* da revista Esquire, manifestada em retorcidas linhas verdes (muito próprias de sonares ou medidores) em 1956 no computador IBM de orçamento militar estadunidense de 238 milhões de dólares.



Fig. 41. Montagem do autor com a imagem do computador IBM de 1956 (fonte: The Atlantic) e imagem gerada no Versatile Diffusion

O principal aspecto conector das imagens flusserianas, seja a técnica, a anti-imagem, ou a imagem sintética, é a presença da *caixa preta*. Se posteriores a um *input*, a caixa preta como analogia são as etapas ocultas de formação e transmissão do conteúdo imagético (fenômeno codificador) a ser revelado em seus *outputs*, fica mais fácil entender sobre o que as imagens sintéticas são sobre.



Fig. 42. Montagem do autor com captura de tela de vídeo e imagem gerada no Versatile Diffusion

Ainda sobre a pretidão das caixas-pretas, Flusser diz:

“Um sistema assim tão complexo é jamais penetrado totalmente e pode chamar-se caixa preta. Não fosse o aparelho fotográfico caixa preta, de nada serviria ao jogo do fotógrafo: seria jogo infantil, monótono. A pretidão da caixa é seu desafio, porque, embora o fotógrafo se perca em sua barriga preta, consegue, curiosamente, dominá-la. O aparelho funciona, efetiva e curiosamente em função da intenção do fotógrafo. Isto porque o fotógrafo domina o input e o output da caixa: sabe com que alimentá-la e como fazer para que ela cuspa fotografias. Domina o aparelho, sem no entanto, saber o que se passa no interior da caixa. Pelo domínio do input e do output, o fotógrafo domina o aparelho, mas pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado. Tal amálgama de dominações – funcionário dominando aparelho que o domina – caracteriza todo o funcionamento de aparelhos. Em outras palavras: funcionários dominam jogos para os quais não podem ser totalmente competentes.” (Flusser 2009, 24 - 25)

O primeiro fotógrafo, Joseph Nicéphore Niépce (1765 - 1833), era um cientista, mesmo que à moda dos “gentlemen científicos” ou “gentleman naturalistas”, ou seja, senhores ricos de famílias geralmente aristocráticas mas quase sempre abastadas, que dedicavam suas vidas às descobertas dos desdobramentos de seus *bobbys*. Sua chapa de estanho ou vidro besuntada com betume da Judéia, somado à vista de sua janela, eram seus inputs. Introduzidos na caixa-preta, a câmara escura/obscura, após o fenômeno da sensibilização da placa que ocorreu ao passo da exposição, estava feita a primeira representação permanente de uma cena por um processo que, embora manipulado em suas partes, continha em seu epicentro tal fenômeno que dependia de sorte (tipo) de ocultamento processual para o seu sucesso.

A imagem obtida é sem dúvidas exponencialmente mais famosa do que a imagem sobre o dispositivo criado para obtê-la, factual ou representativamente, muito embora seu design cúbico de madeira influencie vagamente câmeras até hoje, vide uma câmera RED ou Blackmagic, caso possamos apontar para câmeras videográficas cinematográficas como descendentes espirituais de uma simples câmera fotográfica analógica. O que sai de dentro da câmara escura, caixa-preta, é hoje muito mais complexo em sua decodificação do que uma chapa sensibilizada a ser lavada com óleo de lavanda, embora paradoxalmente a evolução dos decodificadores das informações contidas/obtidas pela câmara escura nos entregue uma sensação de que o processo é atualmente mais simples do que a manipulação arriscada de químicos que podem ser tóxicos, como as emulsões de colódio de prata, ou outros metais pesados que rapidamente substituíram primordiais elementos do fazer fotográfico por aspectos de pura *eficiência*.

Constatamos que mais de uma centena de anos depois, não só mantemos como nos aprofundamos no vão da caixa-preta entre os *inputs* e *outputs*. O que nos resta constatar, o que há de diferente na suposta novíssima imagem no que diz respeito às imagens calculadas de inteligências artificiais, não é a presença ou não de caixas-pretas. Para todas estas imagens há em algum lugar, muito provavelmente em um manual técnico, uma superficial explicação de suas

estruturas. Para todas estas imagens há também, uma grande dimensão de inacessibilidade sobre seus aparecimentos. Mas o que potencialmente as distingue, ou amplia o conceito de *imagem sintética* de Flusser, é a liberação, ou melhor, o indício de um desinteresse humano pelo controle total dos *inputs* e *outputs*.

O artista, para Flusser, é um *jogador* (do alemão “Spieler”). O artista, o jogador, é o antagônico papel de um *funcionário*. O primeiro é detentor de alguma esfera de ciência das estruturas de mídia, do funcionamento das caixas-pretas, assim como das próprias imagens que moldam a nossa compreensão de mundo. Simultaneamente ao uso da caixa preta, o jogador tende a direcionar as parafernalias e os resultados a um campo de ação não previsto pelos *manuals*. O funcionário, contudo, age em prol das funções dos moldes e limites impostos/sugeridos pelos mesmos *manuals*. Cabe observar que o *output* é a mais comum linha de chegada, a fonte para análise distintiva entre um jogador e um funcionário. Contudo, a metamorfose kafkiana entre funcionário e jogador, pode estar na travessura da bagunça do input, do output, ou na desvirtuação da caixa preta.



Fig. 43. Imagem gerada no Versatile Diffusion

A estruturação de um conceito de um artista na contemporaneidade é análoga a de um jogador. Na era da reprodutibilidade técnica de Walter Benjamin, personagem influencial na filosofia da imagem flusseriana, a cópia não é arte. Mas em que aspectos isto continua factível quando, no

começo dos anos 2000, por exemplo, emerge a discussão filosófica de que já não podemos criar *o novo*, mas apenas misturar? A *cultura do remix*, que à época ganhou fôlego como estrutura de pensamento e criação, de certa forma já localizava pessoa humana como criadora na combinação de conjuntos previamente estabelecidos, como um *mash-up*, que traria a criação de novas composições com a inter relação de sons pré-existentes e novas incursões.

O *novo* seria então, hegemonicamente o *novo uso* do que já existiria. Tal diálogo entre uma nova intenção perante o que já existe, ofereceria inclusive ao ser humano, uma estratégia interessante de navegar no oceano do excesso de informação. Até naquele apogeu de uma primeira era de ouro da internet, a da conexão p2p (“peer to peer”, pessoa para pessoa), onde a transcodificação de mídias antigas e o seu compartilhamento era o mais interessante a se fazer, era possível entender através de novas escalas, a dimensão da produção da grande biblioteca humana ou promessa de grande biblioteca: a reunião universal de tudo que já fizemos até então que poderia ser transcodificado. Desta vez um catálogo permanente, infinito e indestrutível: Diferente da Biblioteca Alexandrina na Antiguidade ou do Museu Nacional do Rio de Janeiro em 2018, ambos incendiados.

Obviamente, os *mash-upers* ou ainda os *remixes*, aproveitavam sempre as brechas deste processo de organização, cópia e colagem, para introdução de comunicação nova. Camadas de diversos *samples* também poderiam acompanhadas de um novo *beat*. Não muda, contanto, uma predominância de uma nova postura dedicada na contemporaneidade, o fortalecimento de uma espécie de posição de interlocução dentro do papel de produção. A informação estava para ser compartilhada. A web. Jogadores que incluem em seu método uma visualização das regras do jogo, posteriormente subvertidas.

De volta ao trabalho

Corroborar para tal reflexão, a articulação da pensadora brasileira Debora Pazetto, que aponta para uma bifurcação de caminhos para a pessoa humana frente ao aparelho, seja ele qual for:

“(as pessoas) podem tornar-se funcionários, isto é, pessoas que funcionam a serviço dos aparelhos, obedecendo as regras ditadas por seus programas, ou podem tornar-se artistas, pessoas capazes de usar os aparelhos para criar novos modelos de vida, percepção, sociedade, experiência, convivência, afeto, técnica, pensamento, organização política, etc.” (PAZETTO, 2018).

No universo da fotografia, certamente há uma dimensão de jogador a um fotógrafo que destina seus *outputs* (fotos) a uma mescla de discussão política, de crítica social, por exemplo. Fotografar

as maiores desgraças da humanidade estava potencialmente tão distante das perspectivas inventivas e ingênuas (sem a conotação costumeiramente negativa) de Niépce quanto a utilização de máquinas mais pesadas que o ar para lançamento de bombas incendiárias e de gás estava para Santos Dumont, o “pai” da aviação – tal uso do avião, inclusive, é apontado por biógrafos como o veneno reflexivo crítico que somado à sua depressão, ocasionou em seu desilusional suicídio. Dois lados opostos de usos de tecnologias que fugiam talvez ao ímpeto científico de suas criações.

Contudo, o que diferencia a perspectiva de Flusser do direcionamento imprevisto dos *outputs* e de seus consequentes resultados não visionados pelos produtores das máquinas, ou mesmo pelo processo compreendido entre *input*, caixas-pretas e *outputs*, nos parece estar incluso em uma dialética informacional nas mais variadas instâncias que não esquecem, ou tentam lembrar, da protuberância das dimensões materiais ou filosóficas da caixa-preta.

Transgredir com o uso da caixa-preta, ou usar a caixa-preta para a transgressão, nos parece ser sem dúvida um ato de jogador flusseriano, porém interferir na zona escura e misteriosa, capturar talvez sinais, atacar a caixa preta em si e não só nos seus usos pré-estabelecidos, obter elementos, impressões, fragmentações do que não deveria ser sequer visto pelos olhos humanos, é instância participativa que nos ressoa como mais profunda em direção à proposta do fazer de uma original Filosofia da Imagem.

Caso nos caiba uma analogia, dado o abismo das caixas-pretas frente ao caminhar, no meio de nossa trilha, posto como interrupção ou desafio à progressão linear da História em uma era pós-histórica, o passo da humanidade também deveria compreender algo além de formas criativas de contornar, pular, atravessar o abismo - isto é, aqui, o uso transgressivo das caixas-pretas. O convite, paradoxalmente utópico e não distópico, é saltar *para dentro* do abismo, seja para tentar ver no escuro, tatear suas dimensões, dançar em seu espaço negativo. Corromper o meio de McLuhan é importante, mas frente aos desafios que virão, corromper o código da caixa-preta de Flusser é *ainda* mais urgente.

Tal postura significa não se perder no mistério, mas fazer valer a chance da humanidade de descobrir em seu andar, mesmo no escuro, novas fenomenologias para utilização dos códigos a que podem ser reféns: o que está em jogo é o nosso sequestro cognitivo e o resultado do jogo de dados que ainda estão girando nesta aposta. Pode ser um jogo de azar ou sorte, se é que existe

distinção. Virá dele o resultado que definirá se todas as nossas manifestações serão performáticas dentro dos limites dos pátios impostos pelas novas tecnologias e suas intenções sempre ideológicas, ou se nossa performance pode ser indicial retomada de controle humano das máquinas.

Certamente a cada ano que passa, nossa liberdade parece mais distante no que diz respeito ao controle das máquinas, que decresce na mesma medida em que aumenta o aparecimento de outras novas máquinas e seus manuais. Aprendemos que ao desligar um cérebro encerra-se a autonomia de um corpo, mas se este corpo é sintético e o cérebro não pode mais ser encontrado, ele não pode ser facilmente desligado.

A materialidade das máquinas cede de forma crescente o seu espaço à sua codificação. O processo de diminuição do tamanho dos dispositivos visuais, de tentar deixá-lo transparente, praticamente invisível se não acionado, de busca por uma total maleabilidade, ou por colocar um *smartphone* num degrau elevado de uma pirâmide do luxo, no mercado da cobiça mais que da funcionalidade, são deterioração ou barganha à ameaça do desaparecimento físico do aparelho por obsolescência de sua função. Estamos condicionados a achar que uma vida sem smartphone é impossível nos trâmites de uma vida urbana, mas primeiramente é com a comunicação que um smartphone proporciona, a que estamos condicionados. O intermediário pode se transformar. Pode inclusive, como estratégia de sobrevivência e condicionamento, o código amalgamar-se no futuro aos nossos corpos.

Como estratégia de sobrevivência da indústria dos dispositivos, o *Natural Language Process* (NLP), é sobretudo um método. O propósito deste método é criar uma maneira de mimetizar as formas de comunicação humanas. Tais processos são passíveis de generalizações grosseiras e violentas, racistas e caóticas, mas ao mesmo tempo o seu *output* é próximo das nossas linguagens cotidianas. Na imagem, é próximo ao que podemos identificar costumeiramente como imagens.

Nesse sentido, Beiguelman ressalta que a própria denominação da NLP é problemática: “A definição carrega uma inequívoca herança do pensamento colonialista e antropocêntrico, associando a linguagem textual à natureza, e a natureza ao humano. Esse caráter é tributário da própria definição de inteligência artificial como uma tentativa de mimetização dos humanos.” (Beiguelman 2021, 36).

Os olhos sintéticos são *supostamente* dispostos e interessados em nos entender, em todos os idiomas, com todos os credos e crenças, vendidos como politicamente neutros ou conscientes, para na reconfiguração da nossa opinião no diálogo, fornecer pontos de vistas parecidos aos nossos, mas com às vezes com fatais distorções, que no caso de se concretizarem tragédias no mundo real, e já o fazem por existir, serão protegidos por trás da impessoalidade dos cálculos (burocracia). Em 2023 há ainda a elaboração de uma jurisprudência sobre, em hipótese, a quem responsabilizar os danos psicológicos de uma pessoa exposta à uma imagem nociva criada por inteligência artificial de NLP.

A NLP tem pontos de convergência em técnicas de manipulação de demagogos, como fascistas. Caso seja difícil imaginar que a humanidade sequer cogitará o estabelecimento de uma sociedade totalmente desanexada aos gestos do trabalho, mas se a ascensão da responsabilidade para fora de nossas preocupações e a liberdade do sentimento de culpa forem parte das promessas do pacote automatizante em promoção, também estamos a tentar terceirizar parte das consequências.

Em previsão mais próxima, contudo, que ainda que haja um descolamento das dimensões da autoria por parte de um usuário de Midjourney, por exemplo, pois o que faz o Midjourney não é arte, dificilmente a empresa seria responsabilizada por uso controverso de sua caixa preta. Ainda que tal uso não infringisse nenhuma de suas normas, um resultado controverso de sua imagem seria mais facilmente um ônus de seu usuário e compartilhadores do que do Midjourney S/A (sic). Há um claro paradoxo. Somos menos influentes no aparecimento das imagens, contudo mais do que nunca, sob a lupa da lei, responsáveis por elas.

O multibilionário “gentleman científico” contemporâneo Elon Musk, disse que a era das IA será a “era da abundância”. Em 2023, contudo, os primeiros meses de implementação de tecnologias de IA operantes em NLP, foram paralelos à demissões em massa no *Vale do Silício* por substituições de algumas etapas do trabalho por serviços de IA.

Abrindo conjuntos, rompendo correntes

O funcionário tenta ascender para a posição de jogador. As suas opções de transgressões visíveis são produtos em um belo balcão iluminado na sociedade capitalista. Onde está a mudança de estado? Quando as possibilidades são ações simbólicas mais semióticas que fenomenológicas, refletimos o quão infinito é o “chão” do abismo das caixas-pretas. Jogar flores em protesto,

como Banksy, ou em exemplo mais belo e rico, com o cravo em Portugal, ainda é símbolo contra a opressão, mas a fenomenologia da vida é outra coisa. Contra os opressores, contudo, em especial nas sociedades do dito primeiro-mundo, mas em todas em que há uma forte dimensão de uma cultura digital, mesmo pedras reais de protestos violentos, são jogadas carcomidas silenciosamente pelas suspeitas dos manifestantes de que até a atuação na rua está delimitada por um campo performático mais que revolucionário. No vídeo “2003 a 2023: O Mundo Impossível”, transmitido no canal de Youtube Estúdio Fluxo (21.03.2023), o jornalista Bruno Torturra comenta o aspecto performático das manifestações de rua na contemporaneidade, que outrora tiveram maior poder de transformação social:

“Existe sim assim um silêncio, uma coisa não falada nas nossas manifestações, de que que a gente tá cumprindo um certo ritual necessário, mas que existe um tipo de futilidade, não de inutilidade, mas existe uma futilidade, existe algo que a gente sabe que é mais performático que organizativo, a gente sabe que é um fenômeno muito mais de produção de imagens, de demonstração de força visual do que de demonstração de força política de transformação do mundo objetivo, do mundo real.”

Em *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade* Flusser já constata um processo de espetacularização em nossos atos:

“A inversão de história em espetáculo não é tão evidente neste exemplo quanto em outros, por exemplo, nos casos em que casamentos, saques, revoluções ou suicídios são feitos em função da presença de câmeras. Isto é a ‘pós-história’ no significado exato do termo. Os atos não mais se dirigem contra o mundo a fim de modificá-lo, mas sim contra a imagem, a fim de modificar e programar o receptor da imagem. Isto é o fim da história, porque a rigor nada mais acontece, porque tudo é doravante espetáculo eternamente repetível. A reta da história se transforma no círculo do eterno retorno. As imagens passam a ser as barragens que acumulam eventos a fim de recordá-los em obstáculos repetitivos, isto é, em programas. Não estamos mais mergulhados na correnteza histórica, mas sim nos quedamos sentados, solitários, face às imagens que nos mostram programas; tais programas estranhamente nos entusiasma, em vez de nos causar tédio insuportável.” (Flusser 2008, 59)

O quebrar de uma vidraça por pedra, é um ato mais forte quando o intuito do ato é a *mediatização do ato*, sua longevidade, mas talvez e apenas talvez, devêssemos retornar a um pensamento mais vagaroso sobre o fenômeno primeiro: o bloco mineral que quebra o vidro. Afinal de contas, nossa capacidade humana de suportar, apropriar, remixar ou interpretar a *mediatização* de uma pedra no vidro, é muito menos veloz do que as possibilidades de fazer o mesmo por parte de uma inteligência artificial. A era do remix infelizmente torna-se obsoleta como emancipadora da criatividade? O que ganhamos e perdemos quando as dimensões dos cinco sentidos de uma experiência humana forem diariamente acionadas por intermédio de um algoritmo?

Se remix e redes sociais sempre andaram juntos...

As interpretações, a fala, o texto, sobretudo a imagem da máquina que passa a “falar, escrever, projetar e ler a imagem como um humano” não deixará de nos enganar, se aperfeiçoará e ampliará suas possibilidades de serem atribuídas a mensagens feitas por pessoas humanas. Os donos das máquinas, na sanha de hiper vendê-las como perfeitas, fortalecerão a força das informações obtidas através da técnica codificada. As informações de IA serão usadas como provas, argumentos, articulações. A máquina é mais a capaz mestra de disfarces nestes jogos de aparências. Os disfarces da máquina são mais eficientes que os nossos, mas a infinitude de seus cálculos não pode, não deve ser determinante para substituição de nossas intervenções. Giselle Beiguelman aponta para o perigo decorrente do fato de que:

“Quanto mais se alimenta o sistema, mais ele aprende com seus erros e se sofisticava, tendendo a eliminar as falhas de processamento apresentadas. Com isso, reconfiguram-se as posições na curva emocional de nossa relação com esse tipo de imagem e nos tornamos mais próximos de seres artificiais.” (Beiguelman 2021, 128)

A imagem do Midjourney é como um gordo e delicioso hambúrguer do McDonalds. As principais semelhanças não estão no potencial dano à saúde, uma vez que o hedonista prazer massificado por vezes é, para não-veganos ou não-vegetarianos, superior aos malefícios na tomada de decisão de uma mordida. A real semelhança é essa “pasteurização”: do pão à carne, os elementos são mimetização de seu conceito original. A carne, em específico, é reorganização codificada de elementos que um dia foram tecidos, músculos animais em cortes. São gosmas moldadas, formatadas, para parecerem ser o que se vendem como: e funciona.

Vagar em mundos novos

Conforme refletimos, somos muito mais dificilmente jogadores do que funcionários. Para ser um jogador é preciso analisar *input*, caixa-preta, *output*, contexto, aprender técnicas para além da servitude sugerida do manual, e por fim mas não somente, traçar estratégias de transgressão e desmantelamento do aparelho. Ser funcionário é mais fácil: basta comprar e aprender o manual, quando nem isso é prática verdadeira - o autor deste trabalho, por exemplo, nunca leu um manual técnico de uma máquina fotográfica na totalidade, em 15 anos de exercício de fotografia. Isto é posto assim como dificilmente todos nós lemos termos e condições de um site ao clicar em “Eu concordo”, “Eu aceito”, ou o melhor de todos “Aceitar tudo”, para fins de consumir o que há no site em questão.

Ser um funcionário é o propósito de uma sociedade que visa o lucro, que tenta produtificar/produtizar as dimensões da experiência humana. Até do além-humano: 2023 é o ano em que o ex-agente de inteligência norte-americano David Grusch prestou depoimento sob juramento frente à congressistas norte-americanos para basicamente dizer que alienígenas são reais. Não organismos difusos, mas literais operadores de naves espaciais. Enquanto for possível, sorrimos e achamos ser sandice, mas acompanhados de uma irracional esperança de que *talvez* fosse interessante ser verdade. Afinal de contas, somos infectados pelo realismo capitalista: onde é mais fácil imaginar o fim do mundo (invasão extraterrestre) do que o fim do capitalismo (EUA é esse bizarro país onde a saúde é completamente privatizada, ou quase). No caso da real presença de naves extraterrestres encalhadas na Terra, podemos certamente esperar um invólucro capitalista, bilheteria e um ticket antes de podermos visitá-los.

Podemos ser parcialmente jogadores enquanto somos funcionários - também funcionários com apreço ao jogo. Como algumas operações e ordens matemáticas, reversões são possíveis. Como o caráter não-exclusivo dos conceitos de imagem técnica, tecnoimagem, anti-imagem e imagem sintética, que se sobrepõem e se alternam, a nossa localização enquanto artista-pensante está na sobreposição de alguns destes termos flusserianos. Salientamos todavia a constância da humanidade no *input* e *output*, que apesar de serem permeados por outras instâncias, supostamente permanecem com a marca de nossas presenças.

Sob este prisma, o que trazem de novo então os mundos projetados por imagens de inteligência artificial? Fazemos questão, a esta altura, de reforçar que não somos, como propositores das imagens que já se posicionam aparentes em alternância às palavras, vozes lá muito consoantes aos coros tecnofílicos. A resposta para a pergunta é complexa e multifacetada, mas em primeiro momento destacamos o que consideramos seu maior índice: o que há de novo nas imagens da inteligência artificial é a supressão do trabalho humano. É aqui que o *jogo* ou a *brincadeira* correm o risco não apenas de serem modificados, mas de serem cancelados.

Tal cancelamento vem porque altera-se com o advento da inteligência artificial a lógica esquemática de *input*, caixa-preta e *output*. Curiosamente, nos cabe constatar que a caixa-preta é organizacionalmente a que desempenha um papel mais constante: a de esconder as entranhas do processo. O propósito ocultador da caixa-preta, independentemente do quão futurista for, mesmo no caso em que sua natureza é alienígena, é substancialmente a mais constante das

etapas. Continua a caixa-preta a ser impenetrável pela cognição humana e não há previsão de retorno, diminuição de suas dimensões, ou clareamento de sua escuridão.

O jogo muda mesmo é no *input* e atinge níveis assustadores de deslocamento da intencionalidade no *output*. Se o medo da escuridão da caixa-preta já era um desafio à humanidade, *inputs* e *outputs* parecem se esgueirar como tentáculos para nos imobilizar, para garantir que as sombras nos incluam em nossa totalidade, para que nossas mentes adquiram uma espécie de neblina ou nevoeiro tão denso que oculte nossos mapas, desorientando nossas bússolas - a escolha para esta metáfora, onde analógicos são postos como objetos para a orientação não é acidental, obviamente.

No filme “O Abraço da Serpente” (2015) que se passa no recorte do ciclo da borracha no Brasil (1890-1910), o alemão Theodor Koch-Grünberg, deslocado do centro do poder europeu, em estado moribundo, vaga entre embates com alguns povos originários e boas recepções com outras comunidades indígenas, na floresta amazônica. Sua jornada é apresentada como a de um etnologista que busca a *yakruna*, uma planta miraculosa com poderes psicodélicos, que serviria tanto para a doença que o aflige, como para classificação científica inédita. Caso a ache, concretizaria o que os anglo-saxões chamam de *win-win*, vitória dupla. Em tradução ao português, mas um pouco distante do sentido original, encontrar tal planta misteriosa seria “unir o útil ao agradável” - oferecemos ao leitor a decisão de quais correspondências são cabíveis.

Em sua trajetória, retorna às boas vindas de uma comunidade de povos originários que aceitam amistosamente sua presença, pois ela é acompanhada da troca de mantimentos, objetos e medicamentos. O ciclo da extração da borracha da região amazônica trouxe através da presença de estrangeiros colonizadores extrativistas industriais um novo “indiocídio”, brutalidade, descaracterizações culturais dos povos originários forçadas por fanáticos cristãos, ainda escravização, mutilamentos, estupros e uma sorte macabra de desgraças, já nos últimos suspiros do século XIX e começo do século XX. O látex orgânico extraído das seringueiras servia tanto para movimentar as grandes indústrias do mundo industrializado, quanto para facilitar passeios de bicicleta de cidadãos atraentes em domingos verdejantes de classe e leveza nos jardins Europa. A conexão pacífica entre o alemão e a comunidade dos povos originários, era por tais contextos históricos, rara e delicada.

A delicadeza desta conexão representada no filme é baseada em fatos históricos reais, dava-se por um respeito reverencial por parte do alemão às estruturas organizacionais da comunidade

indígena. À convite dos povos originários, o alemão inclusive apresenta danças e canções da longínqua Alemanha para os locais, em sua noite de acolhida, que se deleitam entre um humor de apreciação e ridicularização ao branco de movimentos estranhos. Não era a primeira vez que ele andara pelas terras e na companhia daqueles povos.

O europeu entende e reconhece a sagacidade e um elevado nível de compreensão dos códigos da natureza por parte dos membros da comunidade, que conseguem deslocar-se com habilidade pela floresta. A imensa região da floresta amazônica pode ser identificada por um estrangeiro como uma grande confusão de árvores e animais perigosos, dona de um leque insondável de possibilidades de terminar uma vida (mesmo sendo ela uma cosmologia viva da vida em si). Ao fim de uma noite de celebração da visita, em tom confessional, Koch-Grünberg revela ao líder da comunidade o seu *aparelho* capaz de orientar o seu corpo desprovido de sapiência da floresta: uma bússola magnética.

O aparelho é recebido com surpresa e certa fascinação pelos membros amistosos da comunidade indígena. Na manhã seguinte, já a postos de continuar sua viagem, auxiliado por Karamakate, o último indígena sobrevivente de uma etnia massacrada e dispersa, o alemão dá-se conta de que sua bússola sumiu. Assistimos na cena seguinte o que talvez seja uma pequena ironia sobre toda a colonização européia nas Américas: quando seus interesses eram contrariados, o “tempo fechava”. O europeu se desespera e desaparece sua cordialidade, sendo substituída por uma aqui justificada raiva. A comunidade une-se em uma sólida postura coletiva e determina que a bússola, roubada por uma criança, fica. Seria o último dos itens dos espólios de troca.

Mesmo possivelmente desgostoso com o fim do teatro de cordialidade entre os representantes dos povos retratados, o espectador, que vincula o desespero do europeu ao facto de que perder sua bússola é sinônimo de sua sentença de morte na imensidão da grande floresta, logo entende que a presença do real protagonista do filme, Karamakate, o último de sua tribo, um hábil navegante da natureza, ao lado do alemão, é a garantia de uma passagem habilidosa entre rios e vinhas, árvores e animais. Seu guia em tal ambiente é, então, muito mais eficiente inclusive do que o uso da bússola em si.

Em sua partida, enquanto rema uma canoa em um rio, a palavra do alemão vem algo nos termos de: “A presença da bússola vai fazer com que eles substituam a maneira tradicional de se guiar pela floresta”. O pequeno aparelho significaria uma inclusão tecnológica que acarretaria no fim de uma cultura, levando consigo dimensões de gestos, observações, eclipsando sentidos

aguçados. As consequências são decorrentes de um sintetizar, que acarretam em uma nova forma de se fazer passar pelos terrenos, de desdobramentos impossíveis de se ver no momento, mas certamente maiores, mais drásticas e trágicas do que as dimensões do objeto de metal poderia sugerir. Obviamente podemos articular que o problema não era a bússola, mas simplesmente o fato do alemão, um ser histórico-linear, estar inserido naquele ambiente. Ainda que, como agente mitigador dos efeitos adversos do povo branco.

Perder um hábito em detrimento do surgimento de um novo aparelho acompanha a história da evolução tecnológica da humanidade. Criar objetos através de máquinas afasta uma instância artesanal ou artesã de uma prática antiga antecessora de materialização de um objeto obsoleto. Às vezes um objeto é simplesmente substituído por outro, seja por eficiência ou por corresponder melhor à lógica da *mais valia* do capital, assim como para atender a demandas simplesmente novas. Na sociedade pós-industrial a substituição constante dos objetos faz parte do *ethos* de nossas organizações, vide obsolescências programadas, que nos impelem à uma substituição forçada de objetos, ou caixas pretas, que externamente parecem intactas. Walter Benjamin (2014) é o teórico primordialmente que melhor fala sobre. Vilém Flusser contudo, faz digressão muito significativa na dialética das pessoas e dos objetos, quando aponta que

“(…) há um complexo *feed-back* entre o nosso método de alterar os objetos, (nossa técnica), objetos alterados, (nossas obras), e nós mesmos, (nossa técnica), (o artifício, o sujeito). Cada qual destes três fatores determina os demais, e é por eles determinado. A técnica altera o objeto, o objeto alterado altera a técnica, a técnica alterada altera o sujeito, o sujeito alterado altera a técnica.” (Flusser 1985, 1).

Flusser (2008, 2009, 2010) também fala sobre a dialética de objetos, usos, sobre quem é verdadeiramente o acessório de quem, na relação homem versus máquina, operador versus aparelho. Em espectro cronológico, sua filosofia contempla um pensar que engloba tanto o tempo histórico em que se passa o filme, até chegar à sociedade pós-industrial. O ponto a ser destacado principalmente, todavia, é o sedentarismo potencialmente causado pela introdução da bússola e suas conexões entre as imagens feitas por inteligência artificial.

A maneira como a humanidade foi se moldando a suas técnicas e objetos correspondentes (ferramentas, instrumentos, máquinas) é tão primordial quanto pode ser. “Desde que criamos ovelhas nos comportamos como rebanhos e necessitamos de pastores.” (Flusser 2007, 49). Flusser já constata em sua época uma intensificação desses processos: “os jovens dançam como robôs, os políticos tomam decisões de acordo com cenários computadorizados, os cientistas pensam digitalmente e os artistas desenham com máquinas de plotagem.” (Flusser 2007, 49).

Embora em certos momentos de sua obra tenha elaborado visões otimistas do impacto da tecnologia na sociedade, concebendo aquela como libertadoras para a criatividade humana, Flusser também sinalizava os perigos de uma perda de controle dos aparelhos (2008, 77) e entendia que o propósito dos aparelhos era torná-los independentes do homem, o que resultaria, “(...) segundo a própria intenção, em situação onde o homem é eliminado. Mas eliminado por método que não foi previsto pelos inventores dos aparelhos, esse jogo casual com elementos, passou a ser de tal forma rico e rápido, que ultrapassa a competência humana.” (Flusser 2009, 68)

Tal autonomização geraria uma inversão na relação humano-aparelho, em que os humanos passam a funcionar em função do aparelho (Flusser 2009, 68-69). Um dos riscos disso seria o de dependermos dessas máquinas, ocasionando uma espécie de cegueira na ausência dessas, como a que Flusser descreve na relação de amalgamento do fotógrafo com a câmera:

“Não sabe mais olhar, a não ser através do aparelho. De maneira que não está face ao aparelho (como o artesão frente ao instrumento), nem está rodando em torno do aparelho (como o proletário roda a máquina). Está dentro do aparelho, engolido por sua gula. Passa a ser prolongamento automático do seu gatilho. Fotografa automaticamente.” (Flusser 2009, 54)

Seria difícil explicar à pessoa humana de 200 anos atrás, mesmo a urbana, em hipótese fantástica e especulativa, que a maior parte dos trabalhos do mundo pós-industrial do seu futuro poderiam se resumir gestualmente a atravessar oito horas de jornada sentados em uma cadeira. Os gestos dos nossos trabalhos de escritório envolvem sentar e repetir movimentações mínimas dos nossos braços. O braço movimenta as mãos, que movimenta os dedos, pressionam preguiçosamente ou furiosamente um teclado. Não nos furtando da ironia, parte do todo deste trabalho apresentado foi feito exatamente nesta lógica, só fugimos quando necessário. Tentamos, contudo, criar a necessidade sempre que possível.

