A face revisitada por meio de máscaras pós-humanas: desafios estéticos e subjetivos

Priscila Duarte Guerra

ECA USP

2017

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

PRISCILA DUARTE GUERRA

A face revisitada por meio de máscaras pós-humanas: desafios estéticos e subjetivos

São Paulo
2017

PRISCILA DUARTE GUERRA

A face revisitada por meio de máscaras pós-humanas: desafios estéticos e subjetivos

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais

Área de concentração: Poéticas Visuais

Orientadora: Profa. Dra. Monica Baptista Sampaio Tavares

São Paulo
2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Duarte Guerra, Priscila
A face revisitada por meio de máscaras pós-humanas: desafios estéticos e subjetivos / Priscila Duarte Guerra. -- São Paulo: P. Duarte Guerra, 2017.
145 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Orientadora: Monica Baptista Sampaio Tavares
Bibliografia

1. Face 2. Máscara 3. Arte Tecnológica 4. Pós-humanismo I. Baptista Sampaio Tavares, Monica II. Título.

CDD 21.ed. - 700

A face revisitada por meio de máscaras pós-humanas: desafios estéticos e subjetivos

Priscila Duarte Guerra

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais

Aprovada em _____/_____/_____

Banca Examinadora

_____

_____

_____

Aos meus pais,
Nestor e Leorides

Ao meu irmão,
Gustavo

AGRADECIMENTOS

A minha orientadora, Profa. Dra. Monica Tavares, pela dedicação e pela forma cuidadosa e impecável com que me conduziu durante a pesquisa.

Aos meus pais, Nestor José Guerra e Leorides Severo Duarte Guerra, ao meu irmão, Gustavo Duarte Guerra, e aos meus familiares, que me ajudaram durante todas as fases da pesquisa com muito carinho e compreensão.

A Alessandra Roberta Rodrigues, companheira de pesquisa, pela amizade e auxílio.

À Profa. Dra. Silvia Laurentiz e à Profa. Dra. Luísa Paraguai, pelas contribuições no exame de qualificação.

Às equipes do FabLab Livre SP - Vila Itororó e PortoFabLab pela colaboração no desenvolvimento dos trabalhos práticos.

A Juliana Henno, pela colaboração em diversos momentos da pesquisa.

Aos colegas do grupo de pesquisa GP_ADMD (ECA-USP) pelas discussões enriquecedoras e pela troca de conhecimentos.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, pela concessão de bolsa de mestrado e pelo financiamento desta pesquisa.

A Denise Faria, pela revisão cuidadosa do texto.

Esta pesquisa contou com o apoio da **Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo - FAPESP.**

Bolsa de Mestrado. Processo 2015/25010-4

RESUMO

A presente pesquisa pretende examinar as possibilidades estéticas e subjetivas inerentes a máscaras pós-humanas. A fim de analisar a abordagem artística da face, selecionamos algumas obras de Lygia Clark, Hyungkoo Lee, France Cadet e Sterling Crispin para estudos de caso. Estes, destacados nos capítulos um, dois, três e quatro, nos permitem analisar de forma detalhada, trabalhos que esclarecem indutivamente a dinâmica da situação investigada. Em diálogo com os estudos de caso, é conduzida pesquisa de laboratório em que a face é também elaborada como máscara artística no âmbito da produção da pesquisadora, criada a partir da confluência entre meios artesanais, de produção de massa e meios digitais, ao gerar modelos tridimensionais e sua consequente representação física por meio da fabricação digital. Agrupamos as obras de acordo com vínculos aos procedimentos artísticos de recriação, dissimulação e simulação. Determinados assuntos surgidos das análises das obras ganharam embasamento teórico por meio de tópicos conceituais que discutem aspectos estéticos e subjetivos.

Para a realização do estudo, desenvolvemos pesquisa bibliográfica, estudo de caso das obras dos artistas selecionados, pesquisa em laboratório e participações em congressos e mostras ligadas à Arte Tecnológica. Os resultados subjetivos e perceptivos da manipulação da face na arte tecnológica refletem o questionamento acerca da construção de singularidades e as transformações na concepção de ser humano. Assim, intenciona-se contribuir com o meio acadêmico, a sociedade e as artes na discussão sobre as subjetividades emergentes em contexto tecnológico.

Palavras-chave: Face, Máscara, Arte Tecnológica, Pós-humanismo

ABSTRACT

This research intends to examine the aesthetic and subjective possibilities inherent to post-human masks. In order to analyze the artistic approach of the face, we selected some works by Lygia Clark, Hyungkoo Lee, France Cadet and Sterling Crispin for case studies. These, highlighted in chapters one, two, three and four, allow us to analyze in detail works that clarify inductively the dynamics of the situation investigated. In dialogue with the case studies a laboratory research is conducted where the face is also fabricated as an artistic mask within the scope of the researcher's production, created from the confluence of artisanal, mass production and digital media, generating three-dimensional models and its consequent physical representation through digital fabrication. We grouped the works in accordance with the artistic procedures of recreation, dissimulation and simulation. Certain issues arising from the analysis of the works have gained theoretical basis through conceptual topics that discuss aesthetic and subjective aspects.

For the study, we developed bibliographic research, case study of the works of selected artists, laboratory research and participation in congresses and exhibitions related to Technological Art. The subjective and perceptive results of the manipulation of the face in the technological art reflect the questioning about the construction of singularities and the changes in the concept of human being. Thus, it intends to contribute to academia, society and the arts in the discussion about emerging subjectivities in technological context.

Keywords: Face, Mask, Technological Art, Posthumanism

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Da esquerda para a direita, respectivamente: **I.** Retrato de Sharbat Gula, 2004. Revista National Geographic. **II.** Retrato de India. Êxodos, Sebastião Salgado, 2004. **III.** Retrato, fonte desconhecida, 2004. Exposto no Teatro Municipal de Santo André para comemoração do Ano da Mulher, 2004. **IV.** Retrato de Marilyn Monroe, 2007.....1

Figura 2: Da esquerda para a direita, respectivamente: **I.** Espaço/Sombra, 2012. Fotografia. **II.** Caixa de Pandora, 2011. **III.** TELEALTERIMAGEM, 2013. Instalação telemática. Imagem: Daniele Magori.....1

Figura 3: Lygia Clark. *Máscara Sensorial Preta*.....6

Figura 4: Priscila Guerra. Máscara vista de dentro.....11

Figura 5: Máscara de Solda com marcações de corte.....12

Figura 6: Materiais para confecção de *Máscara dos Sentidos*.....12

Figura 7: Imagem do editor de sons *Audacity*.....13

Figura 8: Esboço de projeto *Máscara dos Sentidos*.....14

Figura 9: Priscila Guerra. *Máscara dos Sentidos*.....15

Figura 10: Hyungkoo Lee. *Altering Facial Features with RH5*.....28

Figura 11: Tratamentos estéticos dos anos 1930-40.....30

Figura 12: Priscila Guerra. *Recomposed Face*.....35

Figura 13: Planificação de modelo de face com utilização de *software* Pepakura Designer.....37

Figura 14: Detalhe da modelagem 3D a partir de planificação do modelo de face.....38