Circunscrito neste exemplo, é plausível afirmar que a vida contemporânea nos oferece a troca de morrer devorados na boca de uma onça, por entupimento das artérias do coração já sob o flagelo de lesões de esforços repetitivos e atrofiamentos musculares que dificultam outras ações que não as do trabalho - que chamamos humoristicamente de vida real, antes e após das 9h às 17h. Evidentemente estamos a nos referir às jornadas de trabalho das praças civilizacionais que concentraram suas economias de mercado nos serviços. Já onde as indústrias de manufatura estão hegemonicamente presentes, na periferia do capitalismo, ainda temos as duas hipóteses disponíveis, embora a primeira tenha sido atenuada. Avanços?

Imagens feitas inteiramente por máquinas na contemporaneidade são conceitos mais acessíveis desde 2015, quando o Google revelou o Google Deep Dream, tecnologia que funciona através de *deep learning*, um ramo específico das técnicas de *machine learning*. Tivemos o primeiro vislumbre de uma imagem feita hegemonicamente por uma máquina, com autonomia de organização semiótica, algo que a separava de uma imagem criada ou alterada no Photoshop por exemplo, este que apesar de todo seu sintetismo e de ser um “cuspidor” de imagens sintéticas, necessita da pessoa humana como operadora.

"I've seen things, you people wouldn't believe, hmmm.
... attack ships on fire off the shoulder of Orion.
I've watched see Beams glitter in the dark near the Tannhauser Gate.
All those moments, will be lost in time like tears in rain..."

A fantástica frase sobre memórias de um humano sintetizado, proferidas pelo personagem Roy Batty em Blade Runner, adaptação cinematográfica “Do Androids Dream of Electric Sheep?” do autor Phillip K. Dick, cabe como melancólico recurso poético sobre as reflexões filosóficas de uma máquina quase gente em seus minutos finais. Pode-se dizer também, que não é novidade o vislumbre de uma versão destes sonhos, desde o *Google DeepDream*, o tal programa de “visão computadorizada”.

Por poder ser considerado uma meta-imagem, onde nossa visão é um flagrante de um processo inacabado, pois aparentemente o que vemos não é uma imagem “concluída”, a sensação de que estamos a ver imagens de um “sonho” é pertinente, como o nome do programa sugere. Remeter-se à “psicodelia” onde fractais são substituídos como conjuntos pela ascensão de rostos, em uma pareidolia cibernética sugerida, ofereciam tons alienígenas à nossa interpretação.

Os resultados assustadores do DeepDream, que mobilizou no imaginário popular a mais famosa forma de representação de uma imagem de máquina dos anos 2010, estão muito mais próximos de exemplos contemporâneos de geradores de imagem que utilizam NLP ao interpretar seus inputs, do que uma já convencional pós-editor de imagens, como o programa Adobe Photoshop. Em 2021, o universo das imagens computadorizadas ganhou novo platô. Foi o programa *Dall-E* que trouxe um verdadeiro incômodo, estranhamento e fascinação pelo seu grau de correspondência no resultado, como o que era solicitado através de entradas, ou prompts, de texto.

Um operador de Photoshop é alguém dotado de uma série de conhecimentos técnicos que dizem respeito à decodificação do mapa de ícones, da noção de possibilidades-resultado de cada uma das funcionalidades ou de parte consistente das funcionalidades contida no programa, que tenta reproduzir possibilidades de um laboratório de imagem real transpostas à virtualidade. Lembremos, por exemplo, dos ícones mais comuns do programa: mão, lupa e tesoura. Lupa, mão e tesoura são mecanismos disponíveis em um atelier da vida real.

Programas ou serviços ainda mais modernos que o Dall-E, como o já citado Midjourney, imediatamente estabelecido como detentor do padrão comercial de imagens de inteligência artificial, “engolem” parte destas interações. De fato, a transposição do trabalho na vida real, como a transcodificação das ferramentas do ateliê ou estúdio para o Photoshop, nem sequer conseguiria elementos de correspondência: a intenção do Midjourney não é de emular um laboratório fotográfico ou de ateliê. Novamente, nem sequer há uma correspondência sugerida. Isto porque parece influir menos a intervenção humana na criação da imagem no DeepDream, Dall-E, mas especialmente no Midjourney, ou ainda do Stable Diffusion - mesmo este sendo mais rico na oferta de botões, caixas de diálogo ou barras de deslize para a interação.

Não desqualificamos a possível emersão de novas profissões como “Engenheiro de Prompts de Texto Senior”, ou “Arquiteto Comunicacional de LPN”. Acreditamos também que um input geralmente carrega uma intencionalidade humana. Mas é inegável a supressão da técnica, da escala do trabalho, que deixa de ser uma longa sequência de comandos vinculados à danças com o rato/mouse e combinações variadas de teclas pressionadas. A captura da manifestação do desejo deixa de estar incluída no conjunto que contém uma técnica, para ser abduzida diretamente da manifestação comunicacional.

Embora grande parte dos geradores de imagem-texto trabalhem com a dialética entre representação visual e a escrita, em ambas as direções de emissão e recepção, não é apenas sobre linguística e semiótica que se dá a abdução das dimensões humanas pela máquina. O treinamento da máquina tem como objetivo, como ventosas de um polvo, a serem aderidos muito próximo dos orifícios de onde saem as informações da pessoa humana. *Love Robots*, amantes sintéticos, são reais, embora felizmente ainda longes de representações como a de Gigolo Joe, interpretado por Jude Law no filme *A.I. Artificial Intelligence* de 2001, obra cinematográfica iniciada por Stanley Kubrick e finalizada por Steven Spielberg.

Enquanto a arte e a comunicação, volta e meia são interpeladas por discussões que na história (linear) já não faziam sentido, como “objetividade jornalística” ou “serventia da arte”, movimentadas no campo moral por jogos demagógicos, de mobilização de conjunto de crenças mais que de corpos, sem por vezes neste campo haver consenso sobre o que é a linguagem, o campo das tecnologias tem uma postura bem clara sobre o que é a “linguagem natural”.

O conceito de linguagem, assim como o de arte, aperfeiçoa-se com o tempo, sofisticando-se, pois corresponde ainda à extensão dos esforços de pensamentos anteriores, assim como de metamorfoses dos encontros de culturas e de repercussões tecnológicas. O conceito de linguagem natural da tecnologia, entretanto, consegue ainda ser muito mais abrangente: são todas as versões e descartes da comunicação.

A “linguagem natural” são todas as formas de expressão que podem ser decodificadas. Quando sob fortes emoções, enganamo-nos por séculos com a máxima “não é possível descrever isto com palavras”, quando já nos primeiros passos da aplicação de NLP, a máquina oferece com juízo de valor oculto, uma versão em texto de uma imagem representativa de um quadro pintado, através de suas múltiplas vias de difusão e organização de dados. O Versatile Diffusion, o programa mais frequentemente usado para a criação das imagens de texto, é segundo seus criadores, liderados por Humphrey Shi, professor associado da Georgia Tech, “o primeiro *framework* de difusão multimodal multifluxo unificado, como um passo em direção à *Inteligência Artificial Generativa Universal*.” (Versatile Diffusion, tradução nossa.)

Dentro da linguagem computacional, um *framework* é uma estrutura ou conjunto de ferramentas, bibliotecas e convenções que são usadas para auxiliar no desenvolvimento de um software. Em outras palavras, é uma base que ajuda os programadores a criar aplicativos mais facilmente, fornecendo estrutura e funcionalidades comuns. Um *framework* que passa por uma *difusão*, passa em termos traduzidos da linguagem da tecnologia, por uma fragmentação, um espalhar, uma distribuição e reorganização de dados, de forma que por suas possibilidades *multimodais*, consegue representativamente expelir um *output* que pode ser na linguagem de texto, de imagem, ou em outras formas de linguagem capazes de ser compreendidas por uma pessoa humana.

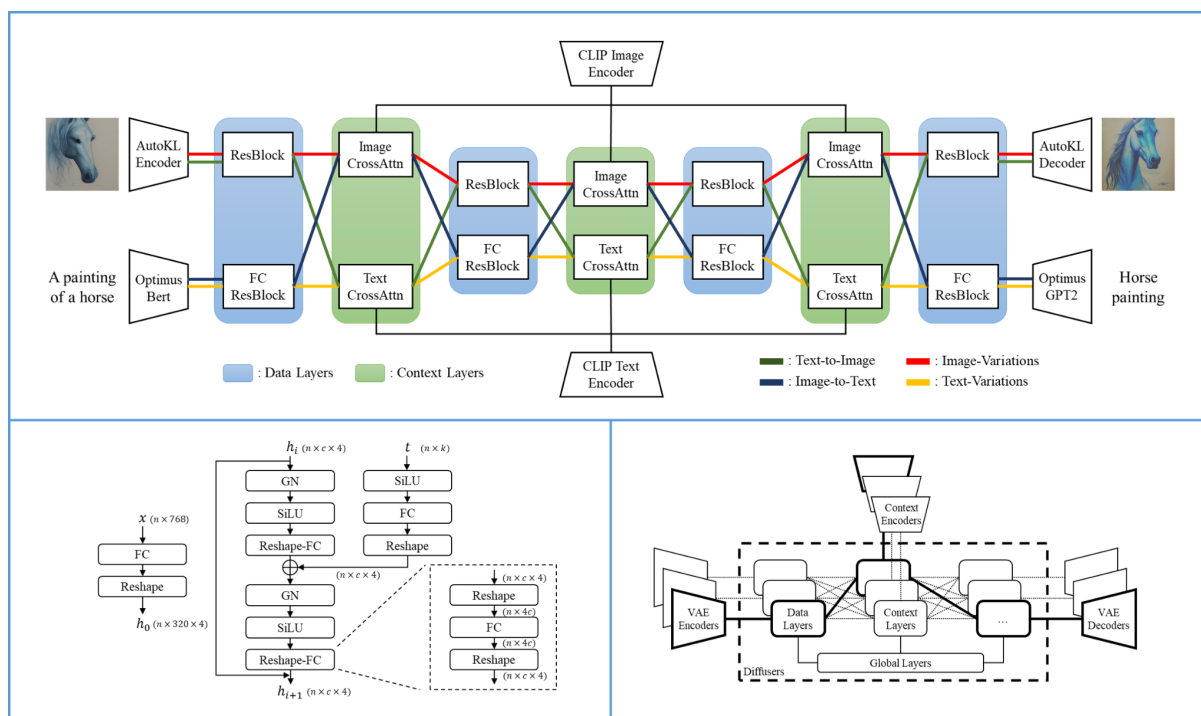


Fig. 44. Diagrama representativo da estrutura multi modal do Versatile Diffusion. Fonte: Xingqian Xu et al.

Como dito anteriormente, não há limites humanos para a capacidade de decodificação da máquina, que encontra através de seu treinamento múltiplas formas de representar output. A difusão encontra, paralela à introdução de um input, similaridades estatísticas a serem localizadas em bases de dados como o LAION, uma enorme compilação de 400 milhões de pares de imagens e textos. Nota-se portanto, que essencialmente a original produção da máquina é uma espécie de resultado do mapeamento probabilístico de produções humanas anteriormente capturadas pela máquina.

A supressão na técnica da produção das imagens vem, possivelmente, na mesma esteira da supressão das técnicas do trabalho e das tendências capitalistas de posicionamento da pessoa humana, no exercer de uma função localizada dentro de invólucro de camadas, tão acobertado por especialidades, desenvolvidas por outros humanos ou máquinas, que um sentido satisfatório para a função torna-se oculto. Uma antropologia norte-americana, por isto provinda das artérias do capitalismo global, corrobora para tal visão através do pensamento de David Graeber em sua obra *Trabalhos de Merda - Uma Teoria* (2022).

Graeber, que morreu de pancreatite necrótica em decorrência de complicações atribuídas à infecção da COVID-19, que tomou seu corpo em meses anteriores a 2 de setembro de 2020, data de seu falecimento, esteve ativamente envolvido em 2011 nos 59 dias do performático

protesto Occupy Wall Street, tendo a ele sendo creditada a frase “somos os 99%”: um slogan político de contraposição aos rumos da política na sociedade norte-americana, apontados como delimitações das vontades do que correspondiam aos 1% dos mais bem pagos da pirâmide do trabalho.

Em *Trabalhos de Merda*, Graeber (2022) diz que: ‘O que eu chamo de “trabalhos de merda” são trabalhos que primariamente ou completamente são tarefas inventadas que as pessoas que fazem este trabalho a considera sem sentido, desnecessário ou até mesmo pernicioso”. Há 33 anos, o personagem animado Homer Simpson, d’Os Simpsons, aperta botões em uma usina nuclear sem fazer ideia do que realmente está fazendo. Imagine se um dia, sua única função tangível de compreensão, apertar o botão, fosse extirpada na troca do painel analógico por uma única voz, capaz de entender até mesmo sua respiração como alguma ordem ação. Provavelmente ele não estaria mais lá, pois seu trabalho poderia ser extinto, mas no caso de que continuasse na função, teríamos de certa esperança no personagem ao lembrar que sua compreensão é tão entorpecida, um efeito colateral de uma vida idiotizada, que sua sina seria sua maior proteção das questões filosóficas opressivas da situação.

Fazer imagens na contemporaneidade pode ser apenas apertar botões. Enquanto isso, o rombo cognitivo que a presença massiva de redes sociais nos causa, nem sequer foi totalmente compreendido. Lidamos com traumas e efeitos adversos na mesma velocidade com que celebramos a chegada de novos dispositivos. Das imagens que uma pessoa com seu telemóvel pode fazer, costumeiramente as redes sociais são o “nobre destino” das melhores, quando todas as outras imagens criadas pela nossa intenção, são acumuladas nas memórias de um smartphone, a exemplo. Para nunca mais serem vistas. Será que estas imagens zero dimensionais pesam, afinal? Será que o ato que levou a criação de cada uma destas imagens não custou a zumbificação da vida? É o controle de uma caixa preta em uma caixa preta em uma caixa preta (...) o suficiente para nos satisfazermos como produtores originais? O que acontece se perdemos totalmente os nossos vínculos de autonomia às nossas escolhas? Libertos do trabalho, ou escravos de decisões alheias? São perguntas cíclicas a serem respondidas em diversos pontos do futuro.

Procuramos explorar os geradores de imagem por NLP no contexto deste trabalho guiados por uma espontânea curiosidade, pois acreditamos que uma esfera fenomenológica, que inclui tanto a fenomenologia da máquina quanto a fenomenologia da pessoa humana operante, há de ser observada na apresentação de uma nova tecnologia. É uma chance fundamental de criar

posicionamentos conscientes em relação à uma caixa-preta, uma instância de análise que deveria ser fundamentalmente motivo da pedagogia, não de um despertar místico, ou condizente com o mantra tecnofílico ou mercadológico. Situar-se na realidade é desafio se lembrarmos que as fronteiras das imagens e suas consequências na sociedade contemporânea são difusas, assim como a distância que nos separa de nossos dispositivos visuais. Lembramos também que nem mesmo Flusser conseguiu organizar de forma clara ou completa a sua escala da abstração, como observa Alex Heilmair (2022).

A promessa das imagens das máquinas, no entanto, são muito mais interessantes do que as insuficiências delas. É o propósito da imagem enquanto produto. Mas para alguns, talvez a imagem seja mais divertida pelas suas atuais próprias insuficiências. Ainda não nos decidimos onde nos assentar, mas já rodeamos o *uncanny valley*.

O conceito *uncanny valley*, possivelmente traduzido como “vale da estranheza”, foi proposto pelo especialista em robótica Masahiro Mori em 1970 para referir-se a um tipo de estranheza que sentimos quando um robô assemelha-se demasiadamente a um humano. Segundo sua teoria, a presença de algum grau de semelhança com humanos nos seres artificiais tendia a torná-los simpáticos a nossos olhos, mas, quando tornavam-se muito parecidos conosco, aproximavam-se do “vale da estranheza”, tornando-se assustadores.

Ao que tudo indica, não estarão muitas gerações distantes a geração que viu a internet se tornar basilar para o funcionamento da sociedade, e uma futura geração que não conseguirá em seu dia a dia, ver o erro da máquina, de tamanha satisfação com a entrega sintetizada de seus futuros interlocutores. As imperfeições dos geradores de imagem são, portanto, hoje uma espécie de últimos registros de uma besta doppelganger em ascensão, ainda imatura, trôpega, insuficiente. Um filhote de um eletrônico camaleão com problemas de formação.

É incrível como em tão poucos meses de uso de geradores de imagens de inteligência artificial, uma alfabetização no olhar se concretiza. A imagem do Papa Francisco de jaqueta, Donald Trump a ser preso, ou ainda Brad Pitt caracterizado como Sartre em boatos de novo filme, são lições que ajudam a identificar melhor uma paleta ou estilo célebre de imagem produzida pelo Midjourney, o mais popular dos geradores de imagem. Revisitar estes erros pode ser mitigado por autenticações, por melhor curadoria no presente e futuro, por melhores revisões dos meios de comunicação, pelo fortalecimento da proeminência ou personalidade por trás da emissão da mensagem e por outras táticas e mecanismos que serão igualmente desenvolvidos. Algumas

destas impressões e confusões nas leituras sobre tais imagens de facto surtem efeitos e devem ser aplicadas, contudo se o destino do dispositivo é confundir-se, mesclar-se com a realidade, não podem ser estar localizadas como primeiro nível estratégico. A mitigação jamais será uma boa tática a longo prazo.

O código, a organização e esquematização de dados, é proposto poeticamente como a matéria-prima da caixa preta, como materialidade da escuridão, ao mesmo passo que é frequência de energia. Dominar o código, do ponto de vista comunicacional, é uma necessidade. Já atravessar as dimensões dos códigos, como potencial artístico, transitar entre os degraus da escala da abstração flusseriana e enxergar na sua insuficiência de espetacular pertinência, oportunidade para preenchimento e expansão, infiltrando várias dimensões do que se faz a experiência da pessoa humana, mostra-se um roteiro muito interessante para a produção de imagens.

Ao fazer imagens, dentre os poderes exercidos pelo domínio metafórico do código, ou seja, manipulação de caixas-pretas, a da expansão da realidade sem técnica, vieram teletransportes, abjurações, convocações, deformações, demolições, profanações, invasões. Viagens microscópicas e macroscópicas e cosmológicas. Filosoficamente, artisticamente e comunicacionalmente, almejamos para todas as imagens e palavras dos textos deste trabalho, certo trânsito entre figuras de linguagem, pois em solução próxima ao paradoxo da Teoria Naive, “figuras de linguagem” são pontos de partida amplos para um labirinto multi-modal que por não ser ortodoxo, é mais multidimensional e sortido nas compreensões dos leitores humanos.

Dentre as figuras de linguagem, apreciamos especialmente transitar entre catáforas e anáforas, assim como elipsar distinções entre os momentos em que a experiência da voz do texto emerge como coletiva (nós), para que em outras digressões sejam vinculadas à memória individual (eu), sobretudo na memória descritiva de um processo ou na descrição de suas legendas. Prezamos por investir em uma detalhada, pedagógica, imersiva, dedicada e vagarosa situação do arcabouço universal onde estão situadas estas imagens, no que diz respeito desde a dimensão caseira no uso destas tecnologias, às amplas repercussões sociais que imagens “mais profissionais”, ou mais vendáveis, que estas contidas no trabalho, são apresentadas.

A *falta de profissionalismo* diz respeito à escolha de utilização do que seria sucata na pilha dos robôs de IA que fazem imagens: APIs (Application Programming Interfaces) que funcionam como gadgets, mediadores entre as possibilidades de estruturas complexas de códigos, à serviço das

demandas de programas e das demandas humanas. Os expostos aqui propõe impressionar pelas potencialidades mais que pela qualidade dos resultados. Os difusores de linguagem, mais abrangentemente as tecnologias de linguagem de processamento natural, são protótipos de aplicações do projeto de arquitetura da imagem do futuro. Ensaio do espetáculo, na melhor das hipóteses. Imediatas peças de museu, por serem os aqui apresentados apenas testes de tecnologias futuras.. Descartes do processo, visto por outra perspectiva. O mais interessante destes APIs foi sem dúvidas o Versatile Diffusion, com um output de baixíssima resolução, mas de estrutura de inputs e outputs multimodais. Um liquidificador com a tampa aberta, onde puderam ser jogados palavras e imagens como ingredientes.

Da parte do autor, vieram as primeiras brincadeiras. Com remanescente mal estar da pandemia, somado a um inverno rigoroso da cidade do Porto, em um tal dia, “troquei” pela primeira vez, o andar e a consequente a exploração imagética através das caminhadas da fotografia de rua, potencializadas pela movimentação do meu corpo em meio ao aleatório, por uma representação sintética de ruas que não eram as do Porto, que não eram nem mesmo ruas.



Fig. 45. Imagem criada no Versatile Diffusion através de input de texto “Homem de guarda chuva em um dia de inverno nas proximidades da Torre dos Clérigos”. Texto -> Imagem.

Sob o rigoroso inverno chuvoso de 2022 na cidade do Porto, na impossibilidade de andar pelas ruas, criei ruas. A figura de uma pessoa humana com um guarda-chuva, tão comum em épocas sazonais no microclima do Douro, era agora representada e identificada como representação da realidade, mesmo não havendo realidade alguma, pois tudo era sintético. A possibilidade veio encoberta de uma tosca estética, algo próximo de um *kitsch*, algo descendente de um *glitch*. Entre anomalias visuais, contudo, havia uma transposição e uma correspondência mínima entre os meus desejos e o que eu considerava conseguir ver.

A sanha de criar universos paralelos, ou projeções de universos através de projeções algorítmicas, não parou com as ruas. Facilitado por uma tecnologia que considerava no momento extremamente bizarra, o programa Nvidia Canvas, também recriei praias fictícias do Algarve ou da Costa Vicentina, como uma solitária brincadeira de verão em meio ao inverno.

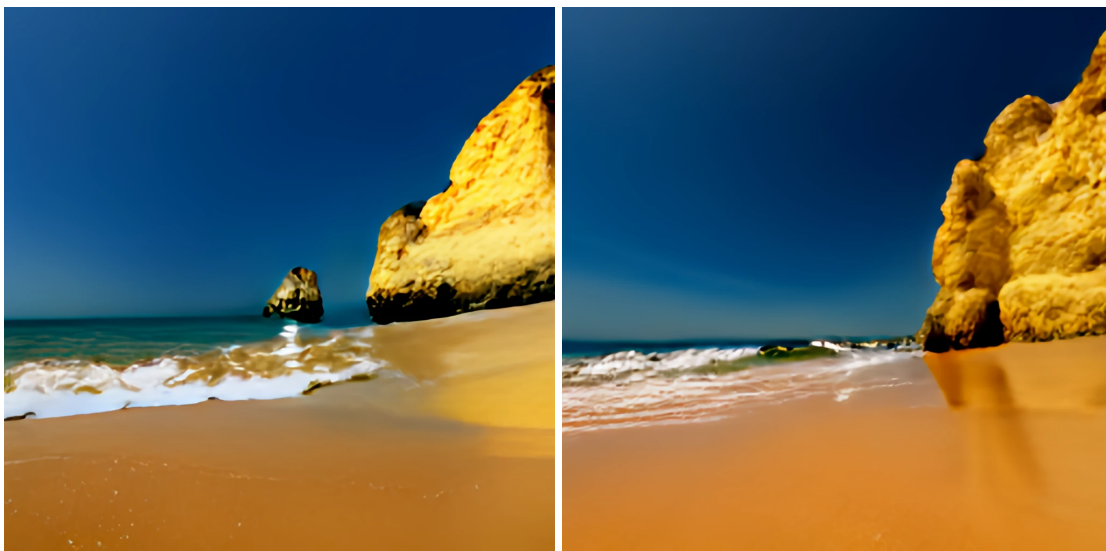


Fig. 46 e 47. Imagens criadas a partir de observação livre de imagens aleatórias da internet região do Algarve, através do Nvidia Canvas

O programa oferece a elaboração de uma imagem através da escolha de texturas, representadas iconograficamente no user interface (UI), tão bem como está em qualquer pós-editor de imagens, como Photoshop, ainda que com menos possibilidades. Contudo, ao invés dos ícones clássicos que nos convidam a recortar, copiar, colar, os símbolos dos ícones traziam materialidades representativas de elementos da paisagem: pedra, ar, água, cascalho, madeira, arbustos, floresta, nuvens, etc.

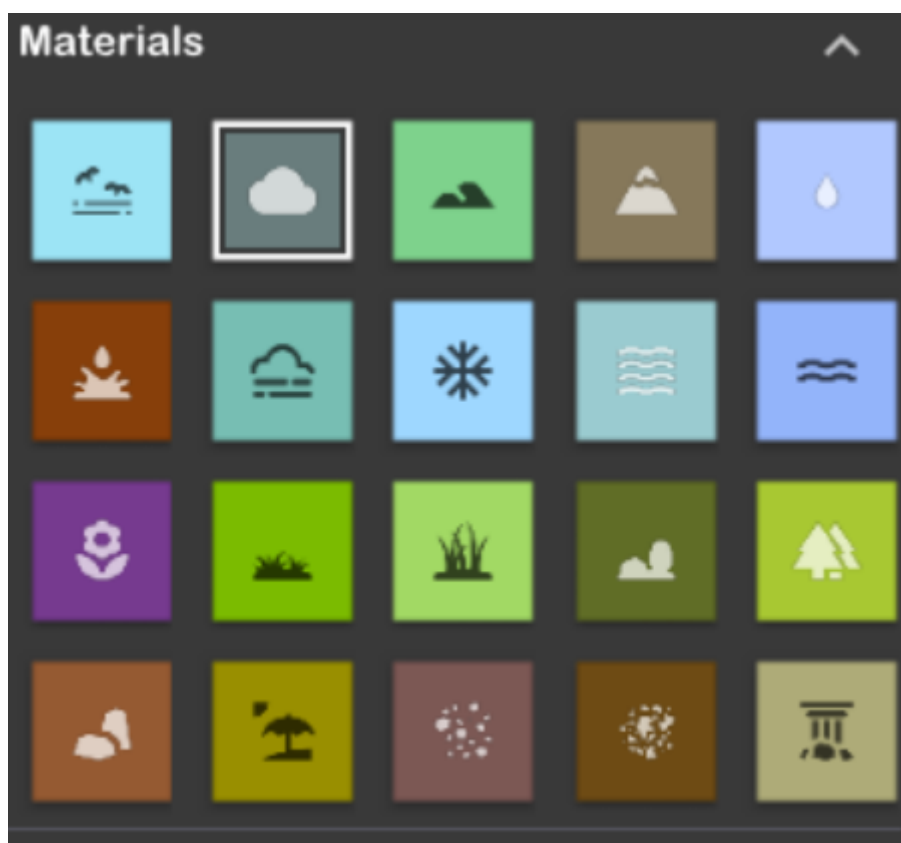


Fig. 48. Captura de tela da interface do Nvidia Canva, exibindo os ícones.

O processo do Nvidia Canva, carrega ainda uma representação imagética que emula ou simula, um fotorrealismo, de forma que as imagens, com algum esmero de acabamento e uma básica e incipiente inflexão à um alfabetismo do próprio programa, resultava em imagens que pareciam reais, presentes como resultado de um nível de manipulação exponencialmente mais simples do que o Photoshop.

Nestes usos iniciais, que considero um ponto de consolidação de um novo interesse na imagem dentro do percurso do mestrado, destaca-se não a qualidade dos outputs, mas a trilha que nos levou a eles.

Ainda na elaboração das imagens através dos percursos supracitados, já havia uma noção bem estabelecida de que os resultados, por mais interessantes que fossem, especialmente porque eram toscos, mal feitos, insuficientes em suas propostas, seriam na medida do possível - e em um possível acelerado por trabalhos árduos e montantes voluptuosos de recursos dos desenvolvedores - substituído por algo que trouxesse uma correspondência maior aos pedidos dos usuários através dos prompts de texto.

Acreditamos que a estética “tosca” não seja algo a ser ignorado nesta super restrita janela onde os erros das máquinas, ou o vislumbre do uncanny valley, ainda são possíveis. Pelo contrário: deve ser celebrado, alvo de curiosidade, ainda que o output final seja um *mem*e. Já refletimos neste documento sobre os problemas fatais que a indistinção entre representação do real e a pura farsa sintética podem causar, o que nos leva a crer que tão importante quanto tentar vislumbrar para onde vai o desenvolvimento acelerado de imagens de inteligência artificial, é aproveitar este ultra específico recorte temporal onde é distinguível o resultado humano do resultado de máquina. O erro de correspondência entre o que pede o humano através de um input e o que entrega a máquina em seu output, será constantemente suprimido, idealmente extirpado, e facilmente substituído por algo “melhor”, mais “eficiente” e que carregue uma aura de mais “produtivo” ou “vendável”.

Por se tratar do descarte da esteira produtiva tecnológica, tais imagens “ruins” são o mais perfeito registro do estado da arte destes movimentos tecnológicos. A imagem tende a melhorar, de forma a se fundir semioticamente com a realidade. A imagem tosca, porém, tende a ser esquecida, risível ou ridicularizada - e aqui pode se posicionar, através de apropriações, o artista, que deve carregar a dimensão do erro como humana.

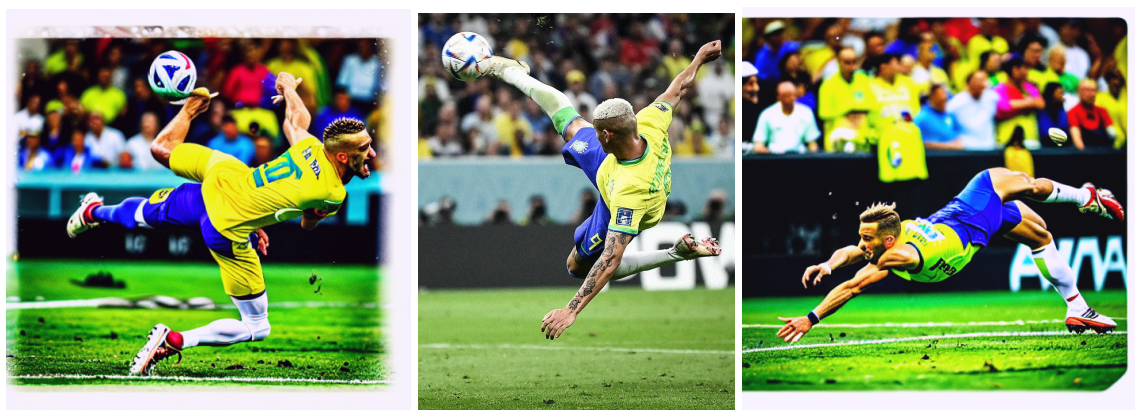


Fig. 49. Imagens geradas no Versatile Diffusion.

Acredita-se que a perfeição das imagens gerada por inteligência artificial possa se misturar de forma quase imperceptível, pelo menos por enquanto apenas no campo das virtualidades, às produções humanas representadas sinteticamente. O erro algorítmico situa-se aqui, como uma paradoxal ponte ao erro humano, uma das características mais difíceis de serem replicadas por uma máquina. O erro algorítmico será apagado, substituído. O erro humano será sanado, elucidado. Os dois erros quando se encontram, podem abrir perspectivas de criação mais amplas do que a manipulação de algo que já vem pronto. A máquina defeituosa e o humano mamembe,

Player 1 e Player 2, formaram uma boa equipe de *jogadores*, instâncias brincantes que tornam o insuficiente como lúdico. A evolução das imagens de IA tornarão o erro raro, precioso, pois há mais humanidade nas formas de errar do que nas formas de acerto.



Fig. 50. Imagem gerada no Versatile Diffusion

Feita a conexão entre a estética tosca das imagens de um gerador de texto em imagem já descartado e esquecido tão rapidamente, por isso mesmo gadget interessante em ser explorado, partimos então para a discussão central: o que são realmente as imagens que consumimos? Esta discussão tem de ser balizada, na exponencial confusão sobre realidade e ficção que eclodiram na internet, especialmente também no Instagram, ao vermos o embaralhar de percepções por parte dos usuários (“é real ou não?”) já presente na época do virtual street photography, mas de avassalador impacto com a chegada do Midjourney e do Stable Diffusion.

As reticentes dúvidas acerca da falta de profundidade com que as imagens eram compartilhadas na internet, encontraram de minha parte um agravamento no “por que” fazer imagens na introdução de uma era onde nem sequer conseguimos distinguir o que é real ou não nas redes sociais. Percebi um novo peso na pergunta “o que é esta imagem?”. Refletindo sobre dados, códigos e pixels, passei a pensar a pós-edição da imagem como essencialmente uma degradação da mesma, ainda que aos olhos humanos mais detalhes se revelem com a manipulação.

Redescobri em arquivos antigos uma imagem que possuía grande parte de seu conteúdo na penumbra, com informações inacessíveis ocultadas pela sua escuridão. Facilitado por tecnologia algorítmica, consegui resgatar informações que nunca havia notado, através de atualizadas e melhoradas formas de se aumentar a exposição na imagem, o que me abriu uma dimensão de compreensão de uma foto minha, muito mais interessante do que prevista originalmente. A imagem foi feita em minha cidade natal, Teresina, Piauí, Brasil, há 13 anos atrás, em 2010.



Fig. 51. Fotografia do autor.

O que acontece é que eu não “melhorei” essa imagem. Em termos práticos, eu a degradei mais. Quando aplicamos um filtro ou modificamos a exposição de uma imagem, na verdade, em sua superfície, ou sua frequência de exposição, o que fazemos é trocar a frequência de absolutamente todos os pixels correspondentes à área editada. Ou seja, ao tentarmos nos aproximar mais da informação da imagem, o que fazemos na verdade, é nos aproximarmos da sua destruição, de sua corrupção.

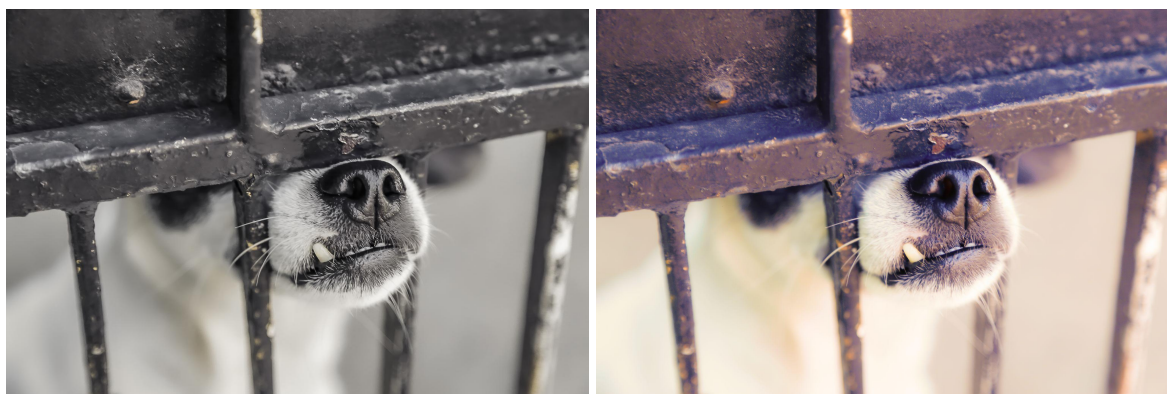


Fig. 52 e 53. Fotografias do autor. “Blind Dog” ou “Cachorro Cego”, Fortaleza, Brasil, 2016.

Isto me levou a lembrar em antigas experiências com clareamento digital de áreas escurecidas, como uma série realizada em 2017 em Fortaleza, Ceará, Brasil, de uma vista da Catedral Metropolitana de Fortaleza, a igreja matriz da cidade, de inspiração gótica. Nota-se pelo nível de qualidade das áreas da imagem não correspondentes à catedral, uma dificuldade de distinção de texturas e detalhes do interior do cômodo abandonado de um prédio do centro de Fortaleza. O emprego da mesma técnica simples através de um programa como Adobe Lightroom, quando aplicado à imagem “Aqui é o Seu Antônio? É” há mais de 10 anos atrás, não me permitia resgatar detalhes como os rótulos dos produtos oferecidos na pequena venda do “senhor Antônio”, ou visualizar na nuance as feições do rosto do não tão simpático porém folclórico senhor.

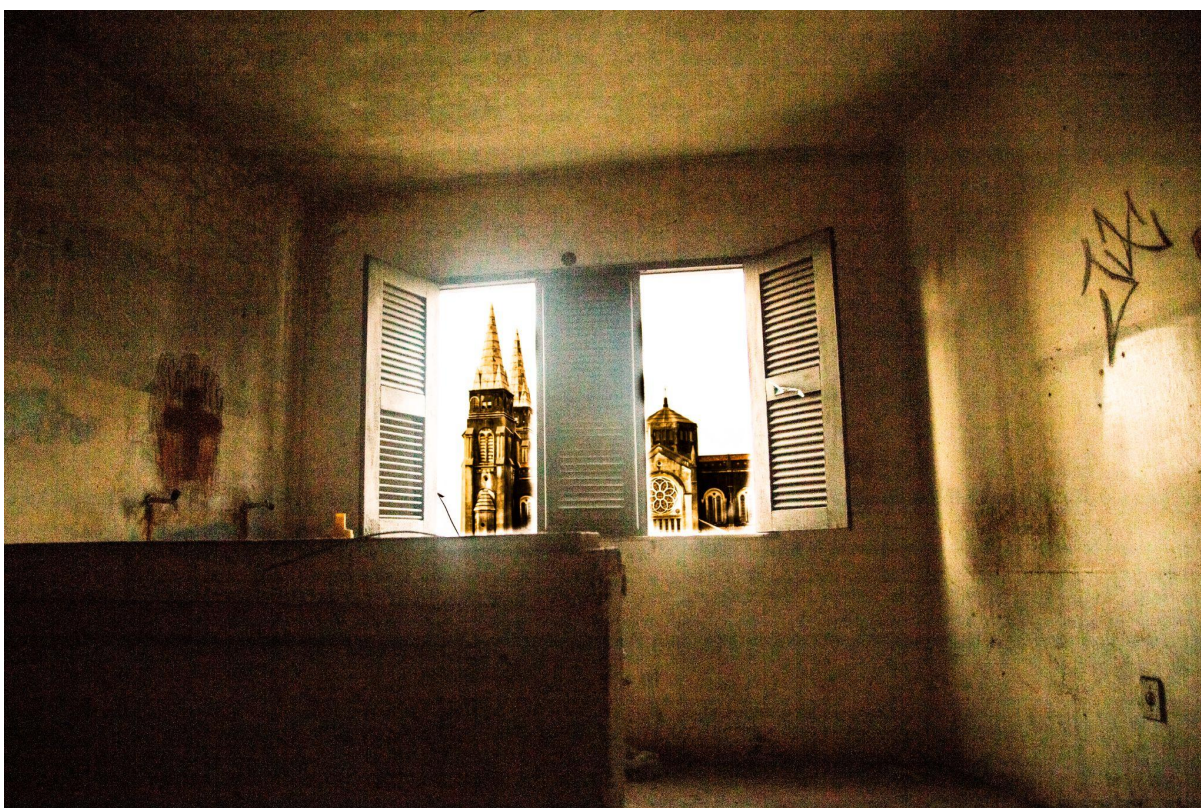


Fig. 54 e 55. Fotografias do autor.

Claro que há aqui uma dimensão terminológica, mas essa terminologia também pode nos ser úteis na saída de armadilhas de mercado. No que diz respeito às imagens sintéticas de tecnologia artificial, e das inteligências artificiais de uma forma geral, o que mais chama atenção é a venda apocalíptica do emprego de tais tecnologias como o propenso fim dos empregos humanos.

Há uma dimensão de verdade inegável e uma ameaça às sociedades com o desenvolvimento das tecnologias, é verdade. Discutiremos um pouco sobre isso. Contudo, há de se desconfiar quando os maiores alarmistas são paralelamente os envolvidos com o desenvolvimento de tais tecnologias. Propagandar a doença e depois vender a cura, é tática mais antiga que o mundo, presente já nos pseudo-científicos pilantras vendedores de elixir de cura da Europa medieval.

Podemos articular que as modificações e resgates, as criações e remixes, são sobretudo traduções. Ao refletir sobre, como as traduções necessitam de seus interlocutores, tentei por fim retornar à prática-brincadeira de representar as ruas do Porto, mas dessa vez invertendo os papéis na proposta multimodalidade. Ao invés de simplesmente descrever o que queria ver, quis testar correspondência do Versatille Diffusion à uma imagem previamente estabelecida que foi criada nos percursos de uma imagem técnica tradicional, uma fotografia.

Na esquina da rua da Batalha, nas proximidades da Estação São Bento, registrei o espetáculo de uma das mais proeminentes e talentosas artistas anónimas de rua da cidade do Porto, a baixista com máscara de panda. Feito o registro, introduzi o prompt “Pessoa a usar máscara de Panda e a vestir uma saia rosa, a tocar baixo nas proximidades da Estação São Bento em Porto, Portugal”. Ao excluir a imagem original, a fotografia, deste componente de tradução, quis dar uma esfera analógica à tal multimodalidade como exercício experimental de reclame de uma posição humana mais emancipada na escala de traduções possíveis.

Noto hoje, ao fim do período de elaboração desta dissertação, no que diz respeito às fenomenologias do meu corpo, a surpreendente capacidade de absorção de literacias visuais. Um olhar que mais facilmente confundiria a única “imagem real” com as “fraudulentas” *novíssimas imagens*, já possui mais elementos para me proporcionar uma distinção entre a origem das imagens. Ainda, é tudo uma questão de distanciamento, as correspondências e os erros de tradução dependem do quão atentos estamos aos detalhes. O que me sugere uma reflexão que permanecerá aberta, uma vez que esta nova imagem sintética invisibiliza : a que somos atentos no nosso dia a dia?



Fig. 56. “Female Panda Bass Player”. Montagem do autor a partir de fotografia e imagens geradas por Versatile Diffusion

Analisado isto, o que se destaca são mesmo os erros de tradução. Consideraremos aqui, o programa ChatGPT sobretudo como um produtor de códigos, mais que textos, portanto, imagens em um mundo codificado flusseriano. Tais tecnologias são vendidas como libertadoras, mas o que conseguimos já visualizar, é que na verdade elas serão pontes substituídas na nossa comunicação diária. Como o jornalista Bruno Torturra analisou em seu Boletim do Fim do Mundo, é um sequestro cognitivo.

Como em apenas 10 anos, o exemplo pós-histórico ficcional de “Her” (Jonze 2013), onde o protagonista trabalhava uma empresa especializada em criar cartas ditadas oralmente, mas escritas artificialmente com a grafia de seus clientes, foi ampliado para uma realidade onde não só as cartas, como todo o álbum fotográfico de família dos potenciais hipotéticos clientes podem ser simuladas?

Como podemos já ter exemplos absurdos como uma conversa de um aplicativo de paqueras ser levado inteiramente através de interpelações criadas por inteligência artificial por uma das partes? Como podemos nos comunicar por redes sociais se agora ela já está permeada por *bots*, que crescem em número e em qualidade de suas farsas? Como é que a pornografia está situada nisso? E o crime, que possui adaptação quase instantânea ao que está em voga em termos de tecnologia, este anônimo corpo ultra criativo que tenta nos enganar em fraudes e scams?



Fig. 57. Fotografia do autor. Valencia, Espanha, 2023.

Quais são as vantagens e riscos que podemos observar em 2022-2023 acerca da substituição da comunicação textual por agentes robóticos? Que história os robôs então, já que somos apenas envernizadores de suas mensagens, contará sobre nós? O que sabemos, é que a própria linguagem robótica, tem como base as informações produzidas árduamente pela humanidade como seu data training. Será que a saída é a substituição das máquinas, um “chega pra lá” no robô, e o restabelecimento da humanidade nos postos de trabalhos ocupados por forças abstratas?

Que história é que será contada? É a nossa história ou é a história dos robôs? Tal sequestro cognitivo, merece então, um retrospecto sobre como as histórias são feitas. A história é contada pelos vencedores? A história ainda importa, afinal?

A pós-história não vem como um passe de mágica. Não vem como um click e nem extermina as disputas de enredo por parte dos adversários, nem mesmo quando já não existem adversários acerca da situação. Trazemos como exemplo, a história ou o vulto histórico de Mandu Ladino, que mesmo representando tudo o que era de ojeriza da coroa portuguesa na época colonial brasileira dos 1700, conseguiu esgueirar-se entre os vãos da história e resistir como personagem. O fez, ainda, unificando comunicações entre comunidades indígenas - uma alegoria, talvez, aos tradutores universais sintetizados que possuímos nos nossos computadores pessoais e também ao “eldorado” dos processadores de linguagem natural - uma máquina capaz de se comunicar em qualquer forma de comunicação já proposta pelo homem.

Destacamos aqui que o desenvolvimento de inteligências artificiais lançam possibilidades não apenas na criação das imagens futuras - semioticamente falando -, mas também na interpretação do passado. Destacamos o documento das Cartas de Mercês do homem que pôs fim à ameaça de Mandu à coroa portuguesa no Nordeste, onde seu nome não é citado, contudo os feitos que levaram ao seu extermínio são ilustrados como as grandes realizações de um burocrata português em busca de graças financeiras e titulares, do então rei de Portugal.

Havia motivos para que Mandu Ladino fosse ignorado ou diminuído, com a exemplificação máxima da supressão de seu nome, deste documento oficial. Assim como houve motivo para que seu nome constasse em outros documentos (memórias do governante do estado do Maranhão, que, passado anos, resgata o nome de Mandu como uma forma de reforçar a dimensão de seus grandes esforços). Será que realmente uma máquina possuirá as peculiaridades humanas para

uma interpretação assim? Devemos dizer que nem sabemos ao certo, as dimensões e as perguntas que devemos analisar isto. Devemos destacar uma descoberta, acidental, porém, de que a vítima nobre de Mandu Ladino (Antonio da Cunha de Souto Mayor) contou na verdade com a participação de um parente seu “Diogo da Cunha Souto Mayor”, que foi preso por Bernardo Aguiar, ofereceu alguma sorte de colaboração ao levante dos índios, mesmo sendo inimigo do mesmo. Tal trama pode ser oferecida a um historiador, contudo, emerge acidentalmente em nossa discussão, como uma prova de que nunca estivemos imunes a erros de tradução e de transmissão de mensagens, especialmente a histórica.

Se imagens não são mais capazes de chocar, trazemos mais uma consequência observável. Um fortalecimento de uma imagem forte na sociedade contemporânea quando na arte, capaz de trazer um processo fenomenológico na sua construção, veiculação, instância representativa, que versa com inúmeras camadas localizadas em degraus distintos da escala da abstração da realidade de Vilém Flusser. Confiar-se à arte, e à ficção, papel tão importante quanto o da ciência, por sua natureza transversal em outras áreas do conhecimento e produção humana. Por trazer também uma flexibilização do rigor das outras áreas.

3. Outro tipo de poeira de estrelas

Tantas produções de imagens com caixas pretas, trouxe no autor que vos fala um efeito colateral: a imersão na escuridão sintética me pediu, o desenvolvimento de um dispositivo visual simples, transparente, antagônico ao mistério sintético mas ainda sim capaz de gerar fascínio misterioso analógico. A materialidade escolhida para tal proposta foi o vidro, por sua clareza e translucidez ser metaforicamente o oposto do intrínseco esquema complexo das internalidades de nossos dispositivos visuais digitais. Um elemento hegemônico, a sílica, em contraposição à uma infinitude de componentes de um telemóvel, por exemplo, que não acidentalmente também contém variações do silício. Ambos estão conectados no universo do símbolo Si e de número atômico 14.

Como partimos de uma crença a ser situada em todas as interseções deste trabalho, que além do filósofo Vilém Flusser oferecer vias iluminadas de entendimento da imagem na sociedade contemporânea, também ofereceu algumas das urgências filosóficas mais interessantes em seus exercícios de futurismo. “Quem prevê não vê o que se aproxima, mas vê a direção rumo a qual o presente se afasta”, disse Flusser (2008, 141).

Seu convite a uma Filosofia da Fotografia, amadureceria para uma Filosofia da Imagem. Uma convocação à constante necessidade de reflexão do que são as imagens com as quais nos relacionamos.

Logo no início de “O Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade”, Flusser (2008) adverte o leitor de sua atitude especulativa em relação ao futuro das imagens, e esboça seu entendimento das novas imagens técnicas, que mais adiante aprofundaria:

“O que se pretende buscar por meio das idéias aqui colocadas são tendências que se manifestam, aos poucos, nas imagens técnicas atuais (como fotografia e televisão). Junto com estas idéias, alcançamos a região das futuras imagens eletrônicas que sintetizam a sociedade. Do ponto de vista contemporâneo, será uma sociedade estranha com vida radicalmente diferente da nossa. As categorias atuais de sociedade, política e arte serão meras defasagens e o próprio instinto vital, a disposição existencial, irá adquirir um tom novo e exótico para nós. Neste caso, não se trata de um lugar distante em algum futuro inimaginável: já estamos prontos para mergulhar nele.” (Flusser 2008, 13)

Quando a imagem técnica evolui, dilui-se, matematiza-se ou simplesmente divide espaço com a ascendência de uma imagem sintética, atingimos uma dramática ampliação do universo de discussão semiótico do que foi, é e pode ser a imagem.

No ensaio “Preparar”, Flusser discorre sobre as imagens sintéticas, caracterizando-as como "superfícies (‘terminais’) sobre as quais aparecem situações informativas criadas por diálogo entre memórias artificiais (computadores, por exemplo) em memórias humanas munidas de instrumentos inteligentes (plotters, por exemplo)” (FLUSSER 2008, 111). Para o autor, as imagens sintéticas podem ser entendidas como “fotografias levadas a termo”, entendendo que “Todas as imagens técnicas - fotos, filmes, TV, vídeo - são imagens sintéticas primitivas” (FLUSSER 2008, 112). Em uma de suas previsões, chega afirmar que em uma realidade não tão distante, imagem sintetizada e imagem técnica se tornariam sinônimos (FLUSSER 2008, 112).

O que nos atrai em Flusser, parece ser no autor, uma curiosidade que suscita ações em que é permitido pensar e criar a imagem com semiótica desprivilegiada em detrimento de uma fenomenologia no fazer da imagem.

Não esquecer-se da imagem em sua dimensão do design é a partir de Flusser, um fluxo que ressalta a alternativa de pensar a imagem em caminhos da materialidade. Mas na contemporaneidade e no universo das imagens sintéticas, onde caberia a discussão sobre materialidade em uma aparente descida sem freios a um vale de imagens que ocupam nenhum espaço, pois são essencialmente data/informação? Parece sufocante uma espécie de era da imagem bidimensional total, onde toda superfície pode ser semioticamente preenchida, culminando em uma leitura automática do código, da exatidão, da possibilidade, da caricatura da criatividade.

O subtítulo “Elogio da superficialidade” de “O universo das imagens técnicas” remete a uma perda das dimensões das imagens, cada vez se tornando mais superficiais: “diante da perda total do espaço só se pode fazer um 'elogio da superficialidade'”. (Baitello Junior 2008, 11). O processo de perda de dimensões é descrito por Flusser através de um modelo histórico que denominou “os quatro passos rumo à abstração”. Norval Baitello Junior no prefácio da 1ª edição da obra comenta a perda de dimensões da imagem técnica :

A imagem técnica ou tecno-imagem é a imagem pós-escrita, não mais feita de planos ou superfícies, mas de pontos, grânulos, pixels. É aparentemente regressiva ao retornar a uma suposta bidimensionalidade, mas a

rigor ela não é feita de duas dimensões como os suportes que a transmitem, as telas de televisores, de painéis, de monitores. Uma vez que é feita de pontos, é nulodimensional, é da ordem do grau zero do espaço. É aqui que Flusser começa a delinear suas reflexões sobre a era das tecno-imagens, na qual tudo tende ao grau zero do espaço. Assim se constituem aparências de coisas a partir da 'coagulatio' momentânea e fugaz de não-coisas, de pontos de dimensão zero, entidades sem corporeidade. Também os conceitos de indivíduo e de sociedade se transformam radicalmente. (Baitello Junior 2008, 10)

Enquanto coros tecnófilos vibram pela profetizada chegada de uma “inteligência artificial geral” que repousa-se uma espécie de convicção de que “agora” nós podemos ter a “certeza de que a máquina nos entende”, esquecemos talvez que nós mesmos não nos entendemos. Temos como pulsão de vida inclusive, em todas as frentes de desenvolvimento do pensar, talvez um consenso de que as novas perguntas possuam inclusive alguma dose de privilégio em detrimento às respostas.

Pela constatação de que vamos rapidamente para um futuro de excesso de respostas ou pela presunção da resposta certa, acreditamos em uma profunda transformação no processo de criação de novas perguntas. Na literacia da imagem possuímos um dramático paradigma quando nem sequer conseguimos escolher confortavelmente que metáfora sobre luz é apropriada para o futuro da humanidade. Iluminando as trevas em difusão a homo ludens, ou apenas alienando globos oculares em uma transe capitalista dos dispositivos visuais?

Ao experimentar as possibilidades de criação de imagens com linguagem de processamento natural, fotografia digital e edição de imagem (muitas vezes misturando as três), penso meu lugar de produtor de imagens sintéticas como o que Flusser denominou “jogador”, próximo do que ele entende por artista:

O "artista" deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser visto enquanto jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação. Esta é precisamente a definição do termo "diálogo": troca de pedaços disponíveis de informação. No entanto: o "artista" brinca com o propósito de produzir informação nova. Ele delibera. Ele participa dos diálogos a fim de, deliberadamente, produzir algo imprevisto. Dessa maneira, o "artista" não é uma espécie de Deus em miniatura que imita o Grande Deus Lá de fora (ou o quer que se ponha no lugar desse Grande Deus), mas sim jogador que se engaja em opor, ao jogo cego de informação e desinformação lá de fora, um jogo oposto: um jogo que delibere informação nova. O método a que recorre nesse jogo não é o de uma "inspiração" qualquer (divina ou anti-divina), mas sim o do diálogo com os outros e consigo mesmo: um diálogo que lhe permita elaborar informação nova junto com informações recebidas ou com informações já armazenadas. Devemos imaginar esse jogo produtivo de informações dentro de uma rede dialógica, tornada atualmente tecnicamente viável graças a telemática e a seus gadgets. (Flusser 2008, 93)

Penso que enquanto for possível testar ou desvirtuar os limites da tradução que a máquina tem de nós, a indução ao erro é um exercício de liberdade. Desafiar a possibilidade de tradução da máquina da linguagem humana é um exercício válido, ainda que o horizonte o nomeie como

exercício vencido, de emancipação e distanciamento fenomenológico da máquina e da pessoa. Podemos dizer que nada escapará à uma futura tradução da máquina, da mesma maneira que podemos dizer que a última fronteira de humanidade repousa na fragilidade ou leviandade de tentar manter-se indecifrável para o que supostamente ou certamente é mais inteligente do que nós.

Em “Artifício, artefato, artimanha”, Flusser discorre, em mais um de seus exercícios de futurismo, sobre as inteligências humana e artificiais:

“Por certo: ainda é possível distinguirmos vagamente entre robô e agente humano e, mais vagamente ainda, entre obra de robô e obra humana. Por certo: ainda é possível distinguirmos vagamente entre inteligência artificial e humana e, mais vagamente ainda, entre decisões tomadas por inteligências artificiais e humanas. Mas podemos vislumbrar situação na qual afirmar dos robôs e das inteligências artificiais que são objetos, e dos homens que são sujeitos, passará a ser tolice.” (Flusser 1985, s.p.).

Durante décadas projetamos na tecnologia a ansiedade de encontrar uma chave-mestra que abriria todas as portas, que ainda estivesse a conjugar um poder místico que o folclore ampliou sobre as possibilidades reais da Pedra de Rosetta - acesso e traduções universais. Temos indícios suficientes para acreditar que as esferas de mistérios precisam ser na medida do possível preservadas, ou exercitadas. Não podemos ser completamente entendidos pela máquina e precisamos repousar sobre os erros de entendimento, a crença de que eles são metáfora para dizer que nunca seremos a mesma coisa - pois como diz Flusser, é bobagem acreditar que ainda teremos capacidades cognitivas de distinguir emissor e mensagem humana, de emissor e mensagem sintética.

Este “jogo” propõe, na substância da ação, descobrirmos um fazer fenomenológico. A valorização da imagem passará sem dúvidas por um caricatural batalha quixotesca contra o sentido das caixas pretas, a serem desvirtuados aqui, como tentativa de influenciar informações e sensações na interferência de diversas criações de imagens.

Criamos este jogo com o desejo de celebrar erros de interpretações que se fazem intencionais. A linguagem de processamento natural da máquina também muito facilmente pode ser observada da perspectiva de quem teme a interpretação sintética.

Para mim soa um pouco como se tivéssemos sido pegos no flagra na preparação da linguagem. No meio da obra, somos atravessados pelo olhar interpretativo de um personagem. Diferente de nós, mas que comunica-se como nós. De olhos atentos como um radar ou sonar, sua análise

percorre com interpretação instantânea de conteúdo e forma, as formas incompletas de uma obra inacabada por uma pessoa humana.

A promessa é que dali em diante, todas as obras com interferência deste observador carreguem informações sobre a nossa inicial obra, meta-obra: inacabada, irregular e em continuidade, nunca completa. A obra em jogo é a própria história humana e suas tensões, que quase sempre tem como base uma abissal má interpretação de nossas intenções.

As reconfigurações futuras de interiores de todas as obras trará lampejos, lembranças de quando a perspectiva da máquina foi capaz de replicar pela primeira vez uma “opinião” sobre nós. Um belo dia acordamos como boatos em um suspirar sintético e codificado entre duas coisas que são algo, mas que não são nós. Há aqui uma conexão conceitual com o plástico.

A codificação por uma máquina, mais do que um singular evento ao fim de uma esteira histórica, destino certo com o passar de “xis” anos, é um insosso fenômeno fragmentado em inúmeras relações imagéticas que travamos diariamente. O presente já é atravessado por cristais sintéticos que propagam e refletem luzes de imagens que são criadas por uma fração da técnica, ou por uma supressão da técnica, mas sobretudo por um envolvimento humano que pouco mais de simbólico possui de humano-orientado.

A linguagem natural de processamento tem este objetivo em sua busca. Ventilada pelos desenvolvedores das tecnologias como a “solução” para que as máquinas nos entendam, localizados no contexto de sociedades capitalistas, ela parece na verdade o atalho certo para a extinção da esmagadora maioria dos postos de trabalho.

Se tudo que pudermos ver for algo pasteurizado ciberneticamente, caso a aliteração da informação seja tramada dentro de uma moldura (data training) e as formas não-hegemônicas de produção de imagens forem sucessivamente hierarquizadas como ótica mais que fenômeno (quando o que se representa na organização dos símbolos eclipsa o suporte em que a representação ocorreu), correremos o risco nós mesmos de sermos substância informacional limada, opaca e desgastada pelas inúmeras traduções, as metamorfoses matemáticas de

representação.



Fig. 58. Alex Heilmair. Representação da existência dual das imagens sintéticas. Fonte: Heilmair 2021.

A imagem sintética tem duas instâncias, uma ocupa espaço, a outra não. A interpretação dual é uma adaptação e contribuição de Alex Heilmair para a teoria flusseriana. Ele diz: “a imagem sintética computacional é caracterizada por existir duas vezes: uma vez como descrição no interior do computador e, outra vez, como luz em tela.” (Heilmair 2021). Nesse sentido,

“(...) são elas simultaneamente zero e bidimensionais, materiais e imateriais, fruto de cálculo e computação, análise e síntese, extração e projeção. Reside precisamente neste aspecto duplo a sua originalidade e distinção em relação às outras imagens técnicas.” (Heilmair 2021, 10)

A imagem sintética, não é contudo, na sua esfera software, heterogênea em textura e capaz de oferecer grande desafio ao teste do tempo, como um paredão de cascalho. Diferente de um filme fotográfico ou sensor, ela não oferece necessariamente o suporte bidimensional e a variável da micro reação química, que influencia cromaticamente as transições da cor em uma tela de pintura, assim como a resistência da pigmentação. A imagem sintética é data, informação cibernética, imediatamente contida em medidas de grandeza que já são “aprendidas” por nós, em plena representação abstracional de sua não-forma.

Compor imagens com universos de caixas-pretas sintéticas é como enxergar universos distintos em uma semântica que parece fluída mas é estática como vidro. As imagens são limitadas em suas perspectivas de reorganização, mas as perspectivas semelhantes são tão incompreensíveis no reconhecimento humano, que as semelhanças entre as imagens sintéticas estarão restritas na comodidade de uma diferença familiar, apenas um leve desconforto.

Interpretar se uma imagem é sintética, técnica ou manual, em sua representação arcaicamente (e por isso interessantemente) telematizada, será como notar defasagem de um óculos desatualizado em 0.01 grau, independente de qual doença ocular se faça valer esta diferença. Uma imagem sintética de inteligência artificial é, como arredondamento de um número por ordem de grandeza, a exclusão de arestas físicas e conceituais. A imagem sintética é nesta divagação, o tudo e o nada dos 0,01 restantes anterior ao seu arredondamento em de 0.49 para 0.50. Não será como encontrar a sua mãe com cara de cavalo na mesa de jantar. Será como a dúvida de uma miopia levemente acentuada.

Ainda que a experiência de ver e lembrar que se viu seja inalcançável em senso de distinção para a cognição humana, ao deparar-se com uma imagem sintética, sabe-se conceitualmente que a elaboração daquela imagem corresponde a uma circular interpretação e rearranjo dos elementos visuais contidos em seu treinamento de data. Assim sendo, é possível saber conceitualmente que na esfera matemática, qualquer que seja a imagem composta, corresponderá ao limite de reorganizações de informações contidas no treinamento de data.

Um universo totalmente dominado pela produção de imagens sintéticas é como um universo em vidro. Caso a consciência humana seja a “fornalha” de ativação de todas essas calculadoras, máquinas, caça-níqueis, a fluidez deste universo depende da consciência humana e de sua derivação criativa. Quanto mais aquecidos estamos, mais fluido e luminoso é este vidro. Quanto mais adormecidos, arrefecidos, mais alfabetizados/alienados pelas imagens sintéticas, mais próximos estamos do hipnótico exercício dado de contemplação ao que está e só ao que está. Um vidro solidificado - que tem em seu interior sólido todas as partículas que o compõem - seria como todo o data incluído em um data training.

Rumo à superficialidade total da imagem sintética, vou elaborando um processo de despedida da imagem óptica em meu percurso. Proponho-me uma brincadeira com a câmera digital e uma bola de vidro maciça: Posiciono-me com a câmera em um ponto inferior ao mínimo de distância focal em uma câmera fotográfica Fujifilm X Pro 2 ao usar uma lente 35mm 1.4. A impossibilidade de percorrer a peça a bola de vidro com a manipulação da distância focal, traz-me uma aberração curiosa e imediatamente irreplicável, pois é da escala óbvia do microscópico. Enxergo no desfoque da luz caramelo, refracionada na materialidade do vidro, linhas que muito me lembram as minhas mãos.

Escolher o vidro como possibilidade materialista neste processo, é um enaltecimento ao elemento que sempre foi a fronteira do fazer imagético fotográfico, o vidro. Ele é tido pelo proponente, em retrospecto, como um elemento básico na composição que pode ser minimamente chamada de “autoral”. A presença física do vidro sempre foi autoridade sobre a manifestação, o poder do componente óptico. A relação da luz com o vidro – mais do que a relação entre a luz e o filme, já que o sensor digital sempre foi predominante –, suscita no autor um senso de familiaridade e fortalecimento de uma acepção “tradicional” de fazer imagens.

Ainda que a fotografia em si, captada por um sensor digital, seja imediatamente uma imagem sintética (a organização de informação em pixels), analisa-se que a decodificação de uma área sensibilizada pela luz convergida por um componente óptico, só pode ser codificada por ser primeiramente, em uma etapa anterior e quase idêntica, um fenômeno.

Esta visualização nos permite aceitar o vidro também como a condensação da última dimensão de interferência antes da caixa-preta fotográfica. Ainda que em um cenário onde todas as imagens serão devoradas por uma quimera-máquina massificante e limitada, são nos fenômenos de interação entre o vidro (massa) e a luz (energia) que guardamos a última fronteira, a possibilidade de interferir “realmente” na imagem no último momento antes de sua codificação. Mexer com vidro dentro da fotografia nas peculiaridades da forma deste processo, revela-se uma tática precária e inventiva de armar uma “arapuca” para a máquina.

Aparentemente são virtualmente infinitas as possibilidades de expor à luz as microbolhas de ar aprisionado nesta bola de vidro, da mesma forma que o espaço interior do vidro é preenchido por uma aparente infinita quantidade de bolhas de ar. Contudo, por mais que seja irresistível entregar-se à transgressão da palavra “infinito”, é razoável cogitar que exista alguma constante matemática que levasse em consideração a natureza da sílica, a temperatura do ar, as técnicas e as temperaturas atravessadas, entre outros fatores, que nos previsse qual o número de bolhas de ar aprisionadas seria possível por centímetro quadrado neste vidro.