Figura 15: Detalhes de *Recomposed Face*.....40

Figura 16: *Recomposed Face* visto de perfil.....42

Figura 17: Tratamento de acupuntura na região da face.....42

Figura 18: Imagens de *Recomposed Face* em ângulos diferentes.....46

Figura 19: Imagens de *Recomposed Face* em ângulos diferentes.....47

Figura 20: Nobumichi Tosa (Maywa Denki) com suas esculturas.....52

Figura 21: France Cadet. *Cyborg #3*.....61

Figura 22: France Cadet. *Cyborg #6*.....69

Figura 23A e B: Priscila Guerra. *Déconstruit*.....70

Figura 24: Priscila Guerra. *Deformed Face*.....71

Figura 25: Imagem produzida pelo artista britânico Nickolay Lamm.....75

Figura 26: À esquerda: Escaneamento 3D de face da pesquisadora com aplicativo 123D Catch. À direita: Modelagem da face escaneada em programa 3ds Max.....75

Figura 27: As quatro partes da peça fatiada para confecção da obra *Deformed Face*.....76

Figura 28: Imagens de *Deformed Face* em ângulos diferentes.....80

Figura 29: Imagens de *Deformed Face* em ângulos diferentes.....81

Figura 30: *Zuck-Blister, Data-Masks* (Series) 92

Figura 31: Priscila Guerra. *Recoded Face*.....99

Figura 32: Vistas diferentes do processo de criação da obra *Recoded Face* no *software* Rhinoceros.....101

Figura 33: Imagens de *Recoded Face* em ângulos diferentes.....107

Figura 34: Imagens de *Recoded Face* em ângulos diferentes.....108

Figura 35: Autoria desconhecida.....116

Figura 36: Per-Oskar Leu. Odradek.....116

Figura 37: A arara telerobótica. Rara Avis.....122

Figura 38: Vista de fora da gaiola. Rara Avis.....122

Figura 39: Eduardo Kac. Alba, a coelha fluorescente.....127

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....1

CAPÍTULO 1

1. Possibilidades da máscara, manifestações estésicas e de estranhamento.....5

1.1. Ambiente/situação/objeto sensorial de Lygia Clark.....5
1.2. *Máscara dos Sentidos*: perturbação da percepção.....11
1.3. Introdução à anatomia facial e percepção de estímulos sensoriais.....16
1.4. Reflexões acerca da percepção facial.....22

CAPÍTULO 2

2. A tecnologia e a fragmentação em recriações artísticas.....27

2.1. Os tipos em *Altering Facial Features with RH5*.....27
2.2. *Recomposed Face,* os fragmentos e a reconfiguração.....35
2.3. Relação humano-máquina: a tecnologia e as criações artificiais.....48
2.4. O eu e o Outro por meio da máscara.....52
2.5. As formas originais na reprodução do fragmento.....56

CAPÍTULO 3

3. A figura do artista em projeções dissimuladas e multiformes.....60

3.1. Os ciborgues de France Cadet.....61
3.2. As possibilidades de *Déconstruit*: *performance* de quebra-cabeça.....69
3.3. A projeção futura da face em *Deformed Face*.....71
3.4. Os produtos fantásticos da ficção científica.....82
3.5. Obsolescência do corpo humano. Proposições artísticas de aprimoramento.....85

CAPÍTULO 4

4. O enigma em simulações artísticas.....91

4.1. A face das faces em *Zuck Blister*.....91

4.2. *Recoded Face* e a formação de um ser híbrido.....99

4.3. Relações Parte-Todo e as (re)combinações.....109

4.4. A percepção na obra enigmática.....113

CAPÍTULO 5

5. Considerações sobre o pós-humano.....118

5.1. Particularidades do sujeito pós-humano.....118

5.1.1. Aspectos subjetivos e estéticos.....123

5.2. Tipos de realidade do corpo.....131

CONSIDERAÇÕES FINAIS.....135

REFERÊNCIAS.....138

INTRODUÇÃO

O tema da face é recorrente na produção da pesquisadora. O interesse por este recorte do corpo teve início com a prática de retratos realistas baseados em fotografias de mulheres expoentes na cultura global e local. Dentre esses retratos, a artista representou Marilyn Monroe, Sharbat Gula, Nélida Piñón e Jacqueline Onassis.

Fig. 1. Da esquerda para a direita, respectivamente: **I.** Retrato de Sharbat Gula, 2004. Revista National Geographic. Grafite e Canson A3. **II.** Retrato de India. Êxodos, Sebastião Salgado, 2004. Grafite e Canson A3. **III.** Retrato, fonte desconhecida, 2004. Exposto no Teatro Municipal de Santo André para comemoração do Ano da Mulher, 2004. Grafite e Canson A3. **IV.** Retrato de Marilyn Monroe, 2007. Lápis de cor e Canson A3.

Os retratos realistas, cópias de representações fotográficas, se transformaram em retratos enigmáticos durante o período em que a artista cursou graduação em Artes Visuais na UNICAMP (Universidade Estadual de Campinas). As imitações cederam lugar às sombras, com destaque para aquelas vinculadas aos seres humanos. Diversas questões foram exploradas a partir do trabalho multimídia com as sombras da figura humana. Entre elas podemos mencionar a telepresença, a não identificação, o enigma e a alteridade.

Fig. 2. Da esquerda para a direita, respectivamente: **I.** Espaço/Sombra, 2012. Fotografia. **II.** Caixa de Pandora, 2011. **III.** TELEALTERIMAGEM, 2013. Instalação telemática. Imagem: Daniele Magori.

A junção entre a identificação, notável nos retratos realistas, e a não identificação, evidente no estudo com as sombras humanas, é reelaborada na presente pesquisa de mestrado. Questões levantadas durante produções anteriores são agora desenvolvidas por meio da criação de máscaras que não tratam de copiar ou ocultar representações faciais humanas, mas sim visam criar outras formas de representação. As máscaras completam a necessidade de retrabalhar poeticamente a representação da face. Neste momento, elas são elaboradas por meio de modelagem digital tridimensional e método artesanal de pós-produção.

A proposta de construção de novas estruturas faciais humanas mediante o objeto máscara é realizada por meio de processos de recriação, dissimulação e simulação.

O interesse da autora em pesquisar as possibilidades estéticas e subjetivas inerentes às recriações, dissimulações e simulações pós-humanas da face[1], geradas a partir da utilização de meios tradicionais, de massa e digitais, surgiu a partir do questionamento sobre o desenrolar da relação humano-máquina, notável em utilização de aplicativos, filtros e demais manipulações digitais da face, além de resultados de cirurgias plásticas e demais alterações físicas corporais.

O questionamento sobre a relação humano-máquina alcançou meio de reflexão por meio da Arte. Assim, procurou-se investigar possibilidades estéticas e subjetivas vinculadas a trabalhos artísticos, de modo a esclarecer aspectos que concebem o indivíduo na atualidade.