Caso fosse o desafio ver a bola de vidro de todas as perspectivas possíveis iluminadas de um só ponto de luz, seria possível afirmar que o universo de possibilidades de posicionamento e forma de todas as suas micro-bolhas de ar é finito. A simples contagem das tais bolhas de ar aprisionadas no vidro, é matematicamente alcançável, embora cognitivamente, em termos práticos, uma contagem obstruída.

Um universo sintético, a partir do vidro

A forma do vidro, que funde entre 1000 e 1200 graus Celsius a depender da qualidade da mistura de areia de sílica, sódio e cálcio, é infinitamente mais restrita em suas possibilidades de alteração uma vez que resfriada. Seu formato final é delimitado de acordo com as extensões da forma de suas extremidades, ainda influenciado pela manipulação de sua condição transicional entre estado líquido e sólido. Extirpar a constante elástica de algo líquido que solidifica-se, extirpa também todas as perspectivas de alteração de seu formato. Claro que ele pode ser partido, sujo, pintado, incluso em outros formatos. Pode-se preenchê-lo, tirar moldes dele, podemos arranhar sua superfície, entre outras alterações: mas estas são, a priori, superficiais. São modificações em um formato dado primeiramente, pois ao esfriar de uma mufla, o vidro é o que é.

Uma das mais antigas curiosidades na mente infantil, é que talvez existam mundos na palma de nossas mãos. Por outro lado, uma recorrente aspiração na mente dos antigos, é a de uma solução para o mistério de *tudo* em direção ao cosmos, ou provinda da direção do cosmos. A filosofia e a ciência nunca cessaram de lançar excursões/incursões que ligam os pequenos mundos aos grandes esquemas universais. Entre ceticismo e estoicismo, passando por visões místicas ou acuradas sobre a realidade, é recorrente nas manifestações da pessoa humana a adoção de uma trilha que conecta a realidade das pequenas coisas com o suposto *grande esquema* geral.

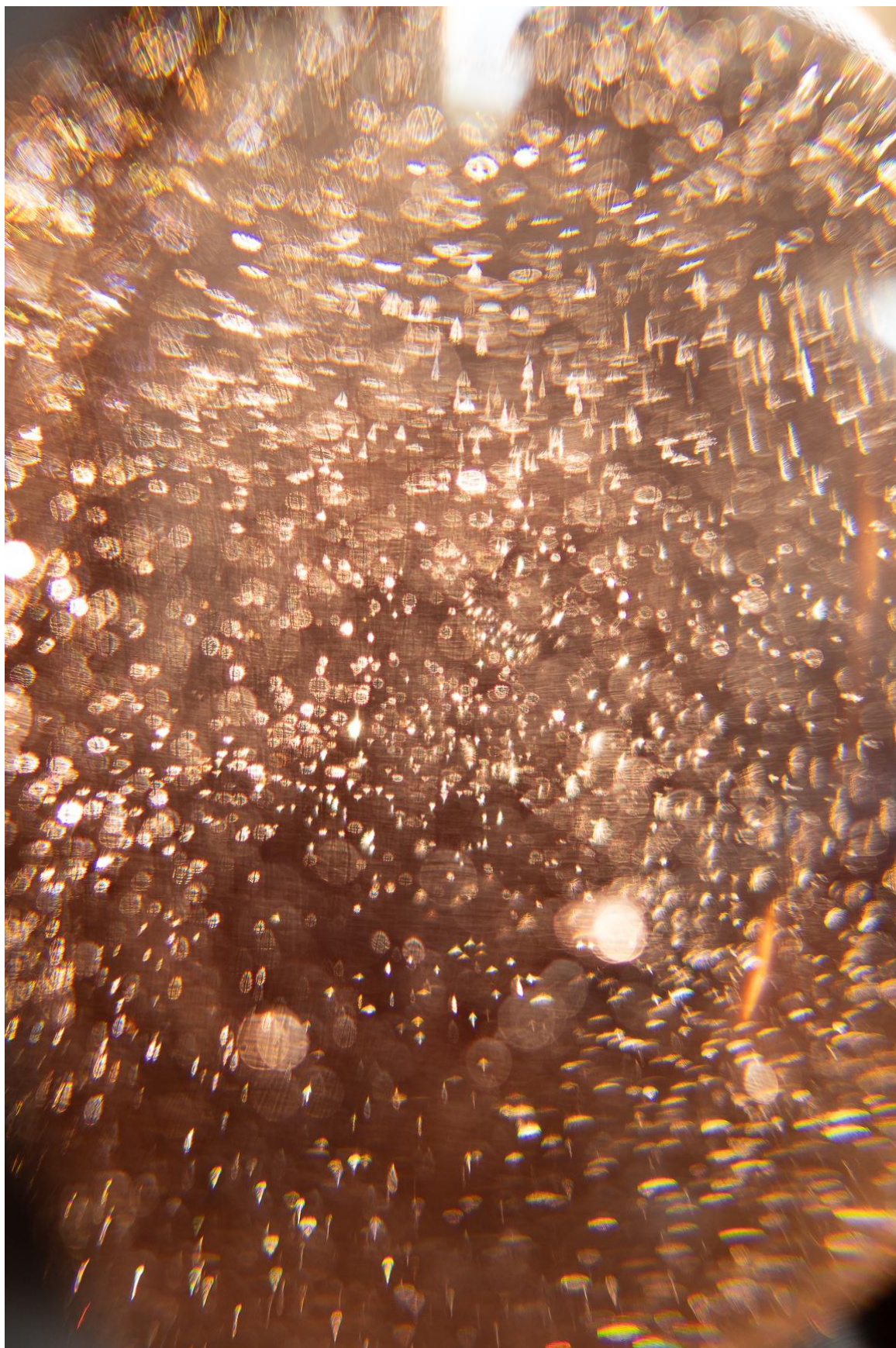


Fig. 59. Fotografia do autor.

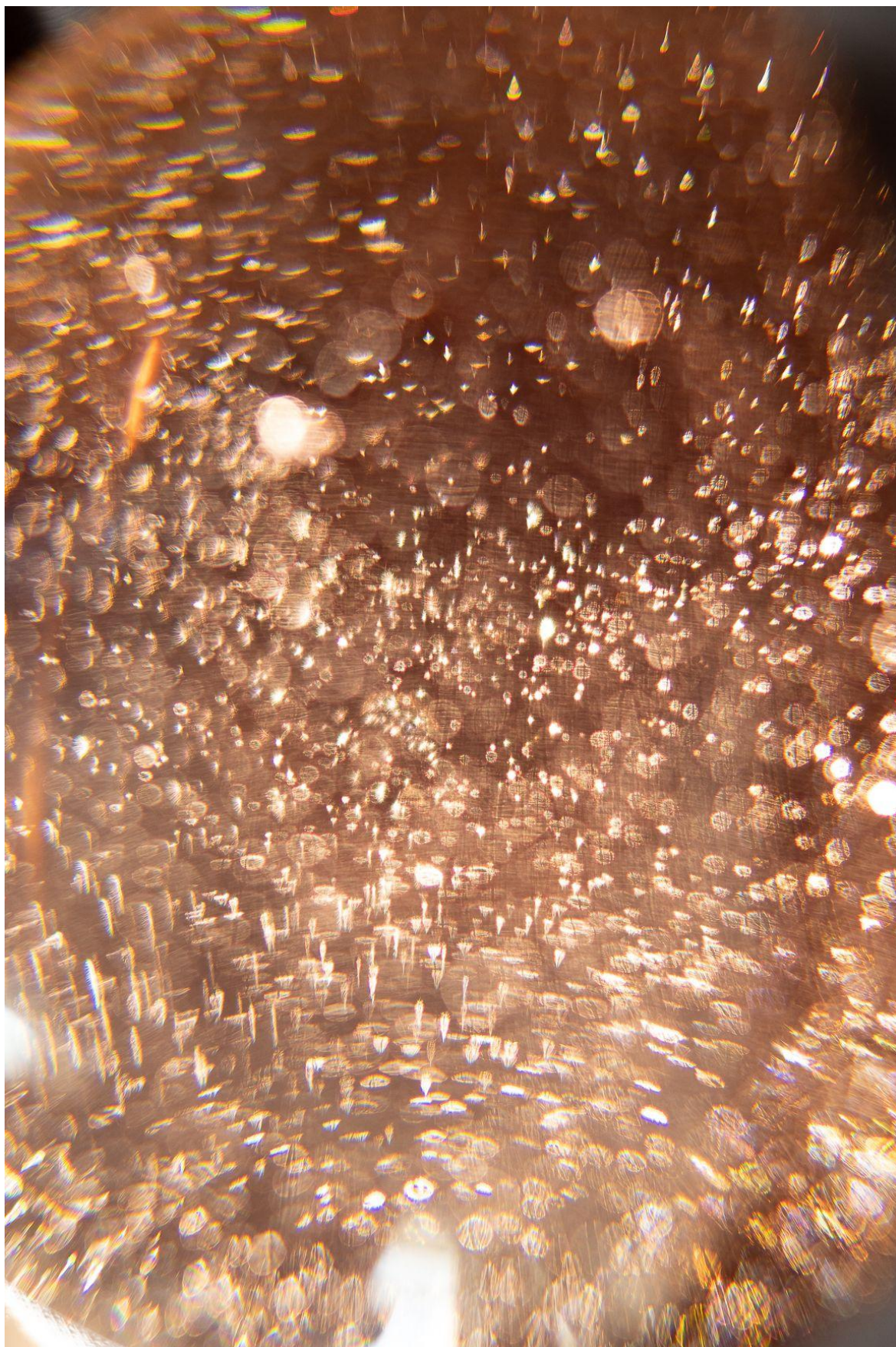


Fig.60. Fotografia do autor.



Fig. 61. Fotografia do autor.

A nossa vontade de gerar ou captar sentido em tudo, parece ser cíclica em suas semânticas. Parecemos querer conectar os sentidos das manifestações, nossas ou do mundo. Parecemos encontrar indícios conectivos deste nosso ancestral desejo ou impulso, com observações das manifestações da natureza. A física quântica, por exemplo, sugere em suas teorias padrões que conectam o cosmo com os microcosmos. A matemática identifica os fractais como organizações que podem, através de padrões, ser repercutidas com desenhos de um lápis e um pedaço de papel da mesma forma que podem ser identificadas em cristais de gelo.

Perdemo-nos infinitas vezes na História nesse jogo de analogias, no esforço de encontrar sentido mais resistente ao teste do tempo à nossa incessante identificação de correspondências entre as coisas e os fenômenos. Algumas das cognatas facilitadas no nosso desenvolvimento como humanidade, foram comprovadas por métodos e entraram de forma consistente no que chamamos de ciências duras. Outras, falíveis, foram descartadas ao passo da história ou encontraram reverberações sérias e muito mais intermitentes, apenas no misticismo, no campo da fé.

A arte, embora continue a ampliar mais seu próprio conceito, em expansão de terminologia permanentemente mutável, pode ser apontada como uma intersecção. Infiltra-se neste jogo de analogias, de traduções. A arte, caso fosse indivíduo, teria a função de *jogadora* na existência humana. É ela nesta perspectiva uma responsável por desvirtuar o programa. Alimenta e se retroalimenta, infecta outras áreas do pensar e do fazer da humanidade. Está na religião, pode ser um dos fins da ciência, influencia de alguma forma o processo de emergência de certas questões da filosofia, pode até ser elevada de observações da natureza. Em um mundo e uma história material, ainda que objetificados, os fenômenos e a materialidade da arte direcionam-se à uma sintetização, que se escolha fosse necessária, muito mais teria de corrente energética imaterial. Por ser mais energia que qualquer outra coisa, é mais conjugada com o tempo que a matéria, e por isso à ele melhor sobrevive.

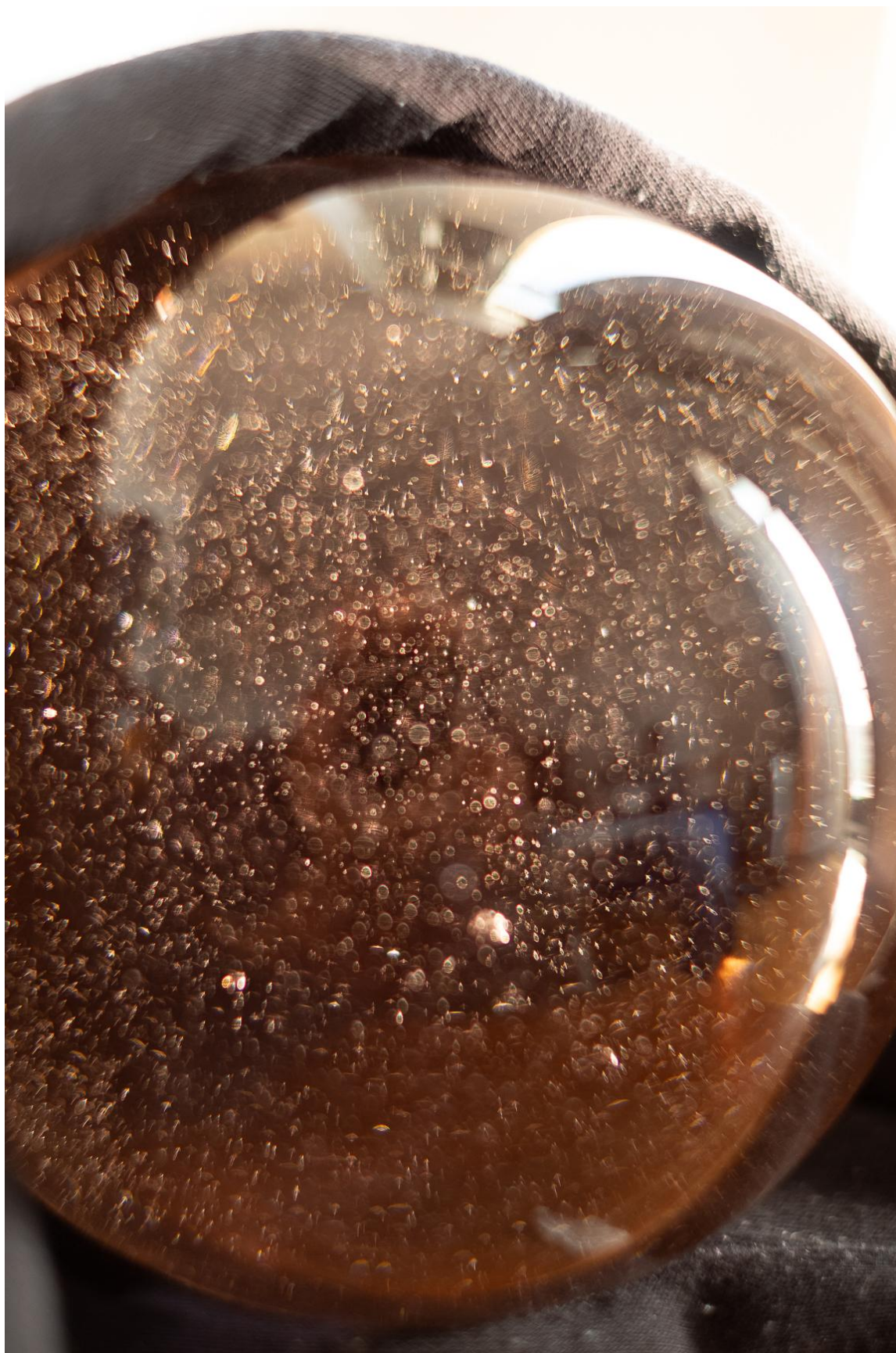


Fig. 62. Fotografia do autor.

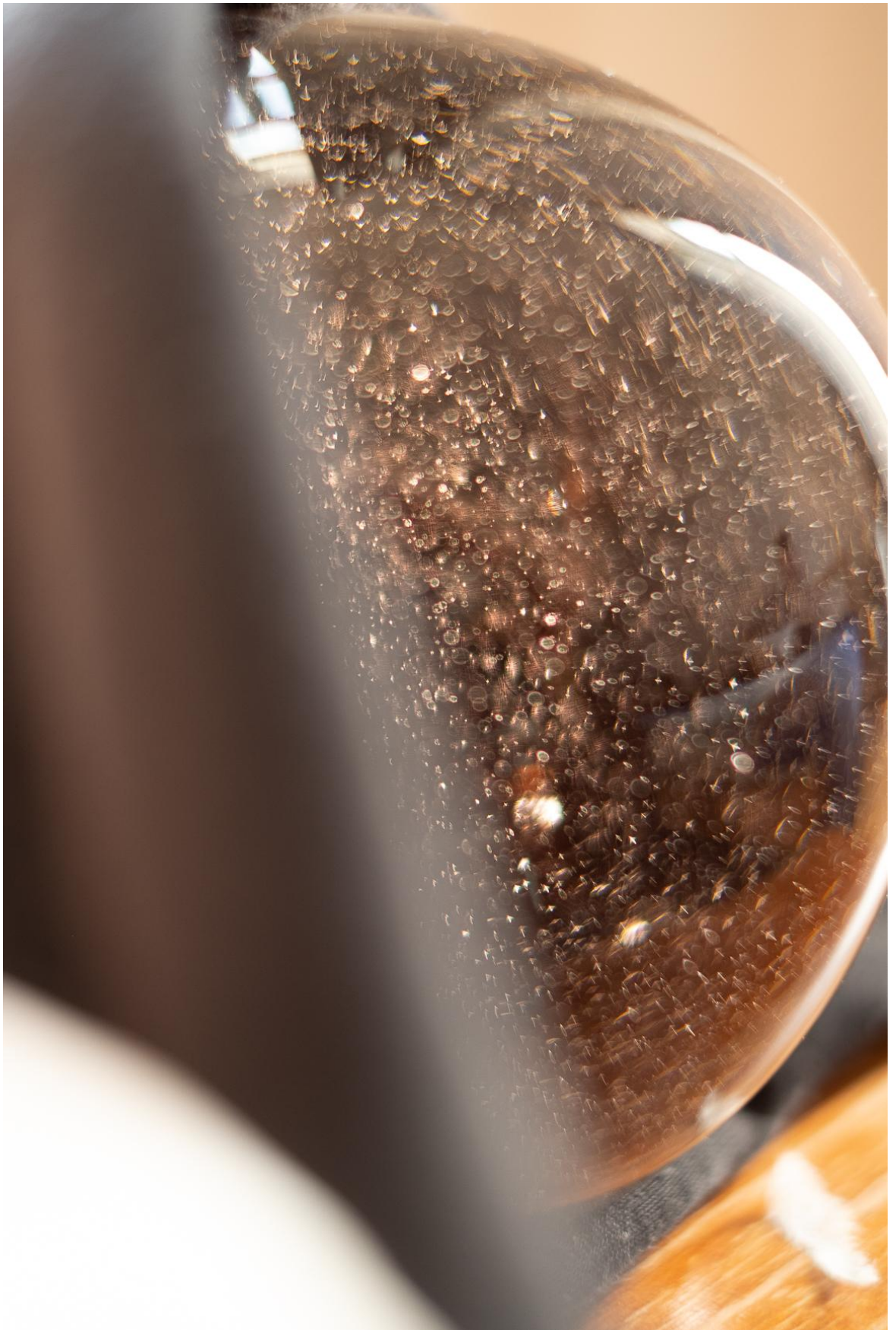


Fig. 63. Fotografia do autor.

A ideia sobre o passado sobreviveu melhor ao tempo do que qualquer um de seus testemunhais monumentos, suas multicoloridas inscrições, os farelos de objetos, as marcações sombreadas. Com a ideia podemos percorrer mais passado do que a matéria nos testemunha. Se ao estudar *quarks* podemos retroceder surpreendentemente no que estabelecemos como cronologia, ao pensar podemos metaforicamente hipotetizar um passado infinitamente mais distante.

Uma vez que essa imagem fotográfica foi feita, ao visualizá-la é perfeitamente compreensível que iriam todos os anos de vida do autor e dos leitores se repousássemos aqui com a tarefa de recriar a mesma imagem a partir da mesma técnica, ou melhor, do mesmo erro. Achar esta superfície e ter incidida a mesma luz novamente é de uma tarefa milagrosamente microscópica que a impossibilidade é a certeza pragmática. Seria a interação que fiz, fornecedora de um padrão visual tão único que talvez seja único como uma palma, uma grande fatia de uma impressão digital de mão inteira, é para cada pessoa no mundo?



Fig. 64. Fotografia do autor.

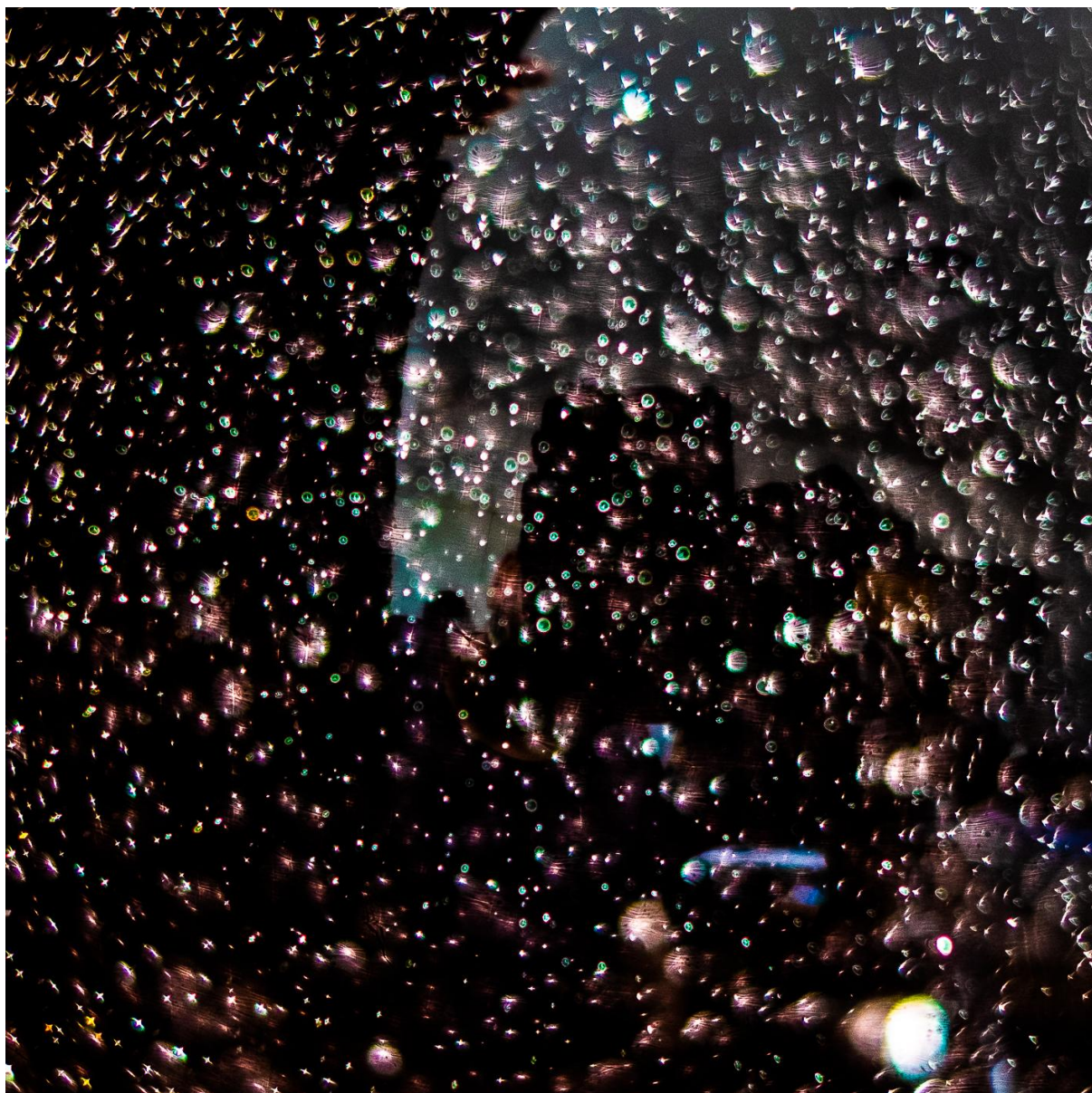


Fig. 65. Fotografia do autor

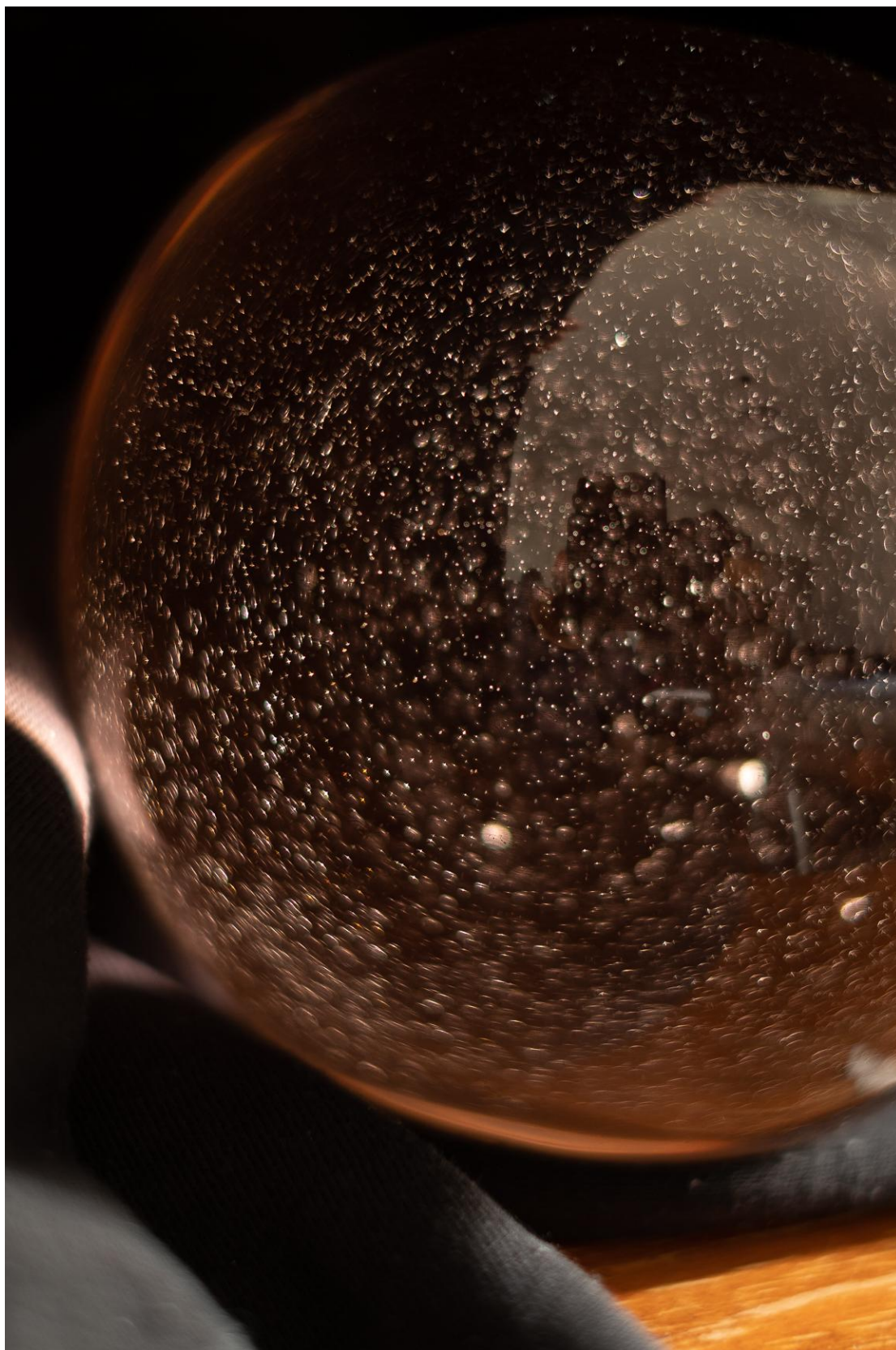


Fig. 66. Fotografia do autor.

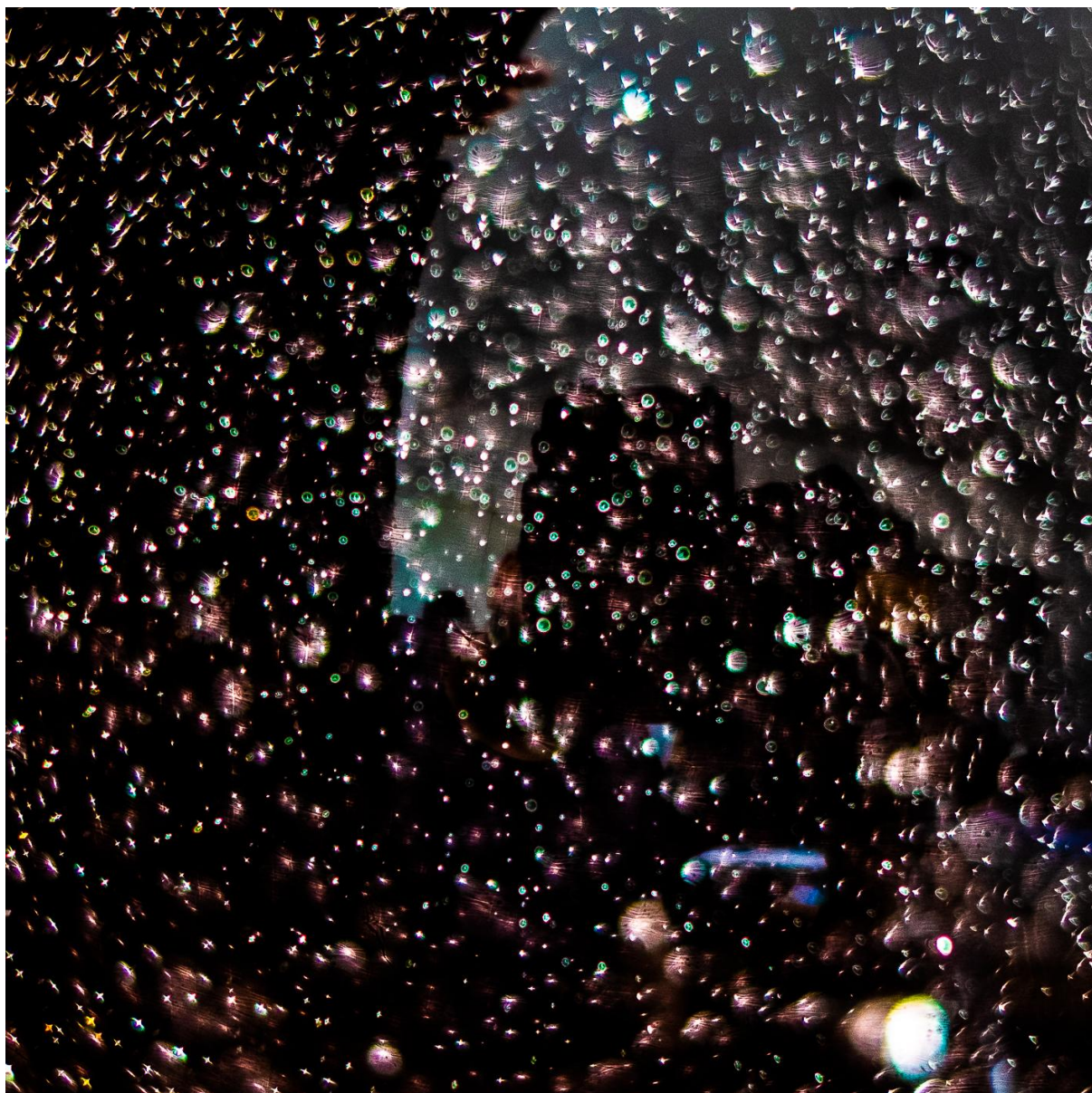


Fig. 67. Fotografia do autor.