Procuramos delimitar os artistas estudados, selecionados pela abordagem facial e utilização tanto de meios tradicionais, de massa e digitais (especialmente o último). Os artistas analisados são Lygia Clark, Hyungkoo Lee, Sterling Crispin e France Cadet. Hyungkoo Lee cria objetos que alteram a estrutura facial e distorcem a percepção espacial. Da mesma maneira, o estudo discute a obra de France Cadet, pelo fato de produzir manipulações digitais que trabalham a imagem da artista em *design* ciborgue. O artista Sterling Crispin, também abordado na pesquisa, foi selecionado devido à produção de uma série de máscaras por mescla de dados intitulada *Data-Masks*. Por fim, selecionamos Lygia Clark em virtude dos objetos sensoriais que possibilitam percepções corporais diferenciadas.

[1] As obras artísticas aqui apresentadas guardam correlação com o conceito de hipoícone ou signo icônico, uma vez que já se apresentam como signo. Entendemos que cada obra em si traz características triádicas; regem-se por meio de relações comparativas; suas referências a possíveis objetos se estabelecem por meio de relações de semelhança.

Trabalhos foram selecionados para serem analisados com base nas possíveis correlações que eles estabelecem entre si, e sobretudo com obras produzidas pela pesquisadora. Por meio dessas correlações, pretendeu-se verificar características estéticas e subjetivas comuns entre eles.

Essas características se concretizaram na ideia de sujeito pós-humano. Trazemos a ideia de pós-humano segundo concepção que marca a transição do período histórico denominado humanismo, que estabelece os indivíduos como constituídos de mesma base energética e que determina a interação entre eles.

O estudo teve como método de pesquisa investigação bibliográfica baseada em livros, teses e dissertações, catálogos de exposições, artigos e periódicos (revistas de âmbito nacional e internacional), publicações em sites selecionados na Internet e depoimentos de pesquisadores em artes e artistas, sobre suas obras e processos de criação, disponibilizados na rede. As áreas de conhecimento envolveram Pós-humanismo, Arte Tecnológica, Biologia e Filosofia. Também foram realizadas visitas a exposições com temática referente ao Corpo, Arte Tecnológica, além de ida a conferências e palestras com temática relacionada.

Pesquisa de laboratório e estudos de caso foram conduzidos e tornaram-se ponto de partida para o desenvolvimento da dissertação. Experimentações poéticas com representações da face, mediante meios de produção artesanal, de massa e mídias digitais foram associadas às análises de determinados trabalhos dos artistas selecionados. Partimos de premissas particulares (análise de imagens) para situações gerais (tópicos conceituais), por meio de relações de semelhança entre ambas. As situações gerais sugerem a representação de noções que se apresentam como qualidades nas obras estudadas. As máscaras criadas pela pesquisadora, relacionadas às obras dos demais artistas, constituem um conjunto artístico com a finalidade de se investigar aspectos estéticos e subjetivos. Os artistas de estudo de caso deram suporte ao trabalho de Guerra ao suscitarem aspectos que estabelecem uma ligação à problemática da pesquisa. Esses aspectos são desenvolvidos ao longo dos capítulos e se reúnem sobre o pensamento do sujeito pós-humano.

Os artistas abordados na dissertação pensam o corpo modificado pela tecnologia, utilizando-se dela como instrumento e também como o cerne da obra, o que possibilita criar formas inusitadas, participantes de uma lógica da combinação, do choque, do fluxo de elementos, onde os estados

são efêmeros e permitem uma pluralidade de concepções formais, perceptivas e subjetivas. Assim, pretende-se apresentar aos pesquisadores em Arte, e artistas em geral, novos modos de trabalhar o corpo que permitam alcançar outros tipos de efeitos plásticos e perceptivos.

Estruturamos a dissertação em cinco capítulos. No primeiro, "Possibilidades da máscara, manifestações estésicas e de estranhamento", abordamos duas formas poéticas de trabalhar a máscara de modo a desenvolver sensações inabituais em seus usuários. Selecionamos o trabalho *Máscara dos Sentidos (2015),* de Priscila Guerra, e *Máscara Sensorial Preta (1967),* de Lygia Clark. Muito semelhantes em questões da predominância sensorial, aproveitamos para estabelecer as relações entre proposições de experiências inusitadas, que envolvem estranhamento, percepções construída e fisiológica. Assim, também introduzimos aspectos vinculados à anatomia humana em contraponto àquelas de demais mamíferos e seres de outras classes. Por último, unimos uma concepção biológica à imagem, ao abordarmos o reconhecimento facial pela adaptação.

Os capítulos dois, três e quatro discutem outras formas de abordar a face relacionada com as máquinas. Estas formas caracterizam faces classificadas em remodeladas, digitalizadas, acopladas a máquinas, simuladas e manipuladas geneticamente, conforme veremos no quinto capítulo, tópico 5.2., sendo que algumas obras podem estar classificadas em mais de uma categoria. Além de identificadas pelas possibilidades de figuração da face, as obras foram agrupadas de acordo com vínculos aos procedimentos artísticos de recriação, dissimulação e simulação. Determinados assuntos surgidos das análises dos trabalhos ganharam embasamento teórico por meio de tópicos conceituais que desenvolvem aspectos estéticos e subjetivos. Assim, no segundo capítulo, "A tecnologia e a fragmentação em recriações artísticas", exibimos possíveis modos de elaboração de obras que se apresentam sobretudo aos sentidos, e modos de percepção por meio delas. No terceiro capítulo, "A figura do artista em projeções dissimuladas e multiformes", são abordados autorretratos remetentes à face, que exploram a figura humana no futuro. No quarto capítulo, "O enigma em simulações artísticas", tratamos de máscaras elaboradas pela representação digital da mescla entre seres (da mesma espécie ou diferentes), que produzem formas enigmáticas.

Com o intuito de se estabelecer a ligação entre o conteúdo discutido nos capítulos anteriores, no capítulo cinco, "Considerações sobre o pós-humano", elaboramos o conceito de pós-humanismo, pensamento que estrutura os campos artístico, social, econômico e cultural a partir da descentralização da figura humana como soberana e propõe a comunicação entre os seres.

CAPÍTULO 1

1. Possibilidades da máscara, manifestações estésicas e de estranhamento

Apresentaremos dois trabalhos no primeiro capítulo. O primeiro é *Máscara dos Sentidos* (2015), de autoria da pesquisadora, e o segundo, *Máscara Sensorial Preta (1967),* de Lygia Clark. Estes trabalhos são plasticamente semelhantes e produzem estímulos sensoriais com o objetivo de propor ao participante experimentar sensações diferentes. Os dois primeiros tópicos, "1.1. Ambiente/situação/objeto sensorial de Lygia Clark" e "1.2. *Máscara dos Sentidos*: perturbação da percepção", são dedicados a abordar as obras com base na dominância de suas características sintáticas, semânticas e pragmáticas.

A possibilidade de criação de outros modos de sentir, estimulada pela produção de Guerra e Clark, influenciaram na escolha dos trabalhos analisados. No tópico "1.3. Introdução à anatomia facial e percepção de estímulos sensoriais", de forma a elucidar a provocação dos sentidos proposta pelas máscaras, abordamos aspectos teóricos voltados à anatomia facial, de modo a compreender a estrutura facial em questão de forma e constituição (boca, olhos, nariz, entre outros), e como esta forma se associa à função perceptiva de estímulos vindos do ambiente. Associado aos aspectos fisiológicos de percepção, mencionamos a percepção construída, dependente de contexto emocional, histórico e cultural em que os indivíduos estão inseridos.

Apresentamos também algumas reflexões acerca da percepção facial em "1.4. Reflexões acerca da percepção facial". Este ponto se relaciona aos modos poéticos de trabalhar a máscara e apresentar a face. As reflexões são trazidas de modo a introduzir uma problemática que abrange não apenas o meio científico, na tentativa de descobrir como percebemos uma face, como também a exploração de questões relativas à identificação e não identificação de sujeitos em trabalhos artísticos.

1.1. Ambiente/situação/objeto sensorial de Lygia Clark

Lygia Clark é uma artista brasileira nascida em Belo Horizonte em 1920. Seu trabalho, iniciado nos anos cinquenta, tinha uma preocupação com a desconstrução de preceitos artísticos, como

obra, espectador e artista. Assim como Hélio Oiticica, Clark produziu trabalhos em que formas geométricas eram arranjadas em pinturas, esculturas e outros tipos de experimentações com as configurações plásticas que incorporavam o corpo do observador ao manipular as obras.

As novas experiências perceptivas do corpo culminaram, na década de sessenta, em objetos que a artista intitulou *Nostalgia do Corpo*. Após fraturar o pulso em um acidente de ônibus, Lygia Clark fez experimentações com a bolsa de plástico que envolvia sua mão e deu continuidade a uma grande quantidade de propostas semelhantes com objetos sensoriais, como casulos (LYGIA, 1997).

Fig. 3. Lygia Clark. *Máscara Sensorial Preta*, 1967.
Técnica: Tecido e materiais diversos.
Dimensões- 50,0 cm x 65,0 cm x, 0,6 cm.
Fotógrafo: desconhecido.
Fonte:
<http://www.medienkunstnetz.de/works/mascaras-sensoriais/images/1/>. Acesso em março 2017.

O trabalho *Máscara Sensorial Preta* faz parte de uma série maior de trabalhos intitulada *Máscaras Sensoriais,* realizada pela artista Lygia Clark em 1967. As máscaras são produzidas com tecido e materiais diversos e possuem dimensões de 50 cm x 65 cm x 0,6 cm.

Da análise da composição, observamos uma máscara constituída de tecido preto. Os objetos da série possuem cores diferentes como: verde, rosa, azul, abóbora, cereja, branco e negro. As

máscaras também liberam odores diversificados por meio de saquinhos com cheiros de folhas, ervas e sementes. Além disso, possuem dispositivos sonoros que se integram com os demais aspectos do objeto. Com relação à visão, na região dos olhos traz acoplada uma espécie de óculos formados por orifícios mesclados a demais materiais.

A partir da análise da imagem, podemos nos ater à cor preta, o tecido em formato de um saco, a circularidade dos orifícios na região dos olhos, onde notamos alguns aros vazados e outros preenchidos por uma superfície metálica.

Por meio do título podemos destacar que o objeto a que o signo faz referência é uma máscara que afetará os sentidos. Uma vez tomada esta consideração, a obra apresenta poucos indícios de referência, pois a máscara enfatiza as qualidades e os efeitos sensoriais que o objeto pode causar.

A máscara tem potência para produzir efeitos diversos, uma vez que foi construída para afetar os cinco sentidos. Suas qualidades plásticas e o fato de possuir pouco caráter referencial criam condições para que *Máscara Sensorial Preta (1967),* e toda a série em que está inclusa, tenham efeitos de nível emocional predominantes. A intenção de Clark é causar sensações que "[...] oscilam desde integração ao mundo que o rodeia [participante] até uma interiorização que chega ao isolamento absoluto" (CLARK, [1967?], s.p.)[2]. Isso é obtido por meio da perturbação da percepção do participante, visando aguçá-la. Assim, "Diferentes impressões sensuais combinadas com as máscaras de cores diferentes causaram uma obstrução variável da visão e audição, e o reconhecimento de cheiros – ervas sortidas foram depositadas na parte alongada do nariz na máscara"[3] (LYGIA, 2004, s.p; tradução nossa). Esta abertura a sensações diferentes é multiplicada pela grande variedade de máscaras, e assim o trabalho ganha em potência qualitativa.

A máscara também parece convocar o participante a experimentá-la, e esta é uma das propriedades principais dos trabalhos de Lygia Clark: o apelo participativo da obra. Sem a

[2] A referência da citação se encontra de acordo com as **Diretrizes para apresentação de dissertações e teses da USP: parte I (ABNT)** (UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, 2016).

[3] Tradução nossa de: "*Different sensual impressions combined with the differently colored masks caused a variable hindering of sight and hearing, and scent recognition—assorted herbs were deposited in the mask's elongated nose-piece*".

experiência de vestir o objeto a obra não se concretiza. O convite se dá principalmente pelo tecido, que sugere algo a ser vestido e tocado.

Máscara Sensorial Preta (1967) apresenta como características principais qualidades como a cor, a textura do tecido e os demais elementos que vão interferir diretamente nos sentidos. A questão dos elementos plásticos, como formas, cores, texturas, estava vinculada a uma concepção neoconcreta de liberdade expressiva do artista, que incorpora o observador na obra, ou seja, ele também pode manipulá-la e experimentá-la. A participação visava produzir uma experiência estética e sensível nos indivíduos (OSTHOFF, 1997, p.281).

Lygia Clark, assim como Hélio Oiticica, levou o tema da incorporação do observador na obra ao campo de exploração das relações entre corpo, Arte e espaço. Deste modo, seus trabalhos visam afetar diretamente os sentidos, e com eles a concepção de tempo e espaço, favorecendo experiências que possam gerar percepções diferentes nos participantes.

Lygia Clark explora novas maneiras de perceber o corpo por vias táteis, olfativas, visuais ou auditivas. Podemos considerar que o efeito de estranhamento e o poder sugestivo advêm destas sensações, que são difíceis de identificar. Assim, após sentir de maneira original, o participante tenta classificar essas sensações em categorias simbólicas já definidas socialmente.

As percepções alteradas pela interação com o objeto geram ligações do trabalho da artista com a arte-terapia. Clark "[...] estava convencida de que revitalizando o campo de arte mediante as técnicas psicoterapêuticas, os indivíduos poderiam reinventar sua própria existência"[4] (LYGIA, 1997, s.p; tradução nossa).

Os trabalhos de Clark se inserem no contexto histórico da ditadura militar. Durante esse período, o Brasil viveu sob um regime autoritário em que o corpo era a maior fonte de repressão, pela censura, tortura e controle. Esse corpo castigado tinha a possibilidade de alcançar formas de ser curado, tratado, e ser livre por meio da participação nas obras da artista.

---

[4] Tradução nossa de: "[...] *estaba convencida de que revitalizando el campo del arte mediante las técnicas psicoterapéuticas, los individuos podrían reinventar su propia existencia*".

Esse corpo livre para perceber de maneiras diferentes das habituais é propiciado por meio do uso do objeto artístico (máscara). Assim, trazemos uma definição dos termos que compõem o título da obra *Máscara Sensorial Preta (1967)*.