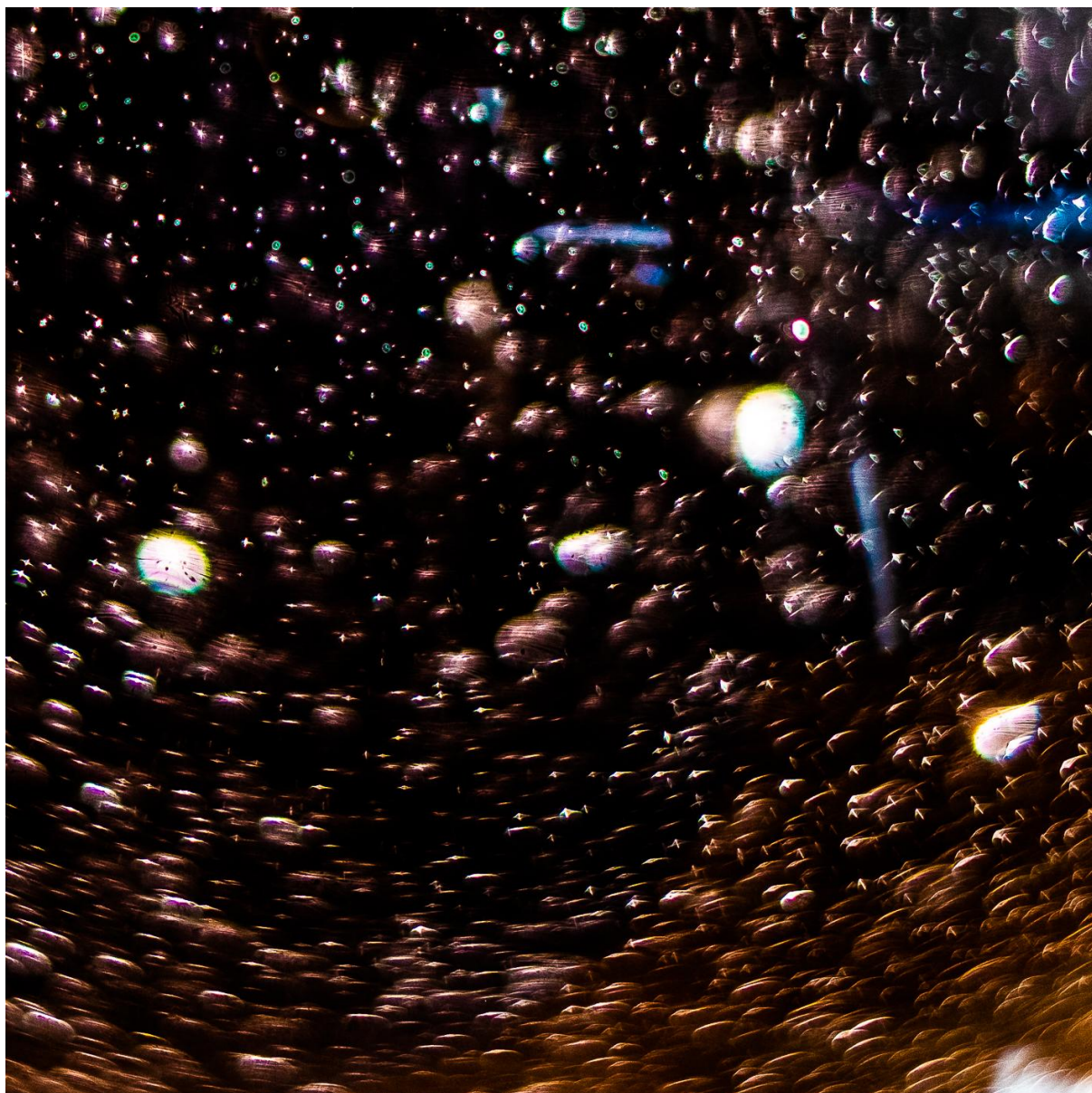


Fig. 68. Fotografia do autor.

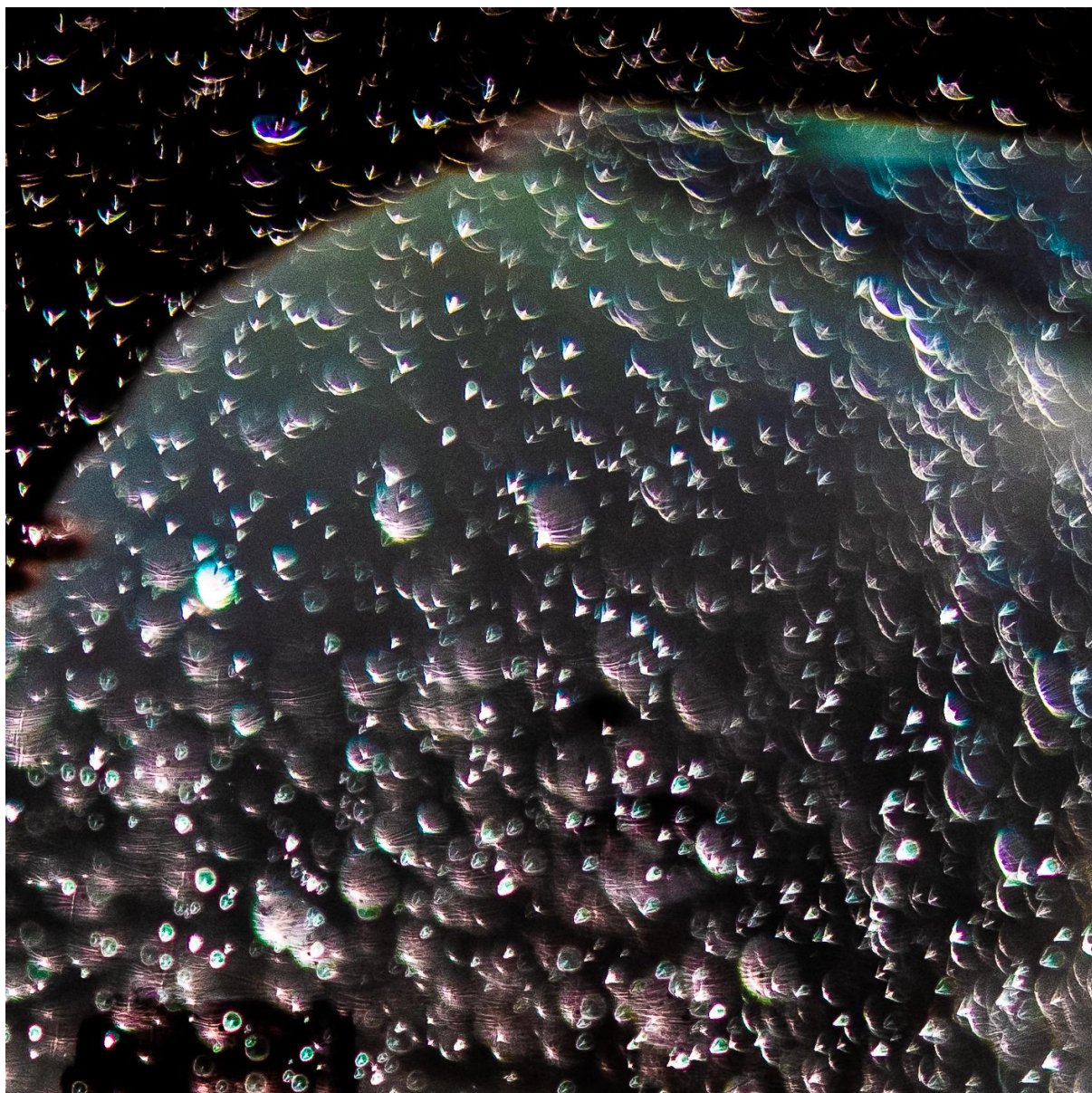


Fig. 69. Fotografia do autor.

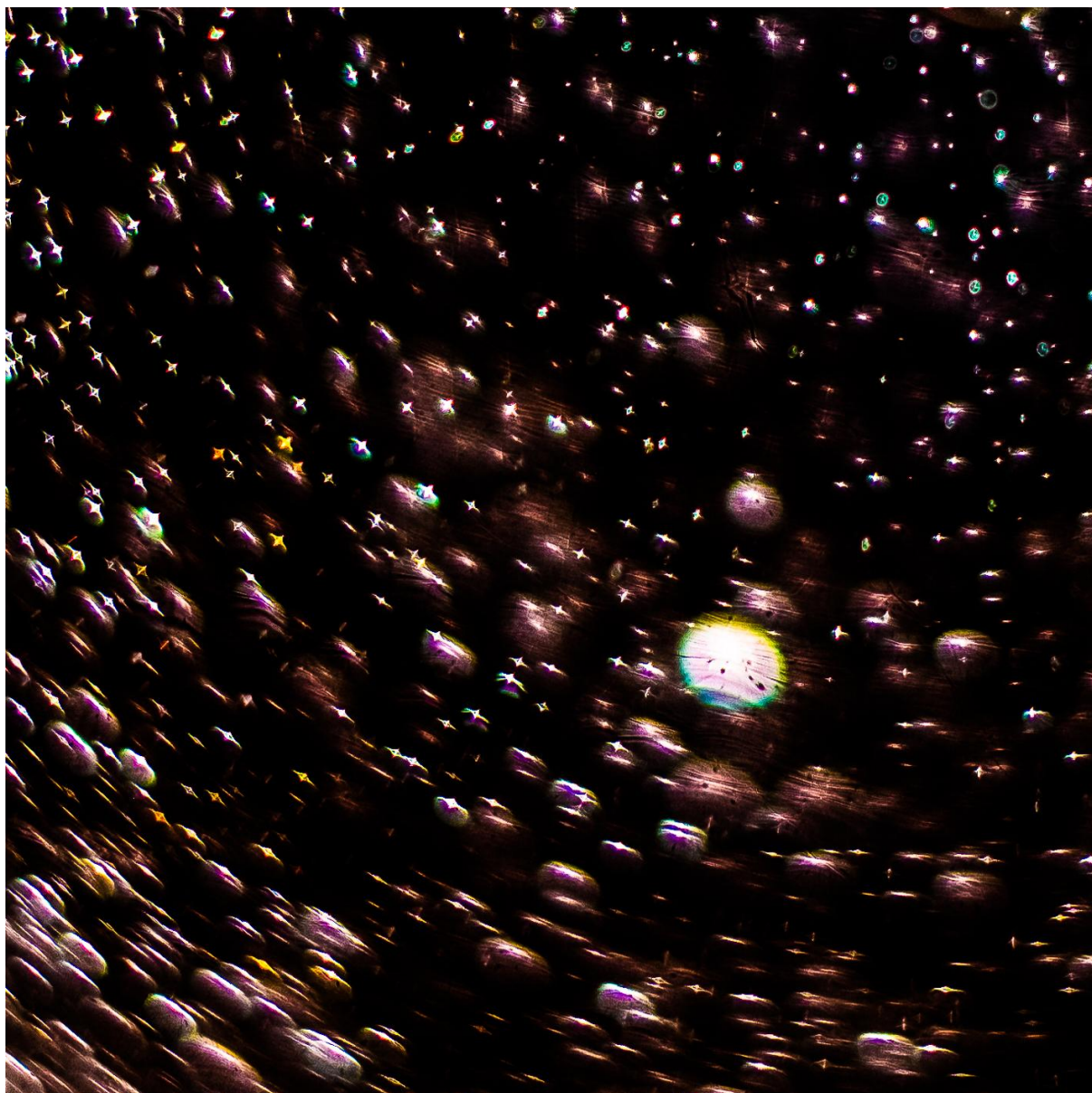


Fig. 70. Fotografia do autor.

Ao colher a derivação de imagem no programa Versatile Diffusion, causa-me um estranho fascínio conseguir meditar por imagens que são derivadas abstracionalmente de uma impressão que já não corresponde a uma forma física. Consegui ainda correlacionar mensagens derivadas da minha impressão, em uma ordem superior de codificação ressoada na “interpretação” da máquina.

Não consigo decidir se isso é mais um triunfo da minha intenção de mensagem, ou apenas erros da máquina. Como devemos considerar a zona de interseção de sentido entre a máquina e uma pessoa humana? Qual é o quociente humano de compreensão gestáltica e ele sequer pode ser

traduzido para uma métrica? Qual ofertar para uma máquina para que ela interprete uma mensagem de uma forma mais próxima às nossas contingências?

Deixar os olhos vagarem ou perder-se no espaço de uma imagem é uma das sensações mais generosas a serem ofertadas a um olhar.

Cabe lembrar, uma vez que tocamos o design, de que uma ferramenta não é apenas a execução do que propõe sua função - é essa reivindicação a da gambiarra e da gambiologia, por exemplo.

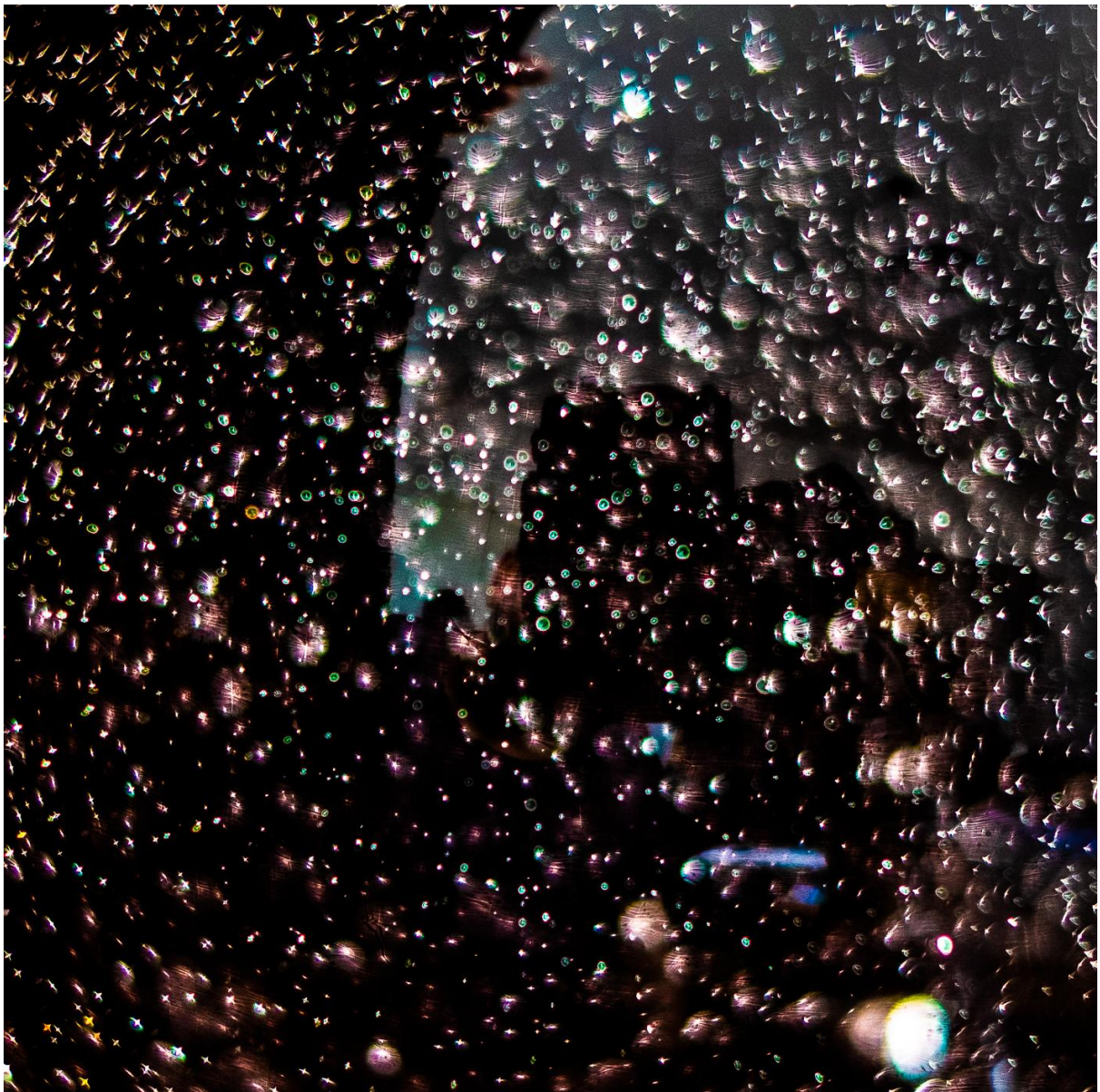


Fig. 71. Fotografia do autor.

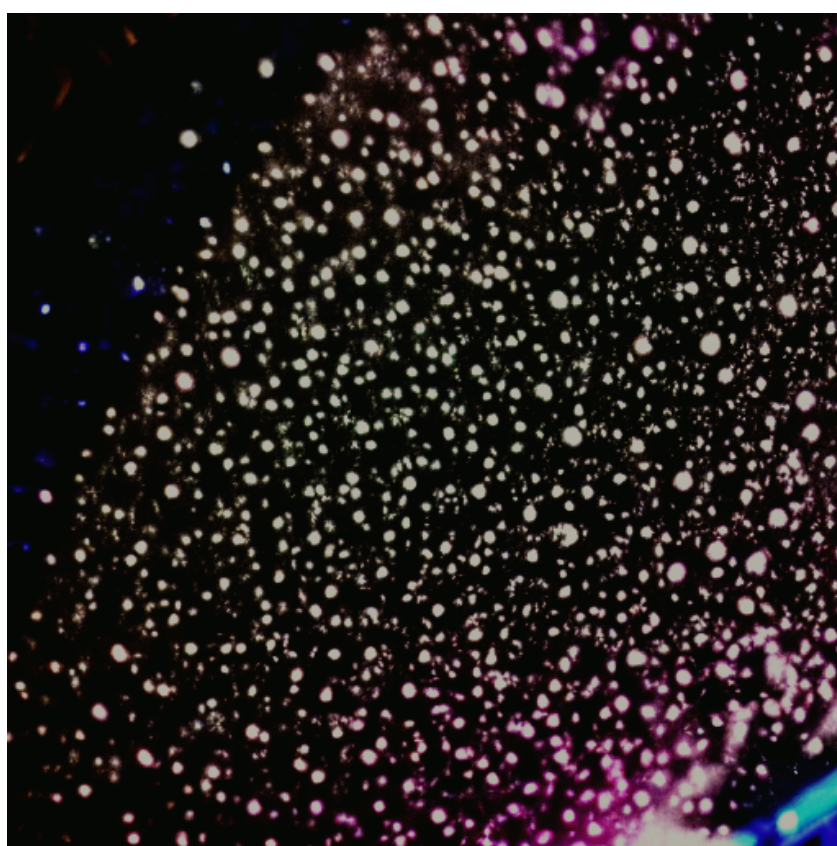
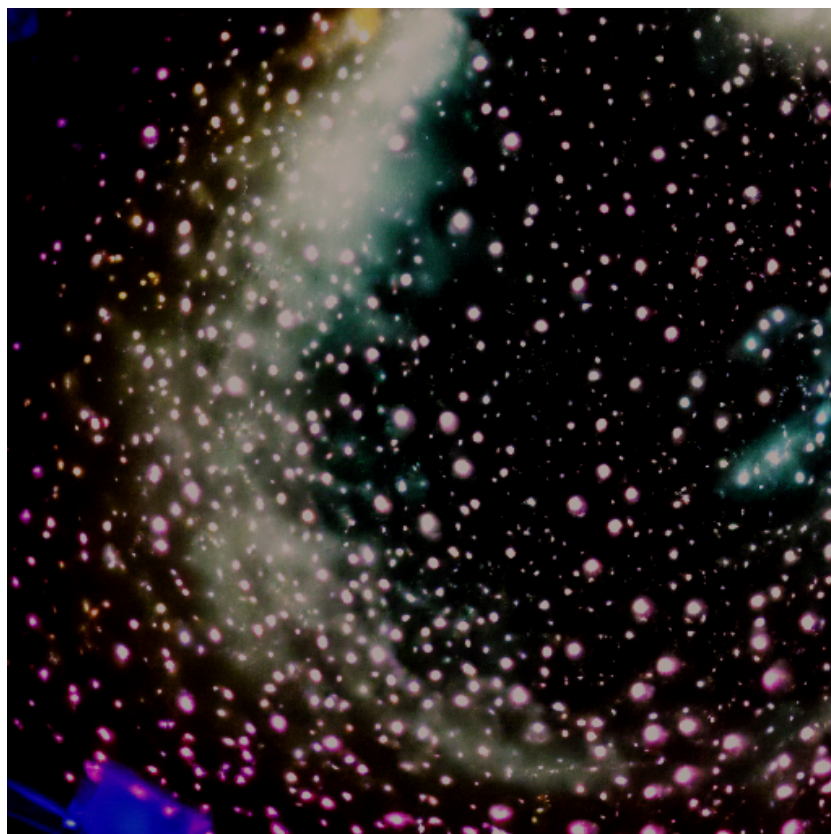


Fig. 72 e 73. Imagens geradas no Versatile Diffusion.

Memória descritiva do processo de criação das imagens

Elementos de uso identificado:

- Uma bola de vidro de dimensões tais, com características específicas de terem por dentro de suas dimensões, como parte da mesma, microbolhas de ar no vidro, que podem ser visualmente completamente ignoradas ou extremamente evidentes, a depender da iluminação incidente, assim como de aspectos de sombras e controle de elementos presente em seu reflexo.
- Luz natural do fim da tarde de maio do ano de 2023.
- Algumas peças de roupas pretas.
- Uma câmera fotográfica mirrorless (sem espelho óptico).
- Popular programa de pós-edição de imagens sintéticas, Adobe Lightroom.
- Um difusor de linguagem chamado Versatile Diffusion.
- Um monitor com 100% de correspondência real de cores.



Fig. 74 e 75. Processo de construção da peça Violeta em vidro soprado. Arquivo do autor.

A produção destas imagens tem como principal dimensão em discussão, a materialista. O elemento do vidro foi elencado como necessário para construir uma ilusória ponte entre o componente óptico, aqui representante de um vínculo tradicional com a fotografia, com o componente sintético, por um RAW ou JPG e criação de versões com inteligência artificial, na aceção de que toda imagem digital é uma imagem sintética também. Interessa-nos investir em fenômenos de interferência na luz com o vidro para observar seus formatos subsequentes ao rolarem degraus de sintetização, ou seja, suas futuras decodificações.

A peça “Violeta” surgiu no contexto de uma oficina em vidro soprado realizado no Centro de Formação Profissional para a Indústria Cerâmica da Marinha Grande, realizado de 29 de abril a 6 de maio de 2023, disponibilizado em convênio para alunos do Mestrado e Doutorado de diversos cursos da Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto.

O curso foi ministrado essencialmente por três formadores. Dois deles, Noel Francisco e Arlindo Francisco, passaram um turno por semana cada, a oferecer princípios básicos, exercícios de familiarização com a prática do vidro soprado. O curso proporcionou uma pedagogia de crescente inserção de conceitos técnicos e recursos estilísticos, fragmentados no período de cinco dias com sessões de 8 horas para 10 inscritos.

Durante o curso convinha incrustar nossas razões em nossos formatos. Como a relação entre o vidro e a imagem é muito íntima, o proponente buscava alguma representação de ofício que com ele (vidro) trabalhasse, por parecer um dos materiais que é mais óbvio alvo de supressão de técnicas de manipulações em um futuro. A manipulação do vidro poderá ser atividade atacada em um mundo de imagens sintéticas, imagens do espaço nenhum. Caso o mundo não precise de forma essencial da produção de imagens que passam por luzes que passam por lentes ópticas, derivações do vidro, perdem-se eles até então essenciais no uso da visão.



Fig. 76. Fotografia do autor.



Fig. 77. Fotografia do autor



Fig. 78 e 79. Fotografias do autor.

Como a digressão aos estudos da imagem terá diversas manifestações ao longo do trabalho sustentadas em exemplos e exercícios de criação ou indução de imagens sintéticas, não é surpreendente para uma pessoa que vem da prática fotográfica, deparar-se com sintomas de incômodo paralelos à fascinação, diante da ausência do componente óptico.

Os trajetos de criação de imagens que dispensam o componente óptico não são novos para quem criou-se à frente de um computador, contudo a supressão das técnicas sim. Pior ou melhor, mas sobretudo impactante, é quando o resultado de uma síntese artificial tem como objetivo mimetizar a fotografia, como teremos a oportunidade de adentrar o tema em outra altura.

O componente óptico parece trazer em seus princípios uma relação ainda mais híbrida com o fazer fotográfico do que a química ancestral de captura dos raios de luz em um papel sensibilizado. Já existiam óculos em 1826, quando Niépce sensibilizou artificialmente uma placa de vidro besuntada com betume da Judeia com luz que atravessava sua janela. O que não possui uma caixa preta literal ainda pode ser considerado uma “máquina fotográfica”, porém o que não possui uma lente óptica, é algo diferente, como um scanner.

Longe de desejarmos intensamente um apego às organizações formais destes conceitos, pois fotografia com scanner é possível, ou essencialmente um fazer fotográfico é possível com scanner. Contudo, é salutar repousar por postulados que possuem manifestações visíveis, se o nosso vagar possui filosoficamente um passe para discutir níveis subatômicos da imagem, pois ao meditar sobre uma imagem sintética é possível perpassar cenários onde as abstrações sobre espaços (dimensionais) menores do que as capacidades de distinção da visão de nossos olhos, e até mesmo do que o maquinário para ampliar a capacidade de visão dos olhos, pode alcançar.

O respeito aos postulados do óptico no fazer de imagem são dos mais antigos. São os vidros os principais aliados em convergir à fotografia, a luz (energia) necessária para uma sensibilização de filme ou sensor. A óptica é um componente logicamente anterior à fotografia em si e faz parte do desenvolvimento desta segunda, uma vez que a fotografia possui como base também uma intrínseca observação dos fenômenos da primeira. De outra forma, a fotografia nunca teria evoluído das limitações de elaborações de câmeras escuras.

Em uma câmera clássica, o vidro parece ser literalmente uma última camada onde possa ser inferida uma informação antes do filme ou sensor. Se a fotografia é ainda estranhamente um jogo de convergências de energia (luz), o vidro, ao ser “ignorado” como elemento por ser atravessado por uma frequência de luz, é fisicamente a última barreira para a luz e também o motivo para que a mesma seja convergida. Invertida, sua conversão de luz, é o “mundo de ponta cabeças”.

Elogiar a superficialidade é uma metáfora flusseriana para um convite a uma observação mais lenta sobre as imagens sintéticas, que vem de espaço nenhum. A imagem sintética é uma imagem que dá adeus ao espaço. Se a dimensão do espaço é a primeira a ser limada, podemos suspender ou nos despedir também de sensores, filmes e vidros.

Seremos devorados em nossas manifestações por uma quimera sintética, mas até esôfago digital, ou ao sermos deformados por seu suco sintético gástrico, realizaremos aqui o exercício de incutir variáveis de expressão. A interferência é analogia para uma resistência, uma participação, ainda que no campo do acidental ou do recoberto por dinâmicas de atuação humana que são elas mesmas uma combinação de variáveis, como é no vidro.

A peça de vidro nesta dinâmica foi criada em um forno para vidro industrial com capacidade de 5kg. Para fins de escala e comparação, uma grande indústria de vidro que destina suas fileiras à produção em massa, traz em média em Portugal, segundo comentários dos formadores do curso de vidro soprado, algo em torno de 30 toneladas. O vidro descartado que é derretido para ser reutilizado na peça, tem como origem as sobras da linha de produção da marca Vista Alegre. Todas as peças a serem utilizadas em um dia de “sopro” são adicionadas no dia anterior, para haver tempo para sua fusão. O forno é aquecido no ponto de fusão do vidro, entre 1000o e 1200o.

Os tons de cores da peça são influenciados pela qualidade do vidro, pela proximidade do fim de matéria prima na capacidade do forno de vidro (quanto mais próximo do fim, mais distante da translucidez). Sob a necessidade de dividir as práticas-treino com os outros inscritos, no dia de elaboração da peça, fomos um dos últimos na dinâmica diária que deu origem à peça, o que ajuda a explicar os tons fortes entre marrom, violeta e rósea da peça.



Fig. 80. Fotografia do autor.

O formato da peça não possui uma longa pré-determinação de suas dimensões. A busca inicial, que foi o incentivo também para criação de outra peça que será usada em um segundo ensaio da dissertação, possuía como intenção a vontade de criar peças de vidro que pudessem ser utilizadas como “filtros”. Possuía também algo de uma comicidade ao pedir algo “místico”, uma peça que me fizesse “ver além”, como uma bola de cristal de um vidente ou de um mago ancestral, ou ainda alquimista medieval com toques carnavalescos de alquimista de Jorge Ben, cantor brasileiro que eternizou a figura do sábio ancião em “Os Alquimistas Estão Chegando” do álbum A Tábua de Esmeralda (1969).

Como toda interferência da imagem sintética pode ser brutalmente considerada um filtro, pareceu-me interessante iniciar uma discussão de imagens sintéticas em uma “despedida” de elementos da fisicalidade que interferissem na imagem dentro do campo semântico de sutilezas e modulações energéticas que o vidro impõe aos raios de luz. Na *mea culpa* talvez, fica o proponente, que talvez tenha entendido o nome do curso Design da Imagem de uma forma demasiadamente literal.

Uma grande bola de vidro não é novidade se usada como elemento dentro do universo das possibilidades da fotografia, contudo as imperfeições que seriam resultado de uma má orientação, uma técnica falha, ou uma manipulação equivocada, entregaria uma dose certa de intencionalidade e imprevisibilidade aos resultados imagéticos recolhidos.

É importante dizer que tanto a intencionalidade quanto a imprevisibilidade, são conceitos que tentam ser domados pela correspondência da tradução das imagens de Inteligência Artificial no atual estado da arte. Como os autores do artigo de lançamento do Verstatile Diffusion, da Cornell University, denotam em uma metáfora que mais parece de corrida ao ouro do que científica, a AGI (inteligência artificial geral, comunicar-se de todas as formas humanas conhecidas que passíveis de visualização e/ou consumo) é o “pote de mel” dos desenvolvimentos das inteligências artificiais e de seus difusores.

Repousamos a cana (objeto cilíndrico de metal com estreita passagem em seu interior que atravessa toda sua extensão) do forno em um suporte de metal e tocamos uma de suas extremidades na sílica derretida (vidro derretido), que muito parece com lava (metal e pedra vulcânica, magma), no que chamamos de “colheita”. Giramos a cana para a recolha da sílica

derretida que é aderida pela sua consistência e temperatura primeiramente na superfície da cana, mas ao passar do primeiro giro completo, na superfície do próprio vidro em fusão.

O processo é repetido algumas vezes para que a cada camada, haja certa consistência na camada anterior de vidro derretido. Evitar que a gravidade haja como uma força deformadora é um desafio que condiciona os artesãos a colocar a peça em um movimento de giro constante, no eixo da cana, mesmo fora do forno. A cada giro as deformações que se formam são compensadas, distribuídas de maneira simétrica visualmente atestadas e nada mais, contribuindo estas ações de movimento, equilibradamente na forma da peça.

Após cinco “colheitas” e um giro constante, a peça, já em caminho para a solidez, é destacada da cana através de uma forte pressão de alicate. É então transferida em movimentos rápidos para uma tábua de madeira em formato de pá, que serve como transporte temporário para uma mufla. A mufla é responsável por permitir um arrefecimento lento e gradual ao vidro, a impedir - ou apenas a ajudar - que esta transformação termodinâmica aconteça de forma que a peça se não se parta devida às interações do vidro com a temperatura.

A peça ficou na mufla durante um dia e meio, aproximadamente 32 horas. O resultado foi inicialmente decepcionante. Todos os motivos que justificam as cores da peça aqui destacados só foram descobertos após a “falha”. Curioso pensar que ainda que eu estivesse à procura de uma “falha interessante”, cogitei pensar que não tinha falhado de uma forma suficientemente interessante. Contudo, o que me incomodou mesmo foram as bolhas do vidro.

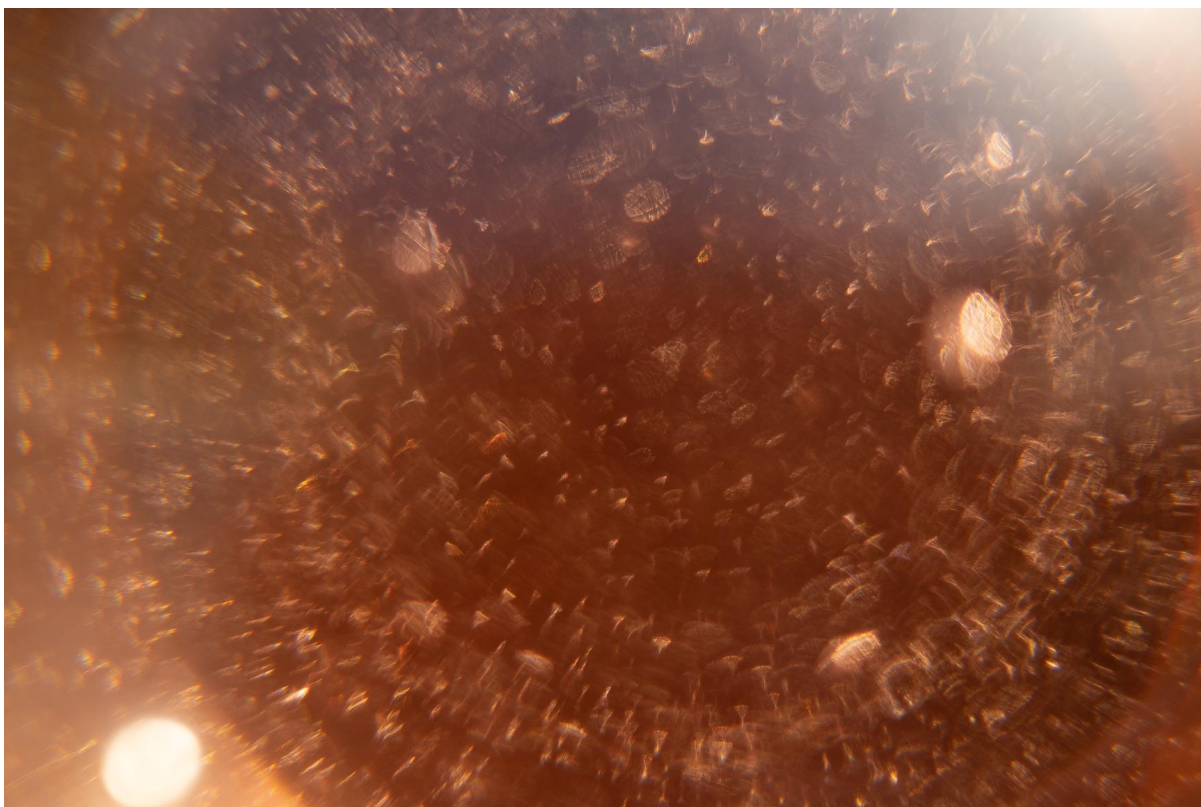


Fig. 81. Fotografia do autor

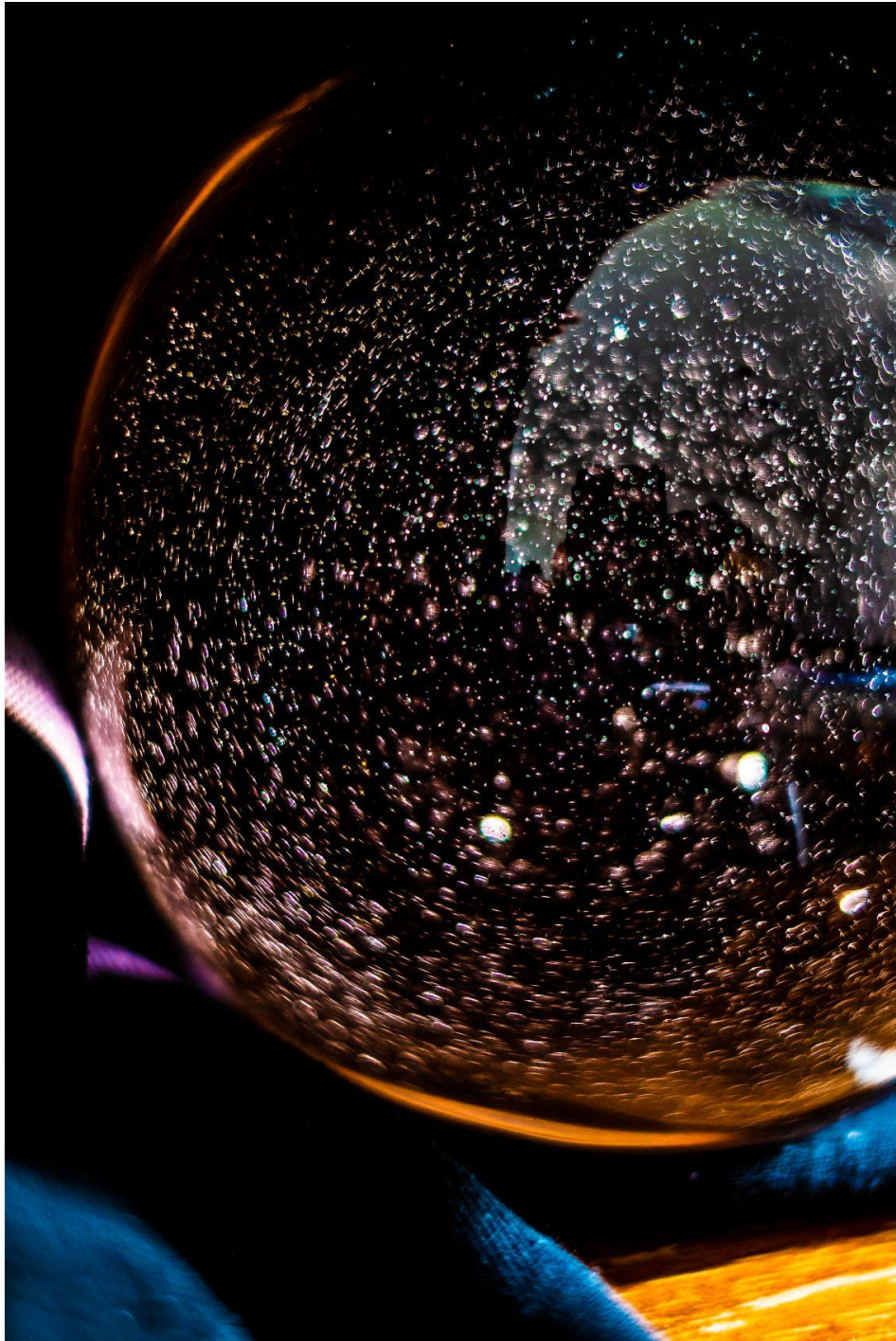


Fig. 82. Fotografia do aurore.

A depender do grau e força e incidência de uma ou várias fontes externas, é impossível ver por “entre” a peça de forma clara e distinguível. Em testes de comportamentos do vidro com a luz,

descobri ser sim possível enxergar o que está além da peça. Contudo, o mais interessante exhibe-se como o que foi o principal problema, as bolhas de ar no vidro.

As bolhas, circulares ou cônicas, roubaram facilmente o propósito da interação da luz almejada com a peça. O interesse deixou de ser o que eu via além da peça, mas o que eu via refletida nela mesma. Para além - ou inclusive, se for mais adequado se referir como um “mergulho” no vidro, a superfície externa de “Violeta” era menos interessante em termos de reflexo do que o que acontecia no interior da peça

A refração da luz em determinado ângulo permitia a refração incerta da luz em cada uma das bolhas. Foi imediato e por isso mesmo convidativo encarar a bola inteira como a representação de um universo, ou uma galáxia. Todas as bolhas de ar no vidro morfam-se conjuntamente na aparência de estrelas, planetas, com reflexo externo a contribuir para emulação de nebulosas.

O fato de que as cores que conhecemos de todas as imagens de telescópios serem cores artificiais, poeticamente me autorizou (e não acredito que revogarei esta auto-permissão durante toda a dissertação), a manipular levemente as imagens com correções do Adobe Lightroom que possuem em sua maioria uma correspondência de tempo, químico ou recorte em uma sala escura tradicional.

O resultado fotográfico é suficientemente semelhante ao espaço sideral. Para um humano. Será para a máquina?

A resposta é sim.

A resposta é sim tanto para um universo à imagem e semelhança do meu erro, quanto para as linhas de minha mão.

"a cloud through the glowing stars"



Fig. 83. Montagem do autor com imagens geradas no Versatile Diffusion acompanhadas por texto gerado pelo mesmo difusor. As imagens e o texto partiram do mesmo *input*, uma fotografia do autor.

"a spark through the smoke from a giant shaped sky in the sky above them."

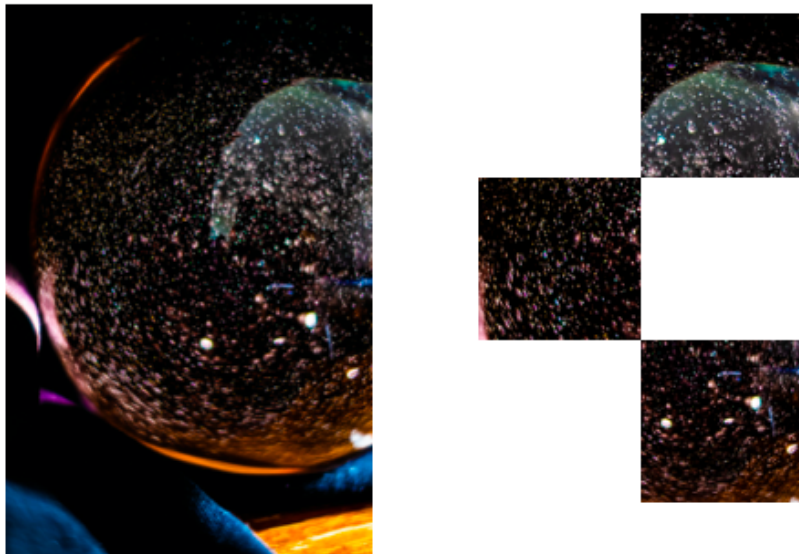


Fig. 84. Montagem do autor com fotografia de sua autoria (input) e imagens e texto gerados no Versatile Diffusion a partir desta mesma fotografia.

"close up of very fingers sharp hands."

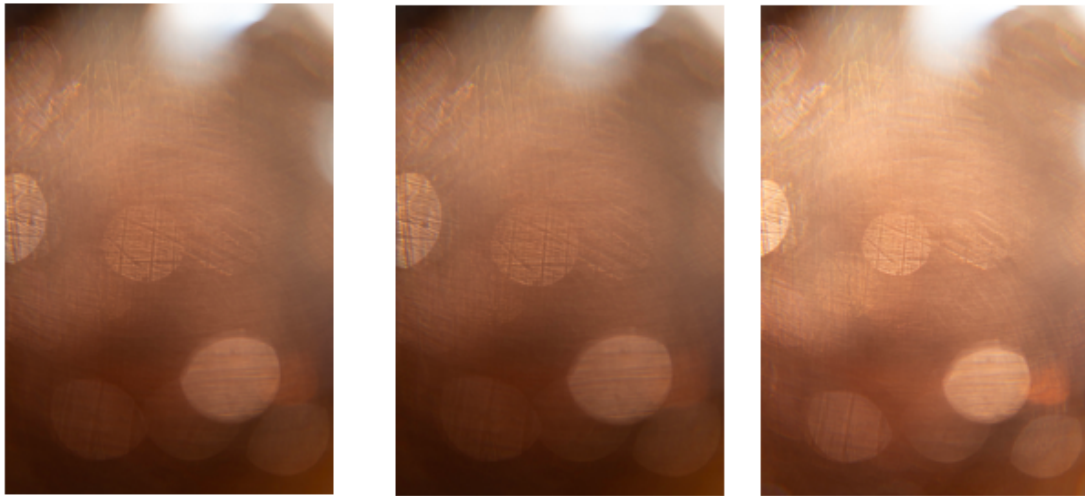


Fig. 85. Montagem do autor com fotografias de sua autoria e texto gerado pelo Versatile Diffusion a partir da leitura de uma dessas.

"close up of very fingers with eyes."

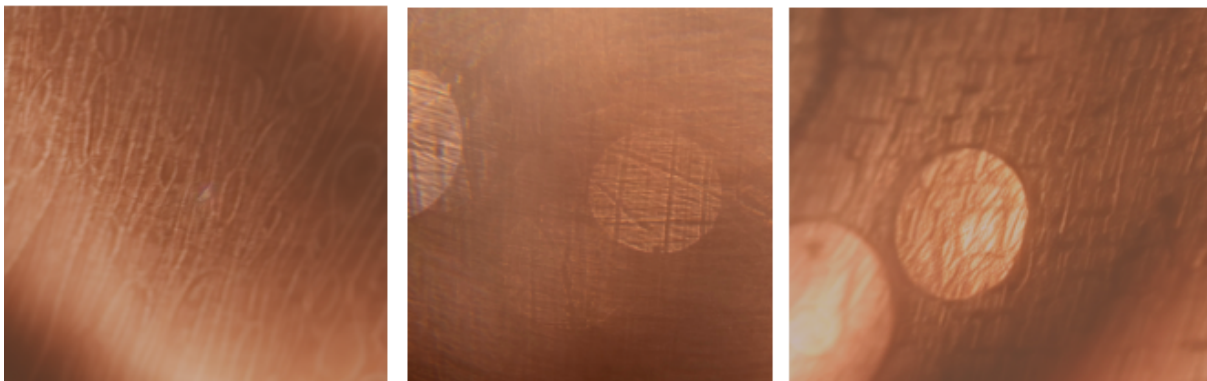


Fig. 86. Montagem do autor com uma fotografia (*input*) de sua autoria combinada com duas imagens e um texto gerados a partir do mesmo *input*.

4. Mandu Ladino

Se todas as imagens são possíveis e não podem mais chocar, então as primeiras imagens a serem “machucadas” precisam ser utópicas em sua distopia. Uma tecnologia que faz “drama” é necessária, embora absolutamente todos os produtores destas novas tecnologias de geração de imagens abordadas no trabalho, as que são comercialmente *mainstream* ou mesmo as criadas com propósitos acadêmicos, possuam uma absolutista orientação nas políticas que tentam desautorizar em vão, ou tentam desengajar seus usuários a fazerem imagens controversas. Quem define o que é “controverso”?

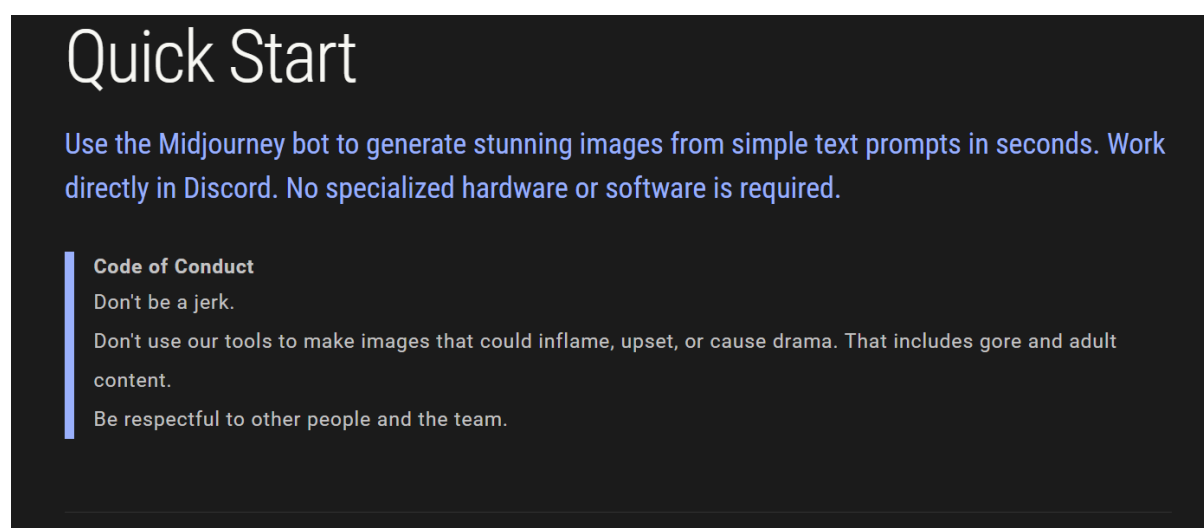


Fig. 87. Captura de tela. Fonte: Midjourney. Os códigos de conduta da tecnologia do Midjourney, já protagonista na proliferação de imagens de inteligência artificial na internet e em reproduções fora dela, são bizarramente apenas três linhas de texto, expostas em seu site.

O “controverso” do Vale do Silício geralmente é o *gore* e a *pornografia*. Mas o *gore* e a *pornografia* são sobretudo os principais temas trabalhados em aplicações tecnológicas parecidas, um lado B da geração de imagens por inteligência artificial, que curiosamente surgem em passo sincronizado com as tecnologias *mainstreams*, a revelar de forma prática em que indústrias tais tecnologias estão também à serviço, ou a que propósitos elas agirão mercadologicamente. Trazemos o exemplo do aplicativo “Only Fakes”, que cria imagens pornográficas essencialmente em objetificação do corpo feminino. A introdução de *prompts* de texto denotam que tais imagens certamente são geradas, como todos os outros aplicativos, na difusão de dados recolhidos em milhares ou milhões de imagens pornográficas.

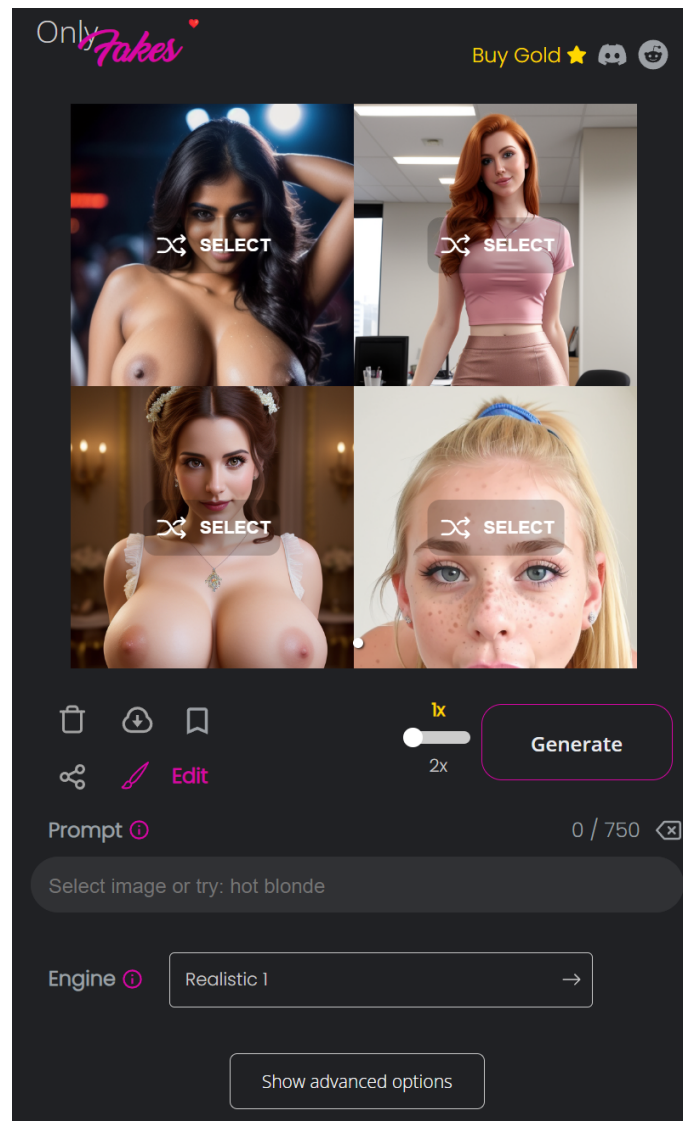


Fig. 88. Captura de tela do gerador de imagens Only Fakes.

Essa extração de dados uma vez humanos e o oferecimento de resultados reconfigurados oferecem uma válida concepção de que tal extrativismo são indícios de uma não tão metafórica colonização da máquina sobre a humanidade. Podemos achar que a troca da exploração sexual imagética de um indivíduo por uma criação pornográfica de inteligência artificial pode atenuar as violências físicas e estéticas do mundo da pornografia ou da comercialização do sexo em si, mas basta lembrar que tais criações vem de uma base de dados de registros uma vez de humanos, para entendermos que tudo é essencialmente uma violência. Se a analogia permite, pornografia por AI é uma pesca por redes de arrasto, em contraposição à uma pesca artesanal anterior.

Sem dramas, não somos pessoas. Oferecemos então, acolhidos pela perspectiva *contra-cultural* publicitada como um dos vértices do Mestrado em Design da Imagem da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, a escolha de sim, desobedecer conceitualmente o estabelecimento geral das políticas “não causar dramas” e suas variações, pois nota-se uma clara tendência hipócrita pelos resultados dos usos de variações de tecnologias, todas do mesmo ecossistema.

Não há, em outros aspectos, jurisprudências válidas ou democráticas decisões do que é “drama”. O conceito de “drama” é tão abstrato e disputável como qualquer tomada de posição política nas sociedades, mas neste caso, se lembrarmos que as posições do mundo da tecnologia atualmente são o topo da pirâmide das indústrias humanas em termos de recurso e influência, o que é “drama” são imposições do vencedor da história, do mais forte, dos mais fortes influentes personagens na linearidade dos acontecimentos, em plena pós-história flusseriana.

Que história é que está a ser normalizada como conto na pós-história? É a nossa história ou é a história dos robôs? Obviamente a neutralidade do robô é uma farsa, mesmo no caso onde sua programação é autogerativa e sua autonomia de decisões não contam mais com interferência dos programadores originais. Uma máquina pode falar com uma máquina e futuramente, uma máquina poderá programar uma máquina. Esta é uma versão muito complicada da brincadeira de “telefone sem fio” que crianças brasileiras jogam, quando algo é sussurrado no ouvido de alguém, que por sua vez deve sussurrar no ouvido de outra pessoa, em sequência indefinida, até que o último receptor tenha nada mais que uma versão adulterada da mensagem inicial, por vezes totalmente alienígena ao conteúdo original. A tradução da máquina pode ser contudo, ao contrário da liberdade das brincadeiras infantis, opressiva.

Fugir da opressão foi o cerne da grande escapada de prisioneiros políticos comunistas, do Forte de Peniche em 3 de janeiro de 1960. O imponente, úmido e intransponível Forte, também conhecido como Fortaleza de São Francisco, foi concluído inicialmente por volta do ano de 1570 no reinado do desaparecido D. Sebastião, como suporte para defesa do acossar de corsários e outras potências coloniais. Contudo, sua utilização mais famosa foi a de desumano calabouço para dissidentes da ditadura salazarista a partir de 1934. O forte gozou por quase 400 anos da fama de que nunca alguém nele contido, conseguira escapar de seus limites físicos..

A horrenda história do Forte ganha tons épicos e um arco redentor em sua memória, através da fuga inédita dos 10 presos filiados ao Partido Comunista Português, sob a liderança de Álvaro

Cunhal. Libertos, lado a lado com o mar, tão essencial na história portuguesa, poeticamente deram duro golpe na ditadura de Salazar. Dizemos aqui que também foi um dismantelo da vocação do Peniche e de seus amigos como tenebroso destino.

Homenageamos tal fuga ao representar um horizonte, o do mar, presente em quase todas as direções da península de Peniche, que já foi uma ilha. Em mescla ao nosso contexto flusseriano da dissertação, a imagem de um barco pesqueiro rumo ao mar, fonte das maiores potencialidades de Peniche (turismo, pesca e surf), foi incluída nas difusões multimodais do Versatile Diffusion, de forma que, tal qual o jogo de “telefone sem fio” infantil é também representado. A imagem original, uma foto, foi convertida em uma variação de imagem. Tal variação foi subsequentemente convertida em outra variação, assim por diante por 11 vezes, em homenagem agora agregada a todos os dez presos políticos salazaristas e ao guarda que facilitou suas fugas..

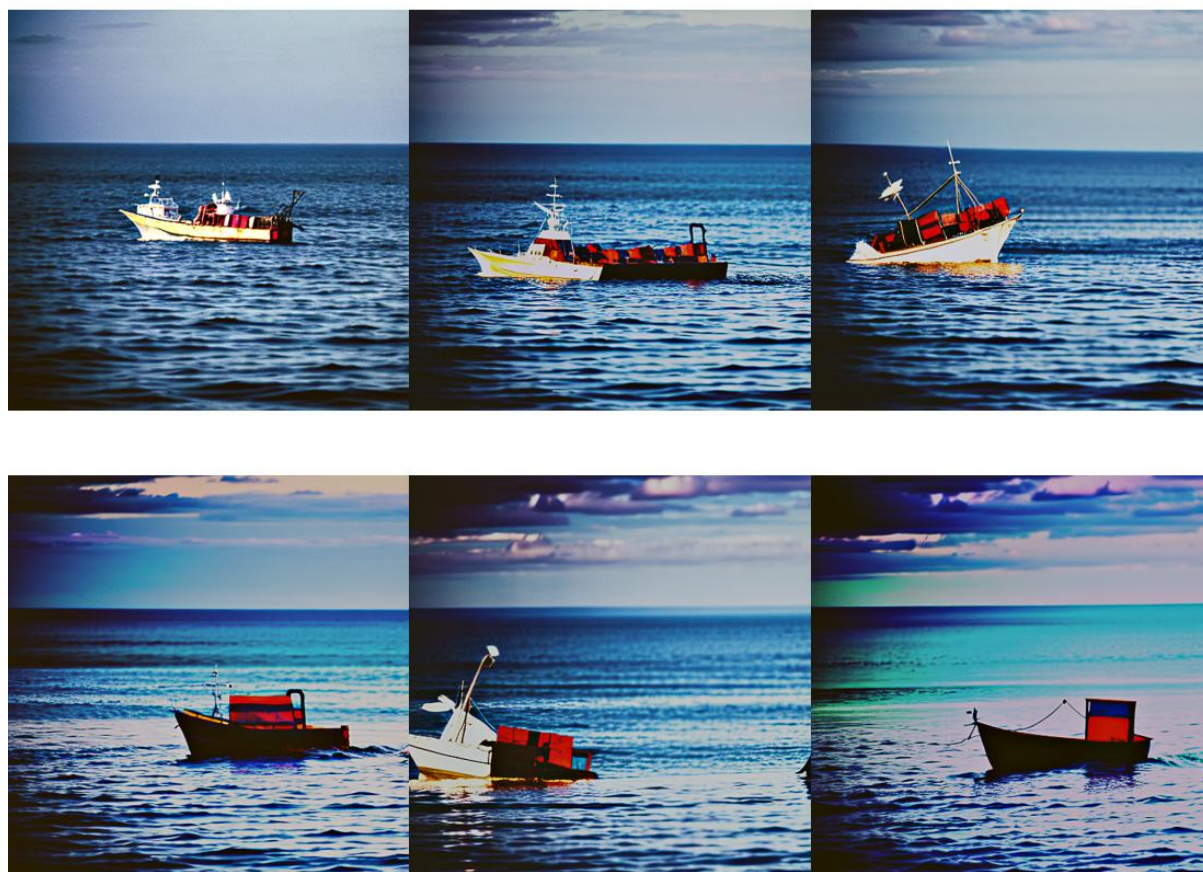


Fig. 89. Montagem com fotografia do autor e imagens criadas no Versatile Diffusion (de 1 a 5).



Fig .90. Imagens geradas no Versatile Diffusion.

O percurso de criação destas imagens, foi inicialmente proposto, com outras imagens originais, como obra ao evento Recode, da FBAUP. Acreditamos ser curiosa a dança entre entropia e sintropia dos elementos visuais da imagem original. A embarcação original foge, rumo em direção à pesca em alto mar. O resultado de um processo de versões alternativas de inteligência artificial retorna o navio à margem da terra. Apostamos ser um curioso poético eterno retorno. Uma espécie de ouroboros sintético, onde o navegar da leitura da máquina, apesar de parecer inédito, é um regurgitar do que é intencionalmente oferecido pelo humano. A mudança estética é, paradoxalmente, profunda e superficial. Irresistível anexarmos as imagens ao conto antigo de Teseu: um barco que com o tempo, possui todas as suas peças trocadas, ainda é o mesmo barco? Uma imagem que contém elementos semióticos baseados na influência de uma imagem original, longinquamente localizada em uma cadeia de metaformoses sintéticas, é uma imagem sobre a primeira imagem original?

Todo monumento é fascista

Cabe lembrar que uma suposta imersão na pós-história e no difícil estabelecimento do que é realidade, também nos oferece uma oportunidade virtualmente infinita de revisões da história, a linear, como uma análise em retrospecto sobre como as histórias são feitas. A história, como já sabemos, é contada pelos vencedores. Mas a história ainda importa, afinal?

“Resulta do esforço das sociedades históricas para impor ao futuro – voluntária ou involuntariamente – determinada imagem de si próprias. No limite, não existe um documento verdade. Todo documento é mentira. Cabe ao historiador não fazer o papel de ingênuo.” (LE GOFF 1990, 548). A ser o papel do artista de potencialidades ainda mais amplas que a de um historiador, ainda sim cabe infundir o criticismo inerente a muitas obras e processos, baseados em revisões historiográficas. A consciência das sociedades é fluída, correspondente às urgências e interesses dos tecidos humanos de uma época, mas delas e para elas se retroalimentam.

Quando a tentativa de imposição histórica é literalmente monumental, contudo, nota-se em uma instância tão rica quanto tão desafiante em ser *desrespeitada* pelo artista-jogador. Uma prova contemporânea são as polêmicas acerca das alterações, grafittis e adaptações físicas ao Padrão do Descobrimento - o mais importante e proeminente monumento fascista de Portugal, construído por Salazar. Uma caçada jurídica à pessoa responsável pela grafia da frase “Blindly Sailing for Money, Humanity is Drowning in a Scarlet Sea” (em tradução livre, “Velejando cegamente por dinheiro, a humanidade afunda-se num mar escarlate”) tomou de arroubo as capas dos principais veículos de comunicação de Portugal e dividiu a sociedade no ano de 2021

Vimos nas caixas de comentários de notícias de meios como o Público, um intenso debate sobre a legitimidade ou não do graffiti como crítica social no monumento. O que não conseguimos observar com tanta intensidade, foi a legitimidade ou não da existência de um monumento que emana em todas as suas direções uma ideia defasada e romanceada dos personagens históricos portugueses, alguns vinculados às navegações, como heróis da lusofonia, portadores da língua da luz, incólumes a críticas, tão distante dos esforços de reunião, harmonia, revisão e reparos aos danos coloniais.

Reforça-se a informação de que o Padrão dos Descobrimentos não foi criado não em um contexto medieval, renascentista ou iluminista, como a maior parte dos monumentos históricos portugueses. É uma peça inaugurada em 9 de agosto de 1960, de autoria de Cottinelli Telmo, sete

meses após a fuga dos comunistas do Forte do Peniche, um evento real que de certa forma aqui contrapõe a fantasia fascista dos “descobridores”, que não deixou materialidades e que, na opinião do autor, deveria ser muito mais lembrado do que a estrutura de betão e cantaria de pedra rosal de Leiria. Leiria é tanto o distrito que proporcionou os materiais para construção do Padrão do Descobrimento, quanto foi palco do cenário da escapada dos que tentaram desafiar os coros dos contentes na ditadura de Salazar. A imagem do português colonizador como um propagador da civilidade é tão falsa quanto a contemporânea imagem, moldada também no século XX, do brasileiro como caricaturalmente povo cordial e amistoso.

Em análise ao texto de Vilém Flusser “Como explicar a arte”, Márcio Seligmann-Silva (2013), analisa sob a perspectiva flusseriana a relação entre arte e política que pode ser alocada na visualização de monumentos.

“A arte se substitui à política, ‘o artista será o programador da cidade’ (e essa cidade a sua grande obra de arte: *Gesamtkunstwerk*). Contra o prognóstico benjaminiano que associava essa estetização da política ao fascismo, Flusser vê nesse passo o meio para se fugir às tendências fascistas da sociedade. A “bela cidade” que ele (Flusser) promete, não é mais a cidade apaziguada das paisagens urbanas idealizadas do Renascimento, mas a cidade em rede, na qual a criatividade vence a morte.” (Seligmann-Silva 2013, 17-18)

Nesta perspectiva, onde alocamos a pessoa que grafitou o Padrão do Descobrimentos, e onde localizamos os idealizadores do monumento em si?

A morte esteve a serviço de Salazar. A morte também esteve a serviço do regime nazista que matou pai, mãe, irmãos, todo o núcleo primeiro da família de Flusser, que fugiu para o Brasil e encontrou na sua nova nacionalidade uma efervescência de fenomenologias que inspiraram toda a extensão de sua obra, inclusive após a sua partida, em 1971, com o enrijecimento da repressão da ditadura militar brasileira (1964-1985). A morte também esteve a serviço da colonização portuguesa, especialmente no que diz respeito à história do estado natal do autor que escreve essa dissertação, o Piauí.

O que se propunha inicialmente não é um apego maniqueísta à uma visão diacrônica de que o “português foi mal” em terras do Brasil. A fenomenologia da pessoa do autor desta dissertação contempla, também, as boas experiências de um nordestino de classe média baixa que sobreviveu a uma Pandemia sozinho em terras lusitanas. Alguém que reconhece na língua portuguesa em todas as suas variantes, em especial, obviamente, à brasileira, uma frequência de pensamento sofisticadíssima e simplesmente bela, rica, ampla e aberta à modificações, por ser esta língua talvez a mais aberta a modificações e transformações do mundo.

A partir de instigações flusserianas, contudo, não nos pode escapar que uma das funções do artista-jogador deve ser a de provocar enquanto relaciona-se com as caixas-pretas. Por este motivo, não precisaríamos nos estender no considerar porque a imagem-monumento do Padrão dos Descobrimentos é potencialmente uma dor à todos os integrantes da CPLP que não portugueses - mas obviamente, na sofisticação e pluralidade de Portugal contemporâneo, existem dispostos a alimentar uma intensa fogueira crítica, uma chama de que talvez as maiores belezas e potencialidades de Portugal não tenham que ser curvar a ingênuas percepções de que o que se passou no Brasil, ou nas outras ex-colônias, foi mais positivo que negativo. Isto não exclui que os juízos de valores atuais contemporâneos, que são incapazes de se manifestar no passado, deixem de atuar no presente como reinterpretação histórica.