Com relação ao significado de máscara, temos:

> [...] **b)** *Emprego do pronome reflexivo*
> **α) Alguém se mascara (de, atrás, sobre... qualquer coisa).** Dissimular sua identidade, sua natureza, suas intenções sob a aparência enganosa de alguma coisa. *O cavaleiro* [*Pascal*] *foi aqui mascarado com o nome de* Dettonville *(...) e havia publicado o desafio em junho de 1658* (Sainte-Beuve, *Port-Royal,* t. 5, 1859, p.249). *Os cínicos não se mascaram, se deixando ver como são* (Péladan, *Vice supr.,*1884, p.222). *A dissimulação com a qual eu estava mascarada desde minha chegada, continuava a me proteger* (Bourget, *Disciple,*1915, p.149):
> 2. ... o que faz o preço da viagem é o medo. Ele destrói em nós uma espécie de cenário. Não é mais possível trapacear – **se mascarar** por detrás das horas do escritório e da construção (estas horas contra as quais protestamos fortemente e que certamente nos defende contra o sofrimento de estar sozinho). Camus, *Env. et endr.,*1937, p.109. (MASQUER, [19--], s.p; tradução nossa)[5].

Associamos a obra em análise ao significado exposto, uma vez que o usuário é capacitado a dissimular sua subjetividade e a colocar-se no lugar do outro. Isto ocorre a partir do momento em que veste o objeto e interage com ele de modo predominantemente sensorial. Esta questão é destacada pela própria artista na afirmação novamente citada: "[...] experimenta sensações novas que oscilam desde a integração ao mundo que o rodeia até uma interiorização que chega ao isolamento absoluto" (CLARK, [1967?], s.p.).

Com relação aos sentidos, trazemos uma definição com base científica (RODRIGUES, 2010, p.25):

> As células receptoras, de agora em diante chamadas receptores sensoriais, são responsáveis por transduzir (isto é, transformar uma forma de energia em outra) o

[5] A citação retirada de dicionário contém trechos de obras que exemplificam o emprego do pronome reflexivo *se mascarar*. Tradução nossa de: "[...] ***b)*** *Emploi pronom. réfl.* ***α) Qqn se masque (de, derrière, sous... qqc.).*** *Dissimuler son identité, sa nature, ses intentions sous l'apparence trompeuse de quelque chose. Le jouteur [Pascal] se masqua ici sous le nom de Dettonville (...) et publia le cartel en juin 1658* (Sainte-Beuve, *Port-Royal,* t. 5, 1859, p.249). *Les cyniques ne se masquent point, se laissant voir tels qu'ils sont* (Péladan, *Vice supr.,* 1884, p.222). *La dissimulation dont je m'étais masqué dès mon arrivée continuait de me couvrir* (Bourget, *Disciple,* 1915, p.149): *2. ... ce qui fait le prix du voyage, c'est la peur. Il brise en nous une sorte de décor intérieur. Il n'est plus possible de tricher –* ***de se masquer*** *derrière des heures de bureau et de chantier (ces heures contre lesquelles nous protestons si fort et qui nous défendent si sûrement contre la souffrance d'être seul).* Camus, *Env. et endr.,*1937, p.109".

> estímulo ambiental em um sinal elétrico que possa ser processado pelo SNC. Os receptores tendem a ser muito específicos e, somados ao arranjo no qual estão dispostos, respondem preferencialmente a um tipo de estímulo.

Consequentemente, ao vestir a máscara, os estímulos externos que afetam os órgãos dos sentidos recebem atenção do usuário que se encontra envolvido e afetado pelo ambiente que o circunda e que o modifica de formas diversas. Cogita-se esta ocorrência devido ao cheiro de ervas, folhas e sementes, à visão alterada por óculos, e aos ruídos que envolvem a região da cabeça, que fazem com que o sujeito se observe, note seu corpo, perceba o que sente com determinado odor, ou som. O ambiente considerado é definido pela própria máscara, que favorece o encontro com o outro, que no caso não deixa de ser si mesmo. Lygia Clark produz de forma sensível uma nova relação espaço-temporal que se define pelos microambientes das máscaras sensoriais. Em se tratando da obra *Caminhando* (1964), a artista destaca esta relação: "Tratava-se de criar um espaço-tempo novo, concreto – não apenas para mim, mas também para os outros" (CLARK, 1964, s.p.). Estes microambientes propiciam ao sujeito se autoconhecer, experimentando o corpo de maneiras distintas e integradas a outros objetos, meios e seres. Segundo nos afirma a artista: "Na medida em que a participação faz desaparecer a separação entre o sujeito e o objeto, é necessário que absorvamos em nós mesmos essa relação sujeito-objeto para colocar em cheque o vazio espiritual sem significado aparente que nos cerca" (CLARK, 1965, s.p.).

Máscara Sensorial Preta (1967) é predominantemente sensorial. Seu objetivo é o de afetar os sentidos do participante que veste o objeto. Esta intenção parece alcançar suporte com o título da obra. A partir de seu significado, a máscara propicia a transformação do ser pela alteridade. Isso é reforçado pelo aspecto sensorial de ordem neurológica, capaz de converter os estímulos, as qualidades da obra, como cores, odores, alterações na visão e ruídos, em respostas (voluntárias ou não) diferenciadas e muito particulares, pois dependentes do repertório do indivíduo que a utilizar. Consideramos repertório as características fisiológicas, culturais e psicológicas do indivíduo, como seu histórico de vida, personalidade, estado emocional no momento de interação com a obra, entre outros aspectos. Estas características que particularizam os sujeitos podem ser, portanto, transformadas e enriquecidas pela interação com o objeto.

Podemos observar que o fazer e pensar a apresentação da face pelo objeto *Máscara Sensorial Preta (1967)* conforma-se a sua função de provocar novas percepções (sensoriais, espaço-temporais, corporais, entre outras).

Objetivo semelhante ao encontrado na obra *Máscara Sensorial Preta (1967)* é abordado em *Máscara dos Sentidos (2015),* produzido pela pesquisadora, que, assim como o trabalho de Lygia Clark, procura causar sensações diferenciadas no sujeito que a porta. Entretanto, estas sensações, ao contrário de serem prazerosas, buscam gerar desconforto e estranhamento.

1.2. *Máscara dos Sentidos*: perturbação da percepção

Em 2015 foi desenvolvido pela autora o projeto intitulado *Máscara dos Sentidos*. Ele consiste em uma máscara sensorial que afeta visão, tato, olfato e audição. Foi utilizada máscara de solda para criar a base do objeto, e por meio de cortes com serra tico-tico foram acrescentadas formas arredondadas na área dos olhos do tamanho necessário para que coubesse uma lupa do lado esquerdo e um espelho de duas faces do lado direito.

Fig. 4. Priscila Guerra. Máscara vista de dentro. *Máscara dos Sentidos,* 2015. Objeto visual-tátil-olfativo-sonoro.

A lupa geraria o efeito de aumento e desproporção necessários para quem observasse a máscara de fora, porém, quem a utilizasse teria a visão embaçada e distorcida. Para o espelho, tanto observador como participante poderiam ter seus olhos refletidos.

Com relação ao olfato, foi inserido na parte de dentro da máscara um sachê com odores como canela, café e um tipo de erva-cidreira denominado erva-perseguina. O café possui propriedades estimulantes do cérebro. A canela estimula o sistema circulatório e é aromática, e a erva cidreira possui propriedades calmantes, sugerida em crises nervosas e depressão (REZENDE, 2006). Estes odores foram escolhidos pois, além de cheiro agradável, são contrastantes e medicinais.