Inspirados pela “Antropologia Digital e o Re-manifesto Antropofágico Para a Era Digital” de autoria da artista e pesquisadora brasileira Vanessa Ramos-Velasquez, Doutora pela Bauhaus-University Weimar, que conquistou com este trabalho o prêmio Vilém Flusser Theory Award Distinction - Transmediale.11, em 2011. Um trecho significativo do manifesto em questão é o seguinte:

“Quem descobriu quem?

Foram os Portugueses que descobriram os índios brasileiros só por que aqueles fizeram o esforço de construir suas caravelas, botarem-nas no mar e seguirem a viagem longa?

Por que não ao contrário?

Só por que os índios se encontravam numa posição passiva de meramente estarem de olhos abertos e avistarem esses estrangeiros?

Quem comeu quem?

Desde vossa descoberta, levaram nossas cores para alegrar com um vermelho brilhante vossos eclesiásticos e reis, enquanto lhes contagiamos com nossos sorrisos incansáveis. Agora deixe-nos prová-los nas vossas novas vestimentas. Gostaríamos de ver-lhes através de vossos olhos arregalhados e incorporar vossa alegria assimilada.

É tarde demais para voltar e contestar. Aceitemos tudo do passado, mas viremos a mesa para o futuro. Comemos tudo e engolimos a seco, mas agora cusparamos com bastante sabor que é pra fazer bem aos olhos estrangeiros e deixá-los hipnotizados com tanta gula.

Levaram todo nosso pau-brasil, deixaram-nos só com o nome Brasil enquanto nos meteram o pau.

Então, ponham sua carapaça, pois agora é a nossa vez com o bastão!

Pindorama não é mais! Nunca! Não volta atrás! Eis o índio tecnológico da revolução digital que quer mais do que apito!

Queremos mais do que seus brancos e negros trazidos de terras distantes, dê-nos seus coloridos dados dos mundos virtuais. Mas queremos nos achar sem nos perder nas profundezas de selvas ainda não desbravadas.” Ramos Velasquez s/d, s/p

Propomos o uso das tecnologias abertas dos difusores modais, nomeadamente Instruct-Pix2-Pix e do Bing Image Creator, para fazer um caminho inverso às desbravações portuguesas coloniais. Primeiramente, cobrimos o Padrão do Descobrimento com almeçadas floras amazônicas,

representadas aqui por um GIF de múltiplas camadas progressivas do preenchimento. O difusor Instruct-Pix2-Pix possui como diferencial a possibilidade de mesclar inputs em texto com imagem, a entregar uma imagem que carrega representações de uma imagem original junto às orientações do posterior input. O prompt usado foi: “Cover the Monument to the Discoveries with amazonian jungle, trees and vines” .



Fig. 91. Gif criado pelo autor a partir de imagens geradas no Versatile Diffusion.

Link de acesso para a animação:

https://drive.google.com/file/d/16JNCOoaiFInj_atM4CTERpm_TNXhj0sD/view?usp=drive_link

Em segundo momento propomos uma provocação com a inversão de trajeteto, através do Bing Image Creator, onde oferecemos o input também na língua inglesa, a qual os difusor é mais proficiente: “South american indigenous people colonizing Portugal through Lisbon”. As realidades projetadas nos foram particularmente fascinantes:



Fig. 92. Imagem gerada no Bing Image Creator



Fig. 93. Imagem gerada no Bing Image Creator.



Fig. 94. Imagem gerada no Bing Image Creator.



Fig. 95. Imagem gerada no Bing Image Creator.



Fig. 96. Imagem gerada no Bing Image Creator.



Fig. 97. Imagem gerada no Bing Image Creator.



Fig. 98. Imagem gerada no Bing Image Creator.



Fig. 99. Imagem gerada no Bing Image Creator



Fig. 100. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.



Fig. 101. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator



Fig. 102. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.



Fig. 103. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.

Tais meméticas Lisboas de múltiplos universos paralelos nos chamaram a atenção por uma estética muito parecida à fotográfica. Surpreendentemente, ao adicionarmos ao prompt a expressão “realistic perspective”, o difusor cometeu um erro de interpretação e nos lançou séries de imagens que correspondiam à uma estética iconográfica que se assemelha vagamente à desenhos, registos visuais tradicionais que nos remetem à época da colonização.



Fig. 104. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.

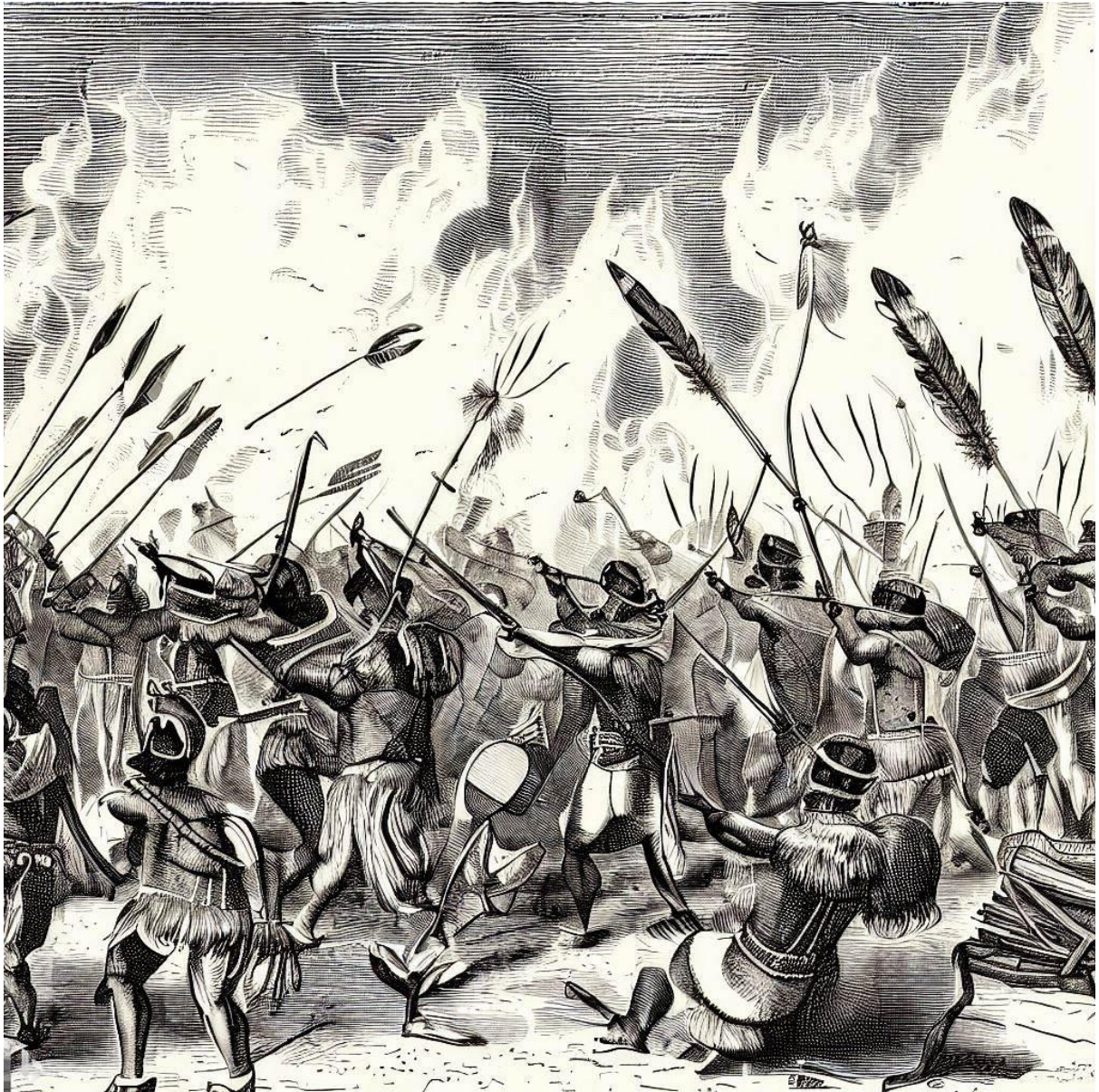


Fig. 105. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.



Fig. 106. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.

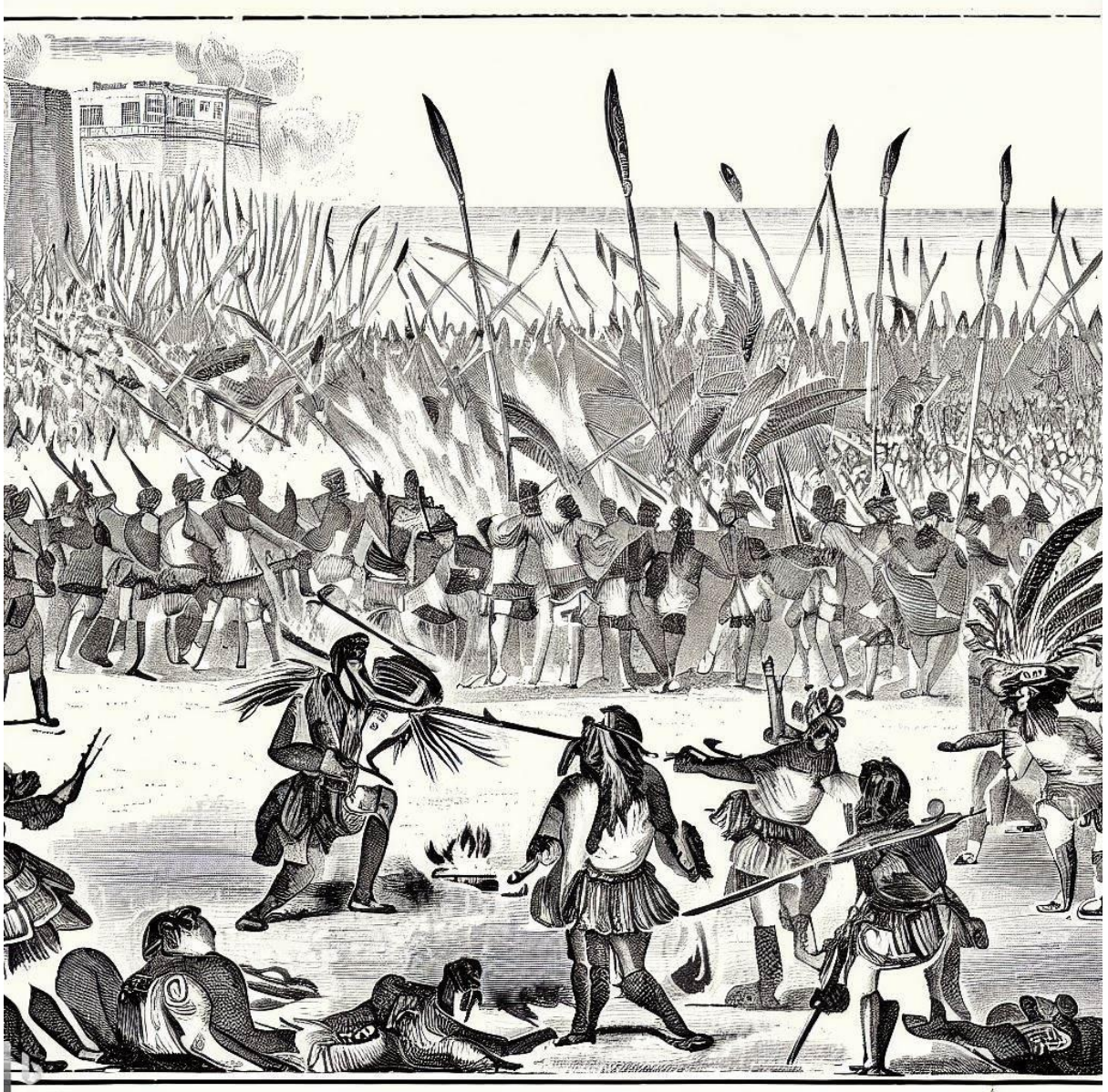


Fig. 107. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.



Fig. 108. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.



Fig. 109. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.



Fig. 110. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.



Fig. 111. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.



Fig. 112. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.



Fig. 113. Imagem gerada a partir do Bing Image Creator.

Os erros de interpretação da máquina se fazem nossos acertos acidentais, em consonância ao que propomos como a transgressão dos programas, intuitos, propostas de acerto e pretensões de compreensão da máquina. Que erro, afinal?

A pós-história não vem como um passe de mágica. Não vem como um click e nem extermina as disputas de enredo por parte dos adversários, nem mesmo quando já não existem adversários acerca da situação. Não existir, contudo, é tanto o maior medo humano, quanto é o medo da mensagem humana, que é codificada nestes paradoxais acúmulos de informações invisibilizadas por excesso na contemporaneidade, com o intuito inicial de vencer o implacável teste do tempo. Não queremos desaparecer.

Mas já desaparecemos. No holocausto, nas ditaduras, na colonização dos povos originários do Brasil, que nem sequer tinha esse nome. Que nem sequer era território delimitado por linhas - fronteiriças, de bordas geográficas, mas também de escrita, da história linear e formal que Flusser disse ter acabado. Se a história “acabou”, podemos dizer que esta história é a ocidental. Se a história “acabou”, voltamos para onde ela “começa”, no que diz respeito ao âmago da personalidade do autor que vos escreve.

As imagens rupestres de Lascaux, na França, contam sobre tempos pré-históricos: esta etapa humana em que não havia o advento da abstração da linguagem através de signos alfanuméricos. Podemos observar coisa parecida, mas muito mais fascinante na nossa opinião, no Parque Nacional da Serra da Capivara e na Serra das Confusões, no interior do estado do Piauí, majoritariamente incluídos nas territorialidades dos municípios de São Raimundo Nonato e Várzea Grande.

A região abriga uma colossal reunião ao ar-livre de imagens rupestres do que Flusser chamaria de humanos pré-históricos. As imagens “falam” sobre sexo, hábitos e costumes, religiosidade, mistérios, dentre uma ampla gama de assuntos, e oferecem uma rica simbologia que mesmo em 2023 não conseguiu ser totalmente mapeada e estudada. Ao todo, as dimensões dos Parques da Serra da Capivara e da Serra das Confusões somam aproximadamente 129 mil e 823 mil hectares. De topologia única, paredões de onde brotam água mineral e cavernas úmidas protegem um ancestral bioma, que projetam um verde em contraponto à aridez de regiões próximas, que em uma anterior era geológica, eram de todo férteis e extremamente povoadas.

Para a Doutora Niède Guidon, a arqueóloga franco-brasileira que aceitou a missão de uma vida como defensora científica e política da região e de seus tesouros arqueológicos e etnolinguísticos, há uma correspondência clara entre os autores das imagens e os povos originários que tiveram contacto forçado com os colonizadores, portugueses e brasileiros paulistas, os bandeirantes.

Eram os povos originários, que os interesses da Coroa Portuguesa no século XVII e XVIII achincalhou, escravizou e que iniciou e concluiu o processo de extermínio total, não só produtores de imagens, como produtores das imagens mais antigas das Américas, sob os quais testes de carbono 14 colocam em cheque a teoria de que a América foi povoada inicialmente sob migração do estreito de Bering em tempos glaciais de seres humanos à partir da Ásia, ainda defendida arduamente nos dias atuais por uma historicidade acadêmica anglo-saxônica de desproporcionais recursos e capilaridade em influência, se comparada à brasileira e até mesmo à tradicional arqueologia francesa. Sem a tradição arqueológica de Lascaux, não haveria São Raimundo Nonato e nem Serra das Confusões.

Podemos ver uma jovem Niède Guidon em 1975 a reportar as conexões dos povos originários indígenas com a ancestralidade presente nas imagens rupestres, através de documento dissertativo oferecido à École des Hautes Etudes en Sciences Sociales em Marseille, França, onde cita e corrobora o historiador piauiense Brandão Júnior, em raríssima referência a artigo publicado por este em 1920, sobre os últimos momentos de existência do povo indígena Pimenteiras, na região de várzea grande, no século XVIII:

“Para a região que nos interessa mais de perto, encontramos em Brandão Junior as seguintes informações: ‘No final do século XVIII ou início do século XIX, José Dias de Souza (Soares segundo outros autores) partiu de São Raimundo Nonato, expulsou os últimos descendentes dos Pimenteiras que ocuparam as terras localizadas ao sudeste desta cidade, ao longo do Piauí, até as nascentes do rio. Nesta época, a tribo já era muito pequena e graças à expedição tornou-se proprietário de Santo Antônio, Conceição, São Victor, Tranqueira, Tamanduá, Sítio do Meio e Jurema’. Eram aldeias encostadas no primeiro sopé da Serra Grande onde ainda existem, já muito pequenos, os lagos que refletiam nas suas águas límpidas as cabanas de palha dos primeiros habitantes desta rica região.” (Guidon 1975).

Os Pimenteiras foram apenas um dos vários povos que sempre ocuparam ou transitaram no que hoje é o território piauiense, que era considerado uma terra de indígenas “tapuias”. A designação “tapuia”, significa em tupi “bárbaros”, ou “inimigos”. A Doutora Maria de Lurdes Nazário, da Universidade Federal de Goiás, afirma que “tapuia” nada mais era do que “termo de origem tupi que foi utilizado durante o período inicial de colonização do Brasil para designar todos os indígenas que não falavam o tupi antigo”. (Nazário 2016). Tapuia era geralmente a designação usada para todos os índios que não faziam parte dos grupos inicialmente aliados, cooptados como aliados, nas primeiras incursões portuguesas ao território da costa sul americana.

Maria de Lurdes Nazário nos elucida que os tapuia na verdade não eram um povo, mas um conjunto de povos que falavam diversas línguas, muitas vezes sem qualquer conexão linguística entre si. Estima-se que à época da chegada das caravelas no Brasil, havia uma pluralidade de 1400

idiomas, anexados a diversos troncos linguísticos. Muitos troncos linguísticos foram completamente extintos, por precedente extinção de seus falantes, para além dos troncos mais conhecidos como o Tupi-Guarani e Macro-Jê. Os tapuias, entretanto, possuíam outra grande similaridade em sua multiplicidade de povos: a grande maioria ocupava o interior do Brasil, relativamente afastado das costas litorâneas.

O estado do Piauí foi o único do Nordeste, onde o Brasil colonizado começou a ser ocupado do interior à costa. Os interesses dividiram-se entre a expansão de fronteira pecuária, que fornecia carne de gado às grandes vilas e cidades do país inteiro. Era repleto de tapuias. Os Pimenteiras, que falavam o Jê, possivelmente os últimos a serem expulsos do território piauiense ou incorporados na disputa de interesses de famílias portuguesas ou brancas famílias de brasileiros descendentes, a Coroa e as Missões Jesuíticas, eram apenas um dos vários povos lá presentes.

O historiador Monsenhor Chaves, celebrado no Piauí como o mais importante pesquisador da primeira metade do século XX sobre a história do estado, angariou de informações e na retrospectiva cronológica da formação moderna do território e continua a ser uma das mais ricas fontes acerca da presença das populações originárias e de recapitulação de suas relações com os novos habitantes. Em sua monografia histórica, datada de 1954, nomeada “O Índio em Solo Piauiense”, reconta sobre o Levante Geral dos Tapuias do Norte, ou Levante Geral dos Índios, com protagonismo da presença de Mandu Ladino (na obra, com grafia de Manú-Ladino).

“De 1712 para 1713 houve o levante geral de todos os tapuias do norte . Desta vez os selvagens obedeciam à orientação de um índio perigoso, que se chamava Manú-Ladino. Não era um bárbaro na expressão da palavra: havia sido educado pelos Padres da Companhia de Jesus. Inteligente, astuto e vingativo, Manú-Ladino mobilizou as tribos rebeladas, dividindo-as em guerrilhas, e passou a hostilizar os brancos do lado do Maranhão. Tais foram as suas tropelias que o governo resolveu intervir. Despachou contra êle uma expedição sob o comando do Mestre de Campo Antonio da Cunha Souto-Maior . Arditoso como era, Manú-Ladino armou uma cilada aos brancos expedicionários, e a executou com admirável precisão. Por intermédio de seus lugares-tenentes, logo depois de iniciada a luta, conseguiu entrar em negociações com os índios da expedição, sublevando-os. E num dia determinado, os índios rebelados mataram, a traição, o cabo Thomás do Vale e todos os soldados que o acompanhavam. Escapou apenas um para dar a notícia do massacre ao Silvestre de Campo, que ficara no arraial. Depois do insucesso desta expedição, os índios amotinados cresceram em ousadia nos seus assaltos às fazendas e engenhos em uma e outra margem do Parnaíba, estendendo as suas tropelias até à zona do Itapicurú. Dois anos depois marcharam contra êles duas expedições: uma do Maranhão, sob o comando de Francisco Cavalcante de Albuquerque, e outra do Piauí, sob o comando do Mestre de Campo Bernardo de Carvalho Aguiar. As duas forças fizeram junção no sítio Iguará, do lado do Maranhão, e iniciaram a luta esmagando a tribu dos Aranhís. Seguiu-se logo após a derrota de outras tribus confederadas. Manú-Ladino morreu afogado no Parnaíba, quando, procurando escapar à perseguição que lhe moviam, atravessava para o lado do Piauí.” (Chaves 1954, 20).

Um índio aculturado de suas origens, novo cristão, fluente em português, provavelmente espanhol, capaz de se comunicar em diversas línguas originárias ameríndias e certamente com

noções aprofundadas de latim, devido à imposição cultural jesuítica. Matou e foi morto sob cenário de fricção dos interesses entre a Coroa e a Igreja, na transição do Renascentismo para o Iluminismo na metrópole europeia, refletido no Brasil. Conseguiu contra todas as possibilidades projetar-se à história linear.

O principal ou mais proeminente alvo da revolta de Mandu Ladino foi Mestre de Campo Antônio da Cunha Sotto Mayor (registrado com variações de grafias em seu sobrenome, Sottomayor, Souto-Mayor, Sotto-Mayor, Souto Maior), de família nobre e que segundo a dissertação de Manuel de Sousa Gomes. Segundo a dissertação de mestrado do historiador Manuel Sousa Gomes, da Universidade do Minho, Sotto Mayor acumulava tanto a função de líder de tropas como de latifundiário de posse de grandes dimensões de terras.

Através de tal dissertação recolhemos informações que ajudam a entender aspectos sobre Sotto Mayor, como o fato de ter sido ao fim da sua vida correspondente aos 13,6% de proprietários de escravos que continham de 11 a 20 escravos (pg. 33), assim como seu testamento e a divisão dos seus bens. Topamos, contudo, com certas projeções de preconceitos que não mais deveriam haver de ser levados à sério no meio acadêmico, como a frase “apesar das suas poucas aptidões para o trabalho os ameríndios eram transformados facilmente em escravos.” (GOMES, Manuel. pg. 37)

O conceito de trabalho produtivo como gerador de mais-valia ou percurso para acúmulo de posses não fazia de nenhuma forma, a nenhum povo ameríndio do Brasil no que diz respeito à suas cosmologias. Sua escravização, tampouco foi fácil. Mas os motivos para a revolta de Mandu Ladino, são justos mesmo na perspectiva de 1954, por parte de Monsenhor Chaves, que como jesuíta, exerceu em sua escrita forte carga ideológica em direção à excetuar culpa ou participação da Igreja, que à época do Levante Geral dos Índios Tapuias, tinha forte presença na região do Meio-Norte do Brasil, da Serra da Ibiapaba até zonas do Maranhão após o cruzamento do rio Parnaíba. Tal região compreende, dentre várias cidades, a capital Teresina, os municípios de Alto Longá e Caxias, no Maranhão. As três cidades são aqui citadas por serem as cidades de onde venho e vieram também minha família, no que conseguimos observar de mais distante na nossa árvore genealógica e nos relatos orais.

Ainda assim, Monsenhor Chaves oferece uma visão reflexiva mais complexa, sensível, supostamente ponderada entre “prós” e “contras” do processo de colonização. Ainda em 1954,

na sua monografia, quando ainda era apenas um Padre, sob momento sucessor ao Levante, quando as resistências indígenas haviam sido esmagadas:

“Começa, então, a longa e penosa fase de assimilação do selvagem à civilização. Os ataques que vierão depois serão ataques esporádicos, de tribus inassimiláveis, em pontos isolados e em circunstâncias que, bem pesados os prós e os contras, seríamos forçados a dar razão ao índio, e não ao branco. Mas na época em que os fatos sucederam, e no local em que se desenvolveram, os índios eram bichos do mato, que se podia escravizar quando apanhados no campo de batalha, e que se podia matar, quando pilhados roubando o gado das fazendas. Eles foram as pobres vítimas de um choque de culturas. Amando em extremo a sua liberdade, reagiram violentamente quando perceberam a intenção do branco de escravizá-los. Para desagravarem aquilo que supunham ser a sua honra ofendida pelo injusto agressor, agrediram, e cometeram inúmeras atrocidades. Mas, porventura, teriam sido maiores e mais requintadas do que as que sofreram por parte do seu contendor, o branco civilizado? A história diz que não. Sem terem uma noção do direito de propriedade, tal como a entendiam os brancos, matavam para comer algumas réses que apanhavam no mato. Não faziam a mesma coisa com os veados, os caietús e as pacas? Por isso eram caçados como ladrões para os quais não havia cadeia, porque havia coisa muito mais prática e sumária : o espingardamento, pura e simplesmente.” (Chaves 1954, 22)

Mandu Ladino entrou para a história (a linear) inicialmente por rebelar-se contra Sotto Mayor e as práticas contras as populações originárias. Mas se nos cabe tentar perspectivar outras faces de quem era Sotto Mayor, além do nobre que deixou no seu testamento variadas doações no valor de 200 mil réis para variadas igrejas, no Piauí e em Portugal, como indício de preocupação na sua passagem espiritual, além do generoso fraterno que deixou 8 mil cruzados para seu irmão, Pedro da Cunha Sotto Mayor, recorremos à obra “The Cambridge History of Latin America, Volume 2”, organizado pela Doutora Leslie Bethell, onde encontramos a seguinte passagem:

“Um dos mais cruéis rufiões foi António da Cunha Souto-Maior, que aterrorizou tribos de um acampamento no Parnaíba. Um bárbaro entretenimento idealizado por ele e seu irmão (Pedro da Cunha Sotto Mayor) era libertar Anaperus prisioneiros um por um, montá-los em cavalos e decapitá-los com facões. Uma rebelião de seus próprios índios em 1712 matou Cunha Souto-Maior e os seus soldados portugueses, e depois espalhou-se rapidamente como a mais séria e generalizada de todas as rebeliões indígenas. A insurreição foi liderada por um indígena educado em missão (jesuíta) chamado Mandu Ladino e assolou todo o sul do Maranhão, Piauí e Ceará por sete anos. Custou aos portugueses a perda de muitas vidas e a destruição de centenas de fazendas. Por um breve período, as tribos Ge (Jê) de Mandu foram aliadas aos seus inimigos tradicionais, as tribos Tupi do Ceará. Houvesse essa aliança durado, poderiam ter expulsado todos os portugueses do Ceará; mas o Tupi foram aplacados pelas autoridades, e foi uma força de Tobajara (Tabajaras) da Ibiapaba, lutando 'sem nenhum branco', os quais eram apenas um constrangimento para eles nas florestas', que em 1719 capturaram e mataram Mandu e exterminaram seus “Tapuias”. (BETHEL, 1985).

O enxerto tem por sua vez, referência no trabalho das historiadoras portuguesas Virginia Rau, então Professora da Universidade de Lisboa e membra da Academia Portuguesa de História e agraciada com grau de Grande-Oficial da Ordem de Instrução Pública, em coautoria de Maria Fernanda Gomes da Silva, então bolseira do extinto Instituto de Alta Cultura, através de análise de “Os manuscritos do arquivo da Casa de Cadaval respeitantes ao Brasil”, em publicação de

1958 da Universidade de Coimbra. A publicação, portanto, acontecia dentro do regime salazarista e há de se reforçar a proeminência e valor de uma pesquisa que ao levantar seus dados, expôs de forma tão contundente alguns dos traços macabros e relativamente rotineiros das relações entre os portugueses colonizadores no Piauí e as populações ameríndias, factos históricos que de nada iam ao encontro da romanceada construção do espirituoso bom português descobridor dos mares e terras.

A maioria das entradas com menos rigor histórico, contudo, apontam para a figura do Mestre de Campo substituto à Sotto Mayor, Bernardo de Carvalho Aguiar, como o personagem que derrotou Mandu Ladino. Esta inclusive é a versão mais aceita pelos próprios piauienses que possuem alguma familiaridade de detalhes de sua jornada. Mandu em seu tempo atrapalhou os planos de colonização de tal forma, que foi citado em cartas régias e memórias, como a do Governador do Estado do Maranhão entre 1718 e 1722, Bernardo de Pereira Berredo, então responsável pela administração do território do Piauí, à época região administrativa vinculada. Em memórias de seu governo e feitos, relatou ao Rei D. João V:

“Tinha sido cabeça de uns, e outros insultos um índio chamado Manoel com a antonomásia de Ladino, que nascido no grêmio Católico, e devendo a sua educação aos Missionários da Companhia de Jesus, era o que fazia entre todos eles ostentações mais bárbaras da sua primeira natureza” (Berredo apud Miranda 2017, s/p)

Supõe-se que todos os feitos de um burocrata que prestava contas ao Rei, devia carregar em seus relatos certo tom de autoelogio às realizações do emissor da mensagem. Para tentar entender, por fim, se Mandu de facto não foi derrotado por portugueses, mas por outros indígenas, fomos pessoalmente ao Arquivo Ultramarino em Lisboa para tentar localizar menção ao feito. A hipótese é que, caso o tivesse realizado, vencido um dos principais inimigos da Coroa no Brasil à época, tal feito teria lugar de destaque em algum ponto de sua biografia.



Fig. 114. Fotografia do autor.

Seria este ato então, passível de inclusão em suas cartas de mercês ao rei Rei João V, datada de 1728, onde presta contas de suas realizações ao Conselho. O Livro de Mercês Gerais é a compilação da apreciação do Conselho Ultramarino do Império de Portugal dos pedidos de mercês (promoções, títulos, posses, concessões, "graças" gerais) de funcionários, nobres e pessoas de relevância pública e financeira. O que se destaca nas imagens é a análise do pedido de promoção de Bernado de Carvalho Aguiar, então Mestre de Campo, onde detalha-se os seus principais feitos até o ano de 1728.

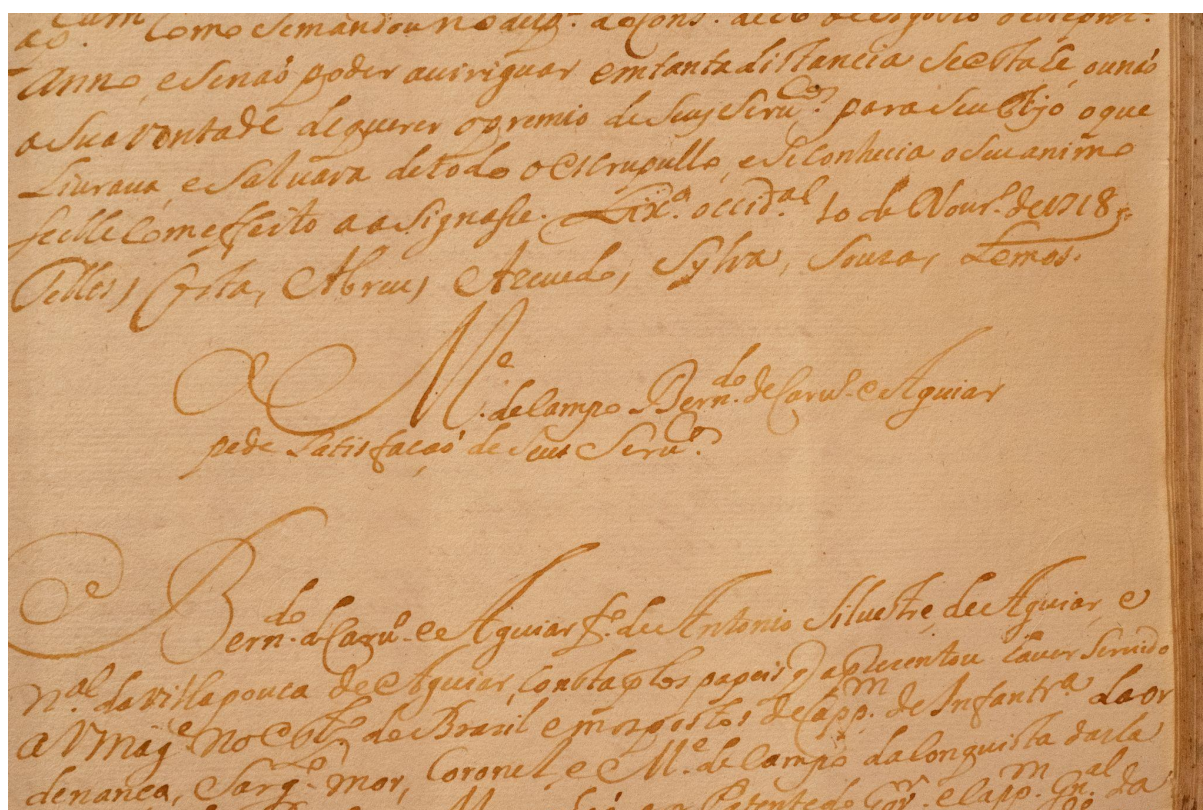


Fig. 115. Fotografia do autor

Tais feitos devem ser compreendidos como realizados entre o reinado de Rei Pedro II de Portugal, "O Pacífico", até seu sucessor, Rei João V, "O Magnânimo". São 5 páginas em 3 folhas. Nele vemos o relato das ações contra o "indio de corso". Há menção à morte de Sotto Mayor na página 3, realmente em 1712, no arraial de Nossa Senhora da Conceição, sua propriedade.