Para o aspecto tátil foi utilizada uma lixa preta Grão 36 Norton, de modo a viabilizar a sensação áspera e rugosa da textura, que incomoda quem a toca.

Fig. 5. Máscara de Solda com marcações de corte.

Fig. 6. Materiais para confecção de *Máscara dos Sentidos*: máscara de solda, lupa, caneta marcador permanente, alto-falante pequeno, lixa grão 36 Norton, espelho.

O último sentido trabalhado, e o mais complexo para elaboração, era o vinculado aos sons gerados pela boca, criados a partir de experimentação com leitura em voz alta, risadas e barulhos com a língua. Foram selecionados cinco sons, que passaram por tratamento digital, com efeitos sonoros gerados pelo *software* livre *Audacity*, programa para gravação e edição de sons. A mescla de efeitos aplicados proporcionou a geração de ruídos semelhantes tanto aos emitidos pelos seres humanos quanto àqueles emitidos pelas máquinas. De estalos com a língua surgiu som semelhante à batida de coração. A partir dos estalos também foi possível gerar som semelhante ao da respiração, por meio do uso de efeitos diferentes. Demais ruídos criados a partir de leituras de textos, risadas e falas geraram sons eletrônicos desvinculados aos naturalmente emitidos pelos

humanos. Os produtos finais (ruídos humanos e maquinais) foram expressos por um alto-falante inserido na região correspondente à boca na máscara, conectado a um iPod em modo *loop*, de onde eram transmitidos os sons criados.

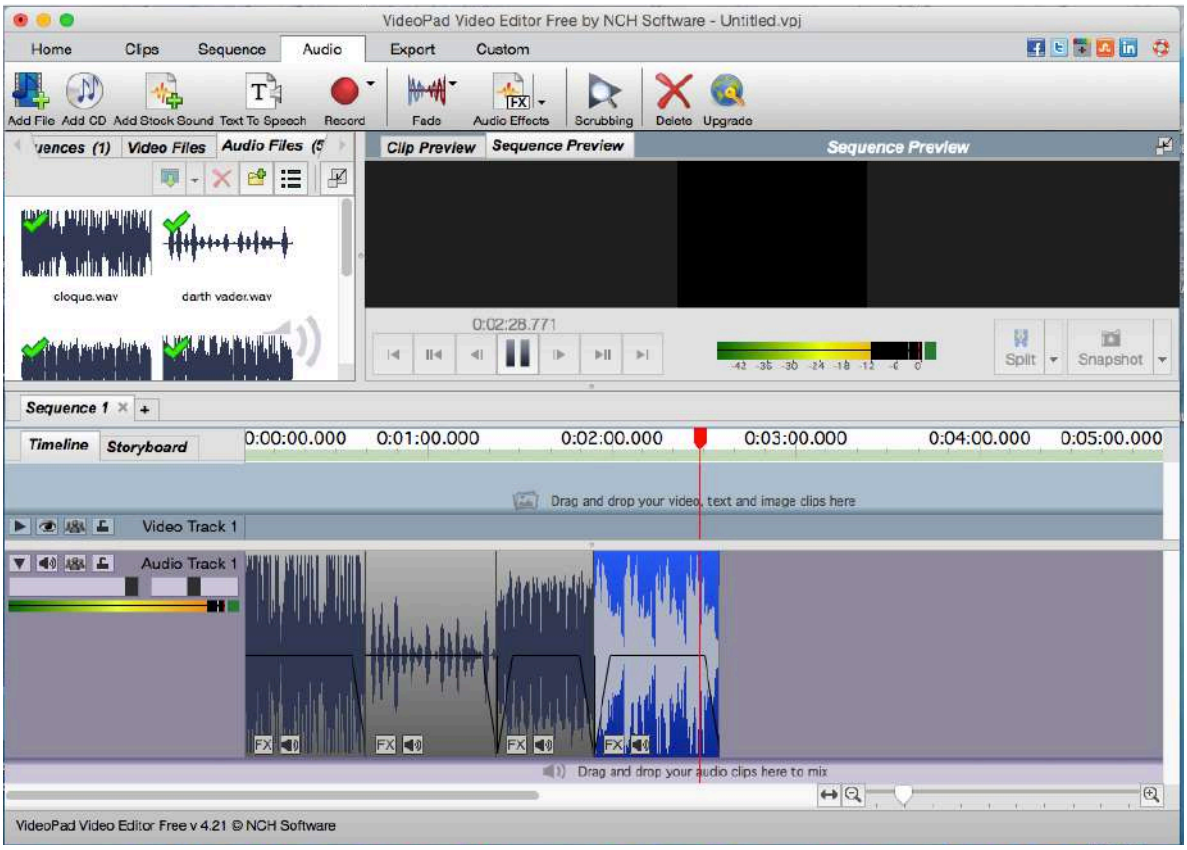


Fig. 7. Imagem do editor de sons *Audacity*

É importante mencionar que o projeto inicial foi alterado por razões estéticas, principalmente vinculadas ao tato. O projeto inicial tinha como intuito produzir a máscara com papel machê, para criar a forma assimétrica vinculada à reconfiguração da face. Entretanto, esta opção foi reconsiderada após pesquisa de material, que nos levou à escolha da máscara de solda para melhor acabamento.

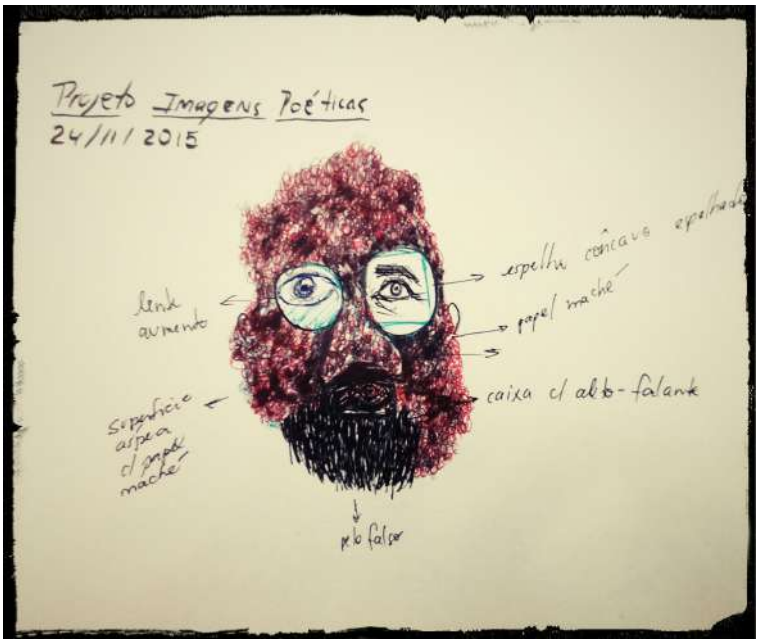


Fig.8. Esboço de projeto *Máscara dos Sentidos*, 2015

A junção de elementos diferentes, sem vínculo prévio, pode gerar efeito de estranhamento em ambos, observador e usuário, pois desloca a percepção padronizada de membros da face, como boca, olhos, e nariz.

A máscara perturba todos os sentidos, e dificulta a apreensão do espaço e a locomoção, uma vez que embaça a visão em um dos olhos e gera reflexo em outro. Também altera a audição, com ruídos semelhantes aos sons emitidos pelo corpo humano e pelas máquinas. Com relação aos odores, a mescla de cheiros de ervas e grãos que causam efeitos estimulantes e calmantes no organismo pode criar sensações contrastantes e inquietantes em quem veste o objeto.

Os usuários podem perder a referência do ambiente que os circunda pelo fato da máscara esconder toda a região da cabeça com tecido *voil* preto. Este envolvimento pelo tecido, aliado aos efeitos nos sentidos expostos anteriormente, causou em muitos usuários uma sensação de confinamento e falta de ar. Um deles relatou a sensação de vestir a máscara como uma experiência "claustrofóbica" e "com cheiro ruim". Deste modo, o tempo de permanência com a máscara foi de curta duração, devido ao estresse e à tensão gerados no corpo.

Fig. 9. Priscila Guerra. *Máscara dos Sentidos,* 2015. Objeto visual-tátil-olfativo-sonoro.

Em *Máscara dos Sentidos (2015)* e *Máscara Sensorial Preta (1967)*, notamos construções de objetos que predominantemente potencializam sensações. Podemos considerar que as máscaras vão ampliar as possibilidades de percepção que é ao mesmo tempo fisiológica e construída. Nosso aparelho fisiológico, desenvolvido de acordo com adaptação evolutiva, permite aos humanos perceberem de modo diferente dos cães, por exemplo. Contudo, apesar da estrutura do organismo humano influenciar na experimentação com o trabalho artístico, demais fatores emocionais, históricos e culturais do indivíduo podem exercer influência sobre a percepção da obra. Uma pessoa que acaba de perder um familiar pode ter uma experiência completamente diversa de um sujeito que recebe a notícia que ganhou na loteria. Os autores Schirato e Webb (2004, p.15, tradução nossa) confirmam a intervenção do repertório na percepção da obra ao alegarem: "Toda percepção e todo significado são produtos de contextos psicológicos, fisiológicos e sobretudo culturais. (Estou estressado, não estou usando meus óculos, estou perdida, sou um artista)"[6]. Em *Reading the Visual* (2004), os autores tratam da importância do sentido da visão na compreensão da maneira como agimos diariamente. O livro é organizado de modo a argumentar sobre a construção da visão no sentido da percepção. Nesta pesquisa de mestrado abordamos apenas os

[6] Tradução nossa de: "*Every perception and meaning is the product of psychological, physiological and, above all, cultural contexts. ("I'm stressed, I'm not wearing my glasses, I'm lost, I'm an artist")*".

aspectos fisiológicos, consequências do processo de adaptação evolutiva. Contudo, o modo como recebemos a informação por nossos olhos depende de "[...] interesses, gostos, treinamento e necessidades"[7] (SCHIRATO; WEBB, 2004, p.2, tradução nossa). Portanto, ocorrem diversas interpretações, de acordo com o leitor. Schirato e Webb (2004, p.6) tratam a cultura visual como prática social, o que associamos ao conceito de "já sentido" elaborado por Mario Perniola e desenvolvido no tópico seguinte. Nele, estabelecem-se modos de sentir instituídos que estendemos à cultura visual, uma vez que ambos implicam a normalização da percepção não somente pelo sentido da visão, como pelos demais sentidos.

As possibilidades de percepção fora do convencional ao vestir as máscaras de Priscila Guerra e de Lygia Clark desafiam os sentidos. A face adquire o aspecto formal característico de cada espécie de acordo com a interação dos seres em determinados ambientes. De modo a compreender os limites fluidos de categorização dos seres vivos e das coisas, e considerar as projeções futuras da face em relação com o ambiente tecnológico, traremos no tópico seguinte alguns aspectos relativos às adaptações anatômicas faciais humanas de forma a sobreviver no meio ambiente.

1.3. Introdução à anatomia facial e percepção de estímulos sensoriais

Observamos no tópico anterior algumas sensações provocadas pela máscara. Neste tópico, tratamos das adaptações evolutivas dos órgãos sensoriais, de modo a compreender não somente a provocação da percepção pelo objeto artístico (máscara), como o modo deste objeto apresentar a face por meio de projeções do ser humano modificado pela adaptação ao ambiente tecnológico.

Se partirmos de uma análise de outros seres que convivem no mesmo espaço que o do ser humano, podemos notar que eles possuem estruturas anatômicas definidas para sobreviverem em determinados ambientes. Verificamos que as aves, os cães, os macacos possuem órgãos semelhantes aos humanos, como olhos, nariz, boca e cabeça. Entretanto, seus formatos são adequados a funções diferenciadas vinculadas a noções de distância, ao tipo de alimentação e à proteção contra determinados predadores (BRUCE; YOUNG, 2012, p.3-4).

[7] Tradução nossa de: "[...] *interests, tastes, training and necessity*".

Ao observarmos o olho humano, notamos que ele é constituído, entre outros elementos, de íris, córnea e retina. Estes elementos são responsáveis pela formação das imagens recebidas pelo meio externo, caracterizando-as por meio de dimensões, cores, relação com outros objetos, forma, e na consequente identificação destes mesmos objetos. A íris é caracterizada pela parte colorida dos olhos –verde, azul e castanho–, e possui como função regular a pupila, que se contrai ou dilata de acordo com a luminosidade (BRUCE; YOUNG, 2012, p.4).

Nota-se que a localização dos olhos na estrutura facial é resultado da adaptação das espécies, da sua necessidade de perpetuação. Certos animais considerados predadores possuem os olhos localizados na região frontal, que os permite observar as presas em distâncias consideráveis (BRUCE; YOUNG, 2012, p.5). Outros animais, como, por exemplo, os cavalos, possuem os olhos na região lateral, como forma de proteção a possíveis ameaças, pois seu campo visual é ampliado (BRUCE; YOUNG, 2012, p.5).

Outro órgão comum a diversos animais é o ouvido. Além da função de ouvir, nos seres vivos também serve para dar equilíbrio ao corpo. Diversos animais possuem os ouvidos como órgãos primordiais para sua proteção contra predadores. As orelhas largas e móveis os ajudam a amplificar o som recebido (BRUCE; YOUNG, 2012, p.6). Os morcegos conseguem ouvir em frequências entre 10.000 Hz e 120.000Hz, diferentemente dos humanos, que percebem vibrações entre 20Hz e 20.000Hz (RODRIGUES, 2010, p.28). Devido à estrutura facial de cada uma dessas espécies há maior ou menor necessidade de dependência da audição.

Com relação ao nariz, esse órgão tem como função aquecer, umidificar e filtrar o ar respirado, essencial para nossa sobrevivência. Com relação à filtração do ar inalado, os pelos contidos dentro do nariz impedem a entrada de impurezas. Além destas funções, o nariz contém "receptores olfatórios" (MARIEB; HOEHN, 2009, p.729). Sentimos o odor para que, entre outros motivos, possamos ser capazes de nos prevenirmos de comer algum alimento estragado. Ainda vinculado ao alimento, a localização do nariz acima da mandíbula superior faz com que haja uma separação entre as vias respiratórias e digestivas, deste modo "[...] reduz-se o risco de haver um bloqueio das vias aéreas pela comida"[8] (BRUCE; YOUNG, 2012, p.7, tradução nossa).