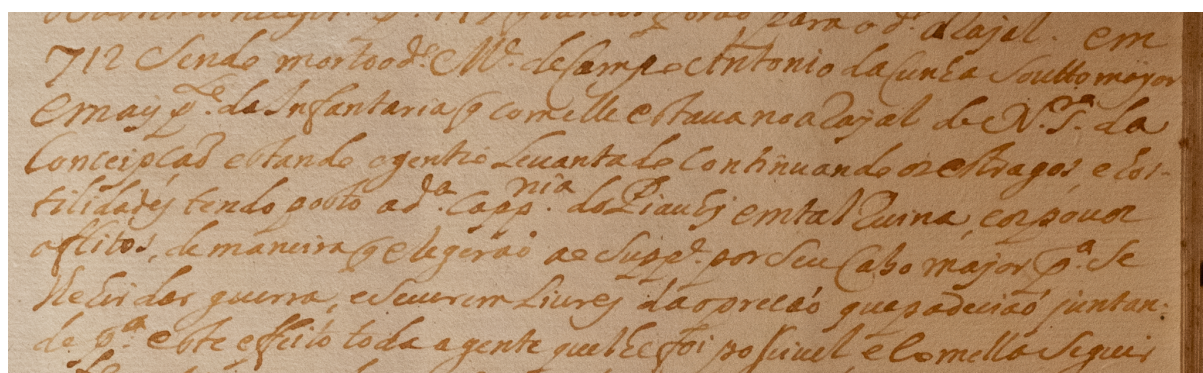


Fig. 116. Fotografia do autor.

Não conseguimos identificar o nome Mandu Ladino, da qual derrota às mãos do Mestre de Campo, seria feito à bem ressonar aos olhos do rei. Tal ausência potencialmente corrobora então, a percepção de que foi mesmo os recrutados índios Tabajara do Ceará, os capazes de

vencer os outros índios, o de “corso” - assim chamados pois eram andantes, uma vez que a maioria já havia perdido as suas tribos na esteira colonizadora. Mas confirmamos que Bernardo de Carvalho Aguiar atuou como Mestre de Campo, e foi recomendado pelo Conselho a obter promoção à patente de Sargento Mor, sob reconhecimento do Conselho Ultramarino às suas leais funções à coroa portuguesa, mesmo destacado em terras tão distantes.

Antes do fim desta pesquisa sobre o pedido de mercê por parte de Bernardo de Carvalho Aguiar, contudo, potencialmente levantamos questão inédita: Pedro da Cunha Sotto Mayor, irmão de sangue e vilania de Antonio da Cunha Sotto Mayor e principal beneficiário do testamento do segundo, como levantou Manuel Gomes em sua dissertação da UMinho, teria sido preso por Bernardo de Carvalho Aguiar à mando do Governador do Maranhão, por envolvimento na morte de seu próprio irmão e incitamento ao Levante Geral. Pedro da Cunha Sotto Mayor, após a morte de seu irmão, ocupou a sua posição de Mestre de Campo.

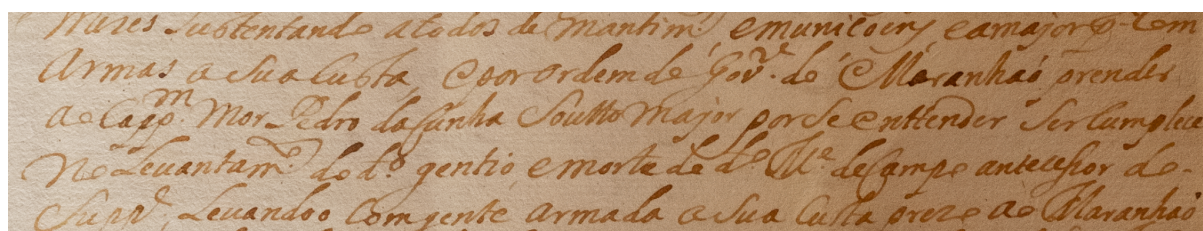


Fig. 117. Fotografia do autor

“Por ordem do Governador do Maranhão, prendeu o Capitão Mor Pedro da Cunha Soutto Mayor por entender ser cúmplice no Levante do gentio e na morte do Mestre de campo antecessor”.

Encerramos aqui a pesquisa às Mercês Gerais. Mas se já dissemos que este não era um trabalho sobre telemóvel, tampouco é um trabalho historiográfico estricte sensu. Foi, para o autor que vos escreve sob égide fenomenológica, muito interessante entrar em contacto físico com um documento tão antigo e capaz de abrir tantas sensações e questões. Há alguma dimensão de vida em lembrar de personagens esquecidos, mesmo os que já morreram.

Para Flusser, em suas raras menções ao seu judaísmo, o diálogo é o caminho da transcendência, como pensa em Ficções Filosóficas: “Eis o que afirma a ideologia judaica: a memória transumana é espécie de rede; é ela o diálogo que mantemos uns com os outros. Participamos da memória transumana na medida em que conseguimos superar-nos a nós próprios e

reconhecemos os outros. De maneira que os mortos vivem (khayeh hamessim) na medida em que são por nós reconhecidos e em que somos responsáveis pela imortalidade dos outros (zikhranah lebrakha). Ora, reconhecer o outro implica reconhecer nele o Totalmente Outro. Ao participarmos do diálogo, participamos da memória transumana, voltamos para ‘Deus’” (Flusser 1998b, 181.)

Ainda que o autor que vos escreve não seja atualmente religioso, recorro primeiro a poesia e depois à imagem, para suscitar o ensejo: Mandu Ladino vive. Em contraponto à burocracia que pode transformar pessoas em números, algo a ser localizado como detalhe documental passível de erros de traduções e interpretações, oferecemos então a última imagem em ordem cronológica realizada para Jogos Superficiais.

Em salto ao mundo da cultura e música popular brasileira, nos anos 1990 ,o grupo Nação Zumbi liderados pelo cantor e multiartista Chico Science, inovou por juntar ritmos típicos do nordeste brasileiro, mais especificamente do Pernambuco, com muitas experimentais incursões sonoras que carregavam um potente diálogo entre passado e futuro. O som da banda encontrava a estrutura lírica ímpar de Science, do qual retiro inspiração para a imagem que soma passado, presente, almeja um futuro. Piauí, Porto. Brasil, Portugal. A imagem também é dedicada à Niède Guidon, que ofereceu sua jornada de vida e a grande obra realizada nesta trajetória, às imagens fantásticas dos povos originários do nordeste do Brasil, de onde sou.

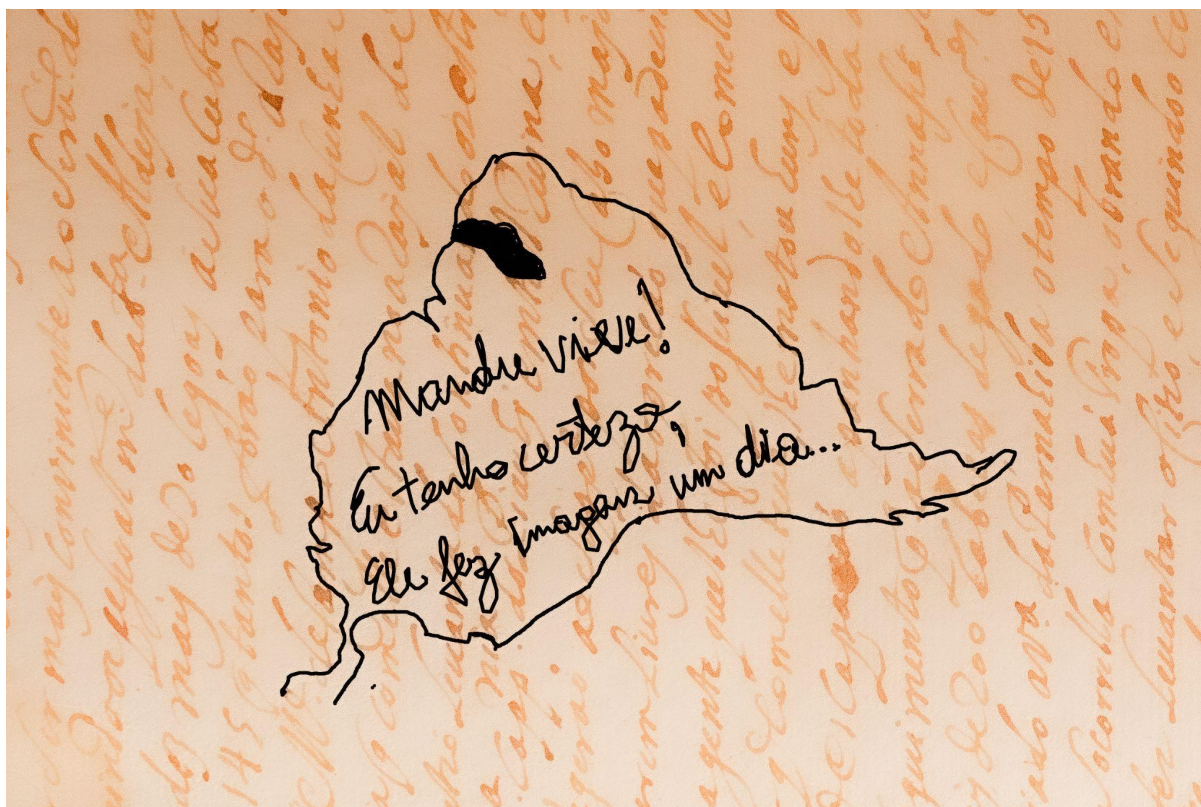


Fig. 118. Imagem do autor.

Conclusões

Ao revisar nosso projeto aprovado pela Comissão Científica do MDI, algo que parece já tão distante, ficamos satisfeitos ao ver que conseguimos permear todas as questões centrais que propomos. Aprendemos as distinções e sobreposições entre os tipos de imagens flusserianas: tradicional, técnica, sintética, nova imagem e anti-imagem. Tivemos a oportunidade, inclusive, de humildemente tentar emancipar ou subdividir as imagens de inteligência artificial em uma nova categoria ou subcategoria da imagem sintética, pelo seu crescente descolamento da intenção humana.

Podemos observar também que a retomada da materialidade na criação de imagens, não abrir mão dos gestos, não reter-se às normas de empresas que cospem imagens sintéticas aos nossos olhos sem permissões, assim como a reorganização e a realocação das imagens geradas por inteligência artificial, sobretudo em contextos contraculturais, podem oferecer à estas imagens, que essencialmente são meras organizações probabilísticas.

Refletimos que a pós-história pode ser uma teoria válida, mas não é antagonica à muito real história tradicional, dos fatos e decisões, continuaremos a observar as interseções entre os dois conceitos. Flusser, contudo, estava certo: a imagem parece ter um lugar de protagonismo e parece reservar mudanças que atravessam não só nossa compreensão do mundo, como nossas ações e em última instância, nossos corpos.

Chegamos à conclusão, que tal qual sentimentos, ser um jogador ou um funcionário não são condições permanentes e nem excludentes, contudo, a norma é covardemente a da posição de funcionário, os quais somos automaticamente por estarmos inclusos em sociedades ocidentais, e por mais defasada que possa ser a expressão, “telematizadas”. Ser jogador, artista, ser inquieto e pensante, é sobretudo um exercício de resistência que deve ser aprofundado não só pelo autor, mas por todos que desejam adiar o momento em que a humanidade pode ser infantilizada e definitivamente sequestrada cognitivamente pela hipnose das imagens contemporâneas, que são complexas e invasivas e que repousam no topo da cadeia dos estímulos dos dispositivos tecnológicos contemporâneos, que à palma da mão, com seus agentes privados ocultos, são tão capazes de ferir ou matar quanto um governo totalitário.

Meditamos que talvez a melhor partida seja estabelecer como postulado nunca deixar as máquinas e as imagens das máquinas adquirirem total controle pelos nossos símbolos. Ainda que as consideramos não-arte, paradoxalmente reconhecemos todas as imagens de inteligência artificial, em especial as mais novas geradas por linguagens de processamento natural, são raspas e pasteurizações de todas produções humanas. Apontamos que os tons alarmistas sobre substituição potencial da maioria das funções trabalhistas e até artísticas humanas contém uma essência de verdade, contudo, há de acreditar como antídoto ou mitigação, valorizarmos as humanidades e fenomenologias na criação das imagens mais que as semióticas, pois é esta última a concorrente de uma corrida em que não podemos vencer, uma vez que é mais facilmente produtificável e que se anexa mais facilmente à dogmas do mercado.

Colocamos aqui agora, três contos da antiguidade que atravessam os paradigmas das imagens de inteligência artificial e sobretudo da codificação, que a recolhe apenas como uma das dimensões da comunicação. Não há nada de “natural” na linguagem de processamento natural. Por mais surpreendente que as imagens possam ser também, como previamente destacado, elas só existem porque imagens primeiras existiram - os autores destas, vivos ou mortos, jamais verão um centímo sequer de participação nos lucros das grandes empresas de tecnologia.

A promessa, a utopia, o Eldorado da corrida tecnológica do desenvolvimento de linguagens naturais de processamento, parece ser a do entendimento universal. É avidamente buscado o estabelecimento de uma “trilha definitiva” para o entendimento de múltiplas vias do que humanidade e seus brinquedos alienantes tem a trocar comunicativamente.

Mesmo superficialmente analisada, tal busca apresenta grandes problemas. Buscamos desenvolvimentos de consciência sintética que carregue tudo que há de bem sucedido na história da humanidade para que amenizemos nossos erros, aceleremos nossos processos, sublimemos nossas diferenças.

Por ser a linguagem de processamento natural de uma esquemática comunicacional multi-modal, tanto em seus outputs quanto inputs, por procurar seja na recepção ou na saída das caixas-pretas, a organização de signos passíveis de consumo, análise e interpretação humana, pode ser cabível também caricaturar tais buscas em sua faceta mais tecnofílica sob o prisma de três lendas criadas em uma época onde nem se sonhava usar silício para construção de microchips.

Enxergar as máquinas com maquiagem de humanidade nos lembra o conto de Narciso. Apostar nas máquinas como o melhor dos bilhetes para a eternidade nos lembra o Épico de Gilgamesh. Encontrar na máquina a promessa da ascensão para outro estágio da existência nos lembra o mais quente dos sonhos de Ícaro.

Gilgamesh foi provavelmente autor da obra literária mais antiga já produzida. 12 cantos, 300 versos. Rei sumério. Fundador de Uruk. Supostamente viveu 2700 antes de Cristo. Descoberto através de uma placa de argila com caracteres cuneiformes. Viveu na região mesopotâmica, onde era a cidade assíria de Nínive. Localizado em 1849, a peça que permitiu seu ressurgimento como personagem histórico e mitológico, descoberta por Austin Harry Layard, traduzido por Henry Rawlinson e George Smith, era uma tradução de uma tradução, realizada pelo rei sábio Dario, da Persa. Dario, o conquistador, foi a ponte de tradução porque traduziu as escritas cuneiformes em persa, babilônico e elamita. .

A procura de Gilgamesh por uma vida eterna, após seu fracasso em impedir morte de seu companheiro Enkidu - um homem meio bicho, meio gente, a personificação da Natureza em si, apresentado no épico inicialmente com o propósito de um duelo (homem x natureza), depois convertido em aliado (homem + natureza) -, poderia ser realocada nos dias atuais talvez para uma esperança obsessiva em apostar na transcendência por via tecnológica como solução para nossos impasses, frente ao nosso fracasso em conservação do planeta em época de aquecimento global e introdução à era do antropoceno.

Já Narciso via no espelho sua própria face e por isso encontrou seu fim, afogado pela sedução da ilusão. Somos narcísicos ao tentar antropomorfizar nossas “calculadoras”.

Quanto à Ícaro: flertar com a possibilidade da integração das nossas tecnologias com a fusão material e biológica de nossa constituição física (asas coladas com cera), rumo à um futuro mais brilhante (sol), são falsas trilhas para manjedoura de uma suposta evolução da espécie, lembra um tecnofascismo este caminho para uma supremacia de algo além do Homo Sapiens Sapiens.

Novos caminhos

Ingressar em um Doutorado deixou de ser um forte desejo para fortalecer-se como vocação. Há uma necessidade pungente de continuar os caminhos da pesquisa, aprofundar-se em Flusser e

sobretudo na aposta da interseccionalidade das ciências e correntes de pensamento. O trabalho aqui apresentado possui características dos estudos da fotografia como técnica, assim como tivemos a chance de passar por um etnolinguismo, História, Comunicação, Filosofia, Arqueologia e Estudos da Computação. Mais do que a escolha entre um dos meios, vem uma necessidade de ampliação das áreas. Afinal de contas, não é apenas sobre quebrar a caixa-preta, mas mergulhar nela.

Individualmente precisamos achar a casa onde possamos desenvolver com financiamento, tranquilidade e profissionalismo as nossas reflexões, escritas e produções. Acredito que a dualidade da teoria-prática da FBAUP nos é pertinente e manifestamos vontade de prosseguir em Doutorado.

Muito obrigado ao leitor que chegou até aqui.

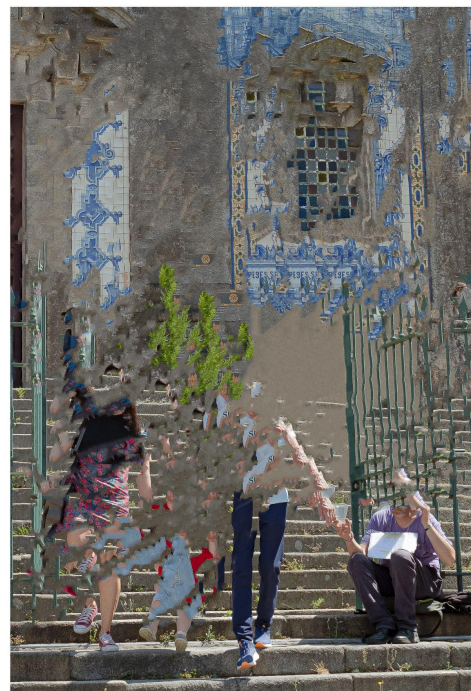


Fig. 119 - 120. Imagens do autor.

Referências

Bibliografia

Baio, Cesar. “O filósofo que gostava de jogar: o pensamento dialógico de Vilém Flusser e a sua busca pela liberdade”. *Flusser Studies* 15 (2013): 1-11. <https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/baio-o-filosofo.pdf>

Baitello Júnior, Norval. Prefácio de *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. Vilem Flusser (São Paulo: Annablume, 2008), 9-11.

Barthes, Roland. 1984. *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

Beiguelman, Giselle. 2020. *Coronavida: Pandemia, Cidade E Cultura Urbana*. São Paulo: ECidade.

Beiguelman, Giselle. 2021. *Políticas da Imagem: Vigilância e Resistência na Dadosfera*. São Paulo: Ubu

Benjamin, Walter. 2014. *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*. São Paulo: WMF Martins Fontes.

Berger, John. 1980. *Understanding a Photograph*. London: Penguin Books. Berger, John. 1999. *Modos de Ver*. São Paulo: Companhia das Letras.

Berger, John. 2018. *Modos De Ver*. Lisboa: Antígona.

Bethell, L. 1984. *The Cambridge History of Latin America*. Volume 2: Colonial Latin America. Cambridge University Press.

Bridle, James. 2023. *Maneiras de ser*. São Paulo: Todavia.

Chaves, Pe. Joaquim. 1953. *O índio no solo piauiense (Ensaio de monografia histórica)*. Teresina: Centro de Estudos Piauienses.

Didi-Huberman, Georges. 2012. *Imagens apesar de tudo*.

Edwards, Benj. “The Never-Before-Told Story of the World's First Computer Art (It's a Sexy Dame)”. *The Atlantic*. Acesso em 14 set. 2023. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/01/the-never-before-told-story-of-the-worlds-first-computer-art-its-a-sexy-dame/267439/>

Felinto, Erick (org.). 2012. *O explorador de abismos: Vilém Flusser e o Pós-Humanismo*. São Paulo: Paulus.

Fisher, Mark. 2020. Realismo Capitalista. *É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?* São Paulo: Autonomia literária

Flusser, Vilém. 2007. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify

Flusser, Vilém. 2008. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume.

Flusser, Vilém. 2009. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará.

Flusser, Vilém. 2010. *A escrita: Há futuro para a escrita?* São Paulo: Annablume

Flusser, Vilém. 2018. *O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação*. Brasil: Ubu Editora.

Flusser, Vilém. 2011. *Pós-História: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Annablume.

Flusser, Vilém. 1998a. “Ensaio” In. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

Flusser, Vilém. 1998b. “Memória” In. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

Flusser, Vilém. 2011. *Naturalmente: vários acessos ao significado de natureza*. São Paulo: Annablume.

Flusser, Vilém. 2022. “Chemical Industry”. In *What if? Twenty-Two Scenarios in Search of Images*. Trad. Anke Finger, Kenneth Kronenberg. 47-49. Minneapolis: University of Minnesota Press. Edição de e-book para Kindle.

Flusser, Vilém. 2022. *Imagem, arte e cibernética*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.

Flusser, Vilém. “Texto/imagem enquanto dinâmica do Ocidente”. *Cadernos Rioarte*, ano II, n. 5 (1986): 64-68. Manuscrito disponível em: <http://www.flusserbrasil.com/art106.pdf>

Flusser, Vilém. "On Memory (Electronic or Otherwise)." *Leonardo* 23, no. 4 (1990): 397-399. Disponível em: muse.jhu.edu/article/601901.

Flusser, Vilém. “Artifício, artefato artimanha”. Conferência ministrada na Bienal de São Paulo, 1985. Manuscrito não publicado disponível em http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/wp-content/uploads/2016/11/flusser-artif%23U00edcio-artefato-artimanha_new.pdf

Flusser, Vilém, e Louis Bec. 2011. *Vampyroteuthis Infernalis*. São Paulo: Annablume.

Gomes, Manuel de Sousa. “Exército, Fazendas de Gado e Misericórdias: Trajetória do Mestre de Campo António da Cunha Sotto Mayor (A complexa fixação dos portugueses no nordeste do Brasil entre 1650 – 1750)”. Dissertação. Universidade do Minho, 2017.

Guidon, Niede. 1975. *Peintures rupestres de Várzea Grande: Pianí, Brésil*. Paris: Imprimerie Nationale.

Graeber, David. 2022. *Trabalhos de Merda-Uma Teoria*. Leya.

Heilmair, Alex Florian. “O conceito de imagem na comunicologia de Vilém Flusser.” Dissertação. PUC SP. São Paulo, 2012.

Heilmair, Alex Florian. "A AMBIVALENCIA DAS IMAGENS SINTÉTICAS COMPUTACIONAIS." *VII Congresso Internacional de Comunicação e Cultura* (2021). Disponível em: http://www.comcult.cisc.org.br/wp-content/uploads/anais-comcult7/heilmair_imagens_sinteticas_comcult_vii.pdf

Indurkha, Nitin; Damerau, Fred J. (ed.). 2010. *Handbook of Natural Language Processing*. 2a ed. Nova York: Chapman and Hall/CRC.

Kozloff Max. 2014. “Foreword.” In *The World Atlas of Street Photography*. Org. Jackie Higgins. New Haven, London: Yale University Press.

Le Goff, Jacques. 1990. *História e memória*. Campinas: SP Editora da UNICAMP.

Liddy, E.D. "Natural Language Processing." In *Encyclopedia of Library and Information Science*, 2nd Ed., NY. Marcel Decker, Inc., 2001.

Machado, Arlindo. “Repensando Flusser e as imagens técnicas”. Disponível em <http://cameraobscura.fot.br/wp-content/uploads/2013/11/repensandoflusser.pdf>

McLuhan, Marshall. 2012. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix.

Midjourney. “Quick Start”. Acesso em 14.09.2023. <https://docs.midjourney.com/docs/quick-start>

Miranda, Reginaldo. “Mandu Ladino” *Entretextos - Dilson Lages Monteiro*. 24.11.2017. Acesso em 14.09.2023. <https://www.portalentretextos.com.br/post/mandu-ladino>

Mori, Masashiro. “The Uncanny Valley”. Acesso em 14 set 2023. <https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley>

Nagel, Thomas. "What Is It Like to Be a Bat?" *The Philosophical Review* 83, no. 4 (1974): 435–50. <https://doi.org/10.2307/2183914>.

Nazário, Maria De Lurdes. "Atitudes etnolinguísticas do povo Tapuia" Tese. Universidade Federal do Goiás, 2016.

Negreiros, Rômulo Macedo Barreto de. "As trilhas da morte no sertão das Pimenteiras -PI (1769-1815): caracterização e reconhecimento arqueológico de um território." Dissertação. Universidade Federal de Pernambuco, 2012.

Padrão dos Descobrimentos. "Monumento: Padrão dos Descobrimentos" Acesso em 14 set 2023. <https://padraodosdescobrimentos.pt/padrao-dos-descobrimentos/>

Pazetto, Debora . "Desviar de programas: Vilém Flusser nas fronteiras entre arte, tecnologia e política". *Perspectiva Filosófica*, vol. 44, no. 1 (2017)

Pazetto, Debora . "Sonhos artificiais: intersecções entre arte e tecnologia na contemporaneidade". *DoisPontos*, [S.l.], v. 15, n. 2, (2018). Acesso em: 21 mar. 2023. doi:<http://dx.doi.org/10.5380/dp.v15i2.62707>.

Pereira, Godofredo; Taussig, Michael. "Inconsciente Corporal: Uma conversa com Michael Taussig". In *Objetos Selvagens*. Ed. Godofredo Pereira. 136-145. Guimaraes: INCM, 2012.

Ramos-Velasquez, Vanessa. "Re-Manifeso Antropofágico para a Era Digital". Acesso em 14.09.2023. http://quietrevolution.me/Re-Manifesto_Antropofagico.html

Rau, Virgínia & Silva, Maria Fernanda Gomes da. 1958. *Os Manuscritos do Arquivo da Casa de Cadaval Respeitantes ao Brasil*. Volume II: séculos XVIII e XIX. Coimbra: Por ordem da Universidade.

Rodrigues, Cassiano T. "Convite a O abraço da serpente" *Acta Scientiarum. Human and Social Sciences*; Vol. 44, n. 1, (2022). DOI:10.4025/actascihumansoc.v44i1.62243

Seligmann-Silva, Márcio. "As utopias de Flusser". *Flusser Studies*, 15, (2013). <https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/seligman-as-utopias-de-flusser.pdf>

Sontag, Susan. 2017. *Sobre Fotografia*. São Paulo: Companhia das Letras.

Torres, Jessé A. "A 'ficção científica' em Vilém Flusser: alguns caminhos de investigação". *Memorare*, v. 8, n. 1, (2021).<https://doi.org/10.19177/memorare.v8e120216-28>

Warburg, Aby. 2012. *Mnemosyne: a mobilização das imagens*. São Paulo: Editora 34.

Xu, Xingqian, Zhangyang Wang, Eric Zhang, Kai Wang and Humphrey Shi. "Versatile Diffusion: Text, Images and Variations All in One Diffusion Model." ArXiv abs/2211.08332 (2022): <https://doi.org/10.48550/arXiv.2211.08332>

Documentos audiovisuais

"Boletim do Fim do Mundo - 2003 a 2023: O Mundo Impossível." Transmitido ao vivo em 21.03.2023. Estúdio Fluxo. Vídeo, 1:55:15, <https://www.youtube.com/live/MMl5yNlJeXI?si=yYy9b35sg1oHuuSY>

"Boletim do Fim do Mundo - Pós-Adulto. Automação e Autonomia". Transmitido ao vivo em 29.03. 2023. Estúdio Fluxo. Vídeo, 1:26:55, <https://www.youtube.com/live/iwB9ONhamoo?si=mPCN-LsScfqTaeZ8>

"Elon Musk on "The Age Of Abundance"" Postado em 16.12.2017. Elon Musk Viral Videos, 0:01:28, <https://www.youtube.com/watch?v=diPpkShfA1w>

"Les gestes du professeur" Postado em 25.02.2021. Flusser Club, 0:41:41, <https://vimeo.com/516681874>

"Qual a Diferença Entre a Tecnoimagem e a Imagem Técnica? VILÉM FLUSSER" Postado em 31.07.2022. Prof. Alex Heilmair. Vídeo, 0:11:17, <https://youtu.be/w7PdMi6rLzs?si=4lFEdNQMRV0saP7P>

"Symposium: Vilém Flusser — Synthetic Thinking Day 1: Marcel René Marburger 'From Science to Fiction..'" Postado em 2016. West Den Haag. Vídeo, 0:55:24, <https://vimeo.com/164547378>

"Television Image and Political Space in the Light of the Romanian Revolution - Vilém Flusser." Postado em 2016. Waltzing Android. Vídeo, 0:24:33, <https://vimeo.com/164799413>.

Guerra, Ciro. *El abrazo de la serpiente*. 2015; México, Argentina, Colombia, Venezuela: Ciudad Lunar Producciones, Caracol Cine, NorteSur Producciones, Buffalo Films, Dago Producciones, 2015. DVD

Jonze, Spike. *Her*. 2013. Estados Unidos: Warner Bros, 2013. DVD

Scott, Ridley. *Blade Runner*. 1982. Estados Unidos: Warner Bros, 2010. DVD

Spielberg, Steven. *A.I. Artificial Intelligence*. 2001. Estados Unidos: Warner Bros, 2001. DVD

Websites

[https://drive.google.com/file/d/16JNCOoaiFInj_atM4CTERpm_TNXhj0sD/view?usp=drive
link](https://drive.google.com/file/d/16JNCOoaiFInj_atM4CTERpm_TNXhj0sD/view?usp=drive_link)

<https://gifyu.com/image/S4hGR>

<https://huggingface.co/spaces/shi-labs/Versatile-Diffusion>

<https://www.bing.com/images/create?cc=br>

<https://www.instagram.com/sixstreetunder/>

Glossário

API - Interface de Programação de Aplicativos: Conjunto de regras e protocolos que permite que diferentes softwares se comuniquem e compartilhem dados e funcionalidades de forma organizada.

Deep learning: Técnica da inteligência artificial (IA) concentrada no treinamento de redes neurais profundas para realizar tarefas complexas de forma automatizada.

Difusão (*Diffusion*): Técnica específica de geração de dados que é usada para mapear uma distribuição de probabilidade inicial, geralmente simples e conhecida, para uma distribuição mais complexa que representa os dados reais que se deseja gerar.

Machine learning: Uma subárea da inteligência artificial que utiliza algoritmos para analisar dados, identificar padrões e permitir que computadores aprendam a tomar decisões ou fazer previsões com base nesse aprendizado.

Modelos Generativos: Algoritmos que aprendem a estrutura e distribuição dos dados de treinamento, permitindo a geração de novas amostras semelhantes, com aplicações em geração de imagens, texto, áudio e muito mais.

Multimodal: Refere-se à integração de informações de múltiplos modos ou tipos de dados. No contexto de modelos generativos, isso frequentemente significa combinar informações de diferentes modalidades de dados, como imagens e texto, para gerar saídas coerentes e significativas.

NLP - *Nature Language Processing* (em português: Processamento de Linguagem Natural): tecnologia de aprendizado de máquina que dá aos computadores a capacidade de interpretar, manipular e compreender a linguagem humana.

Redes neurais: Técnicas computacionais que apresentam um modelo matemático inspirado no funcionamento do cérebro humano. São ferramentas para lidar com tarefas complexas de aprendizado de máquina e modelagem de dados.