[8] Tradução nossa de: "[...] *thus reducing the chance of blocking airways with food*".

Bruce e Young (2012, p.9) trazem outras duas características faciais de importante funcionalidade para os animais, são elas a boca e o queixo. A boca é uma cavidade por onde o alimento é ingerido e processado antes de seguir ao trato digestivo. O maxilar de herbívoros auxilia no processamento do alimento, ao realizar movimentos rotatórios que permitem processar os vegetais. Já os carnívoros possuem maxilar, que realiza movimento de abre-fecha "[...] para capturar e prender a presa"[9] (BRUCE; YOUNG, 2012, p.9, tradução nossa). Em seres onívoros, como os humanos, não há especialização do maxilar e, desse modo, eles podem "[...] comer uma grande variedade de diferentes alimentos"[10] (BRUCE; YOUNG, 2012, p.9, tradução nossa). De acordo com essa variedade de alimentos, os humanos possuem dentes com diferentes formatos e funções. Os dentes incisivos (em forma de lâminas) servem para cortar o alimento, os caninos (pontiagudos) o rasgam, os pré-molares (com duas pontas) o esmagam, e os molares (com várias pontas) o trituram (VERONEZ, 2012, p.17).

Assim, podemos notar a dependência formal entre dentes e maxilares, maxilares e olhos, olhos e nariz, nariz e formato da cabeça, etc., de forma a melhorar as questões funcionais dos seres.

A estrutura facial humana adaptada é a mesma para todos os indivíduos dessa mesma espécie e é uma das características que os define como incluídos nela. Contudo, para que mudanças evolutivas estejam em progresso, é sempre necessário haver variação genética. A variação ocorre por meio de mutações e reprodução sexuada (MENDONÇA, 2013, p.20). Isso permite novas combinações genéticas dentro de um grupo de indivíduos, tornando-os discerníveis uns dos outros. A variação é evidente em algumas características, como tamanho e formato de órgãos sensoriais. Dessa forma, com base no que foi evidenciado anteriormente, dependentes dessas pequenas alterações estruturais encontram-se indivíduos que percebem o mundo de maneiras diferenciadas, tanto em relação aos outros seres da sua espécie quanto em relação a espécies diferentes.

---

[9] Tradução nossa de: "[...] *for catching and eating their prey*".

[10] Tradução nossa de: "[...] *eat a wide variety of different foodstuffs*".

Alinhado a isso, o que podemos notar nos trabalhos artísticos analisados anteriormente são objetos que, quando vestidos, propiciam ao usuário experimentar a percepção de si. Contudo, esses objetos apresentam a face humana em estrutura diversa. Tanto em *Máscara dos Sentidos (2015)* como em *Máscara Sensorial Preta (1967)*, os objetos são produzidos a partir de materiais como tecido, estrutura de aço e materiais de construção. Assim, estas obras desafiam as estruturas adaptativas (olhos, boca, nariz, entre outros) possibilitando novas formas de apresentar a face e experimentar o mundo.

Quando utilizamos *Máscara dos Sentidos (2015)* temos a visão distorcida em ambos os olhos, em um deles vemos a nós mesmos e em outro vemos tudo embaçado. A noção de ambiente externo é deturpada. Não conseguimos prever ameaças ou utilizar nossa visão para a caça, por exemplo, mas podemos interagir com o ambiente interno da máscara, que proporciona um conhecimento do corpo por via do aguçamento da percepção para as sensações experimentadas. Conseguimos perceber a percepção e, desse modo, podemos inferir que essa atividade envolve o autoconhecimento.

O autoconhecimento é compreendido no sentido de conhecer a si mesmo por meio das sensações. Normalmente não prestamos atenção para o que sentimos, e estímulos como os de *Máscara dos Sentidos (2015)* e *Máscara Sensorial Preta (1967)* propiciam sensações de ordem diversa da que estamos habituados.

O hábito de sentir determinadas sensações se vincula ao que Perniola (1993) aborda como um sentir normalizado.

O autor (1993) traça um paralelo entre duas experiências distintas de sentir: a nossa, atual, e a de nossos avós. A diferença existente entre ambas, segundo o autor, encontra-se em um sentir que se tornou social e recalcado, e de mais difícil percepção a partir dos anos sessenta. Esse sentir social e recalcado é o que o autor irá definir como o "já sentido". O já sentido é uma imposição partilhada coletivamente de experiências não imediatas, aprovadas em âmbito social. O sentir vem do exterior e se coloca como maneira padronizada de vivenciar momentos.

Em todo o texto, o autor fará referência a outros momentos históricos onde o sentir era diferenciado, porém, guardam reverberações na atualidade. Dois aspectos compõem o já sentido:

a sensologia, ou um sentir forjado, pois não se dá de forma imediata, mas de forma a retomar experiências já vividas, e a mediacracia, também ligada ao já sentido e que possui relação com a mediação. O sentir, neste último caso, não é imediato, ele se estabelece por força de governos e governantes, ocorrendo uma massificação de modos de sentir normalizados. Tanto a sensologia como a mediacracia herdam aspectos de momentos anteriores ao já sentido, eles são a ideologia e a burocracia. A ideologia consiste em um falso pensar, ou, analogamente à sensologia, maneiras já pensadas que são impostas socialmente; há, portanto, a socialização dos pensamentos. Se antes o sentir se dava por meio dessa socialização dos pensamentos, atualmente ele ocorre pela socialização dos sentimentos com a sensologia.

Da mesma forma, o sentir da mediacracia herda aspectos da burocracia, que se caracteriza por um falso fazer e impõe maneiras já feitas de praticar uma ação.

Perniola expande a discussão para o corpo, e mesmo o sentir imediato torna-se já sentido em sua acepção, pois a experiência imediata também não nos pertence, é como se nos olhássemos e não nos víssemos, ou como se experiências já prefiguradas fossem refletidas (PERNIOLA, 1993, p.19).

Assim, a experiência do sentir, ao contrário de ser narcisista (olhar a si próprio e ver a si próprio), é especular, pois reflete sensações já provadas anteriormente, em tempos primitivos, e que ainda estão a serem provadas. Em outras palavras, a noção de espaço-tempo é abalada. Colocada em exemplo prático, esta alegação nos remete a determinadas situações, como quando visitamos locais pela primeira vez e sentimos "como se" estivéssemos e vivêssemos experiências de épocas distintas.

O sentir contemporâneo seria para Perniola (1993, p.21) um meta-sentido, ou a impossibilidade de sentir algo para além de si próprio.

Perniola (1993, p.28) irá definir três tipos de homens segundo suas características do sentir. O homem-animal é um homem que sente de forma diferente do racional e ideológico, pois não é social. Esse homem segue seus impulsos de forma livre. O homem-planta é definido como aquele excluído de uma dimensão burocrática por se fixar em um local e viver sem ação, dependente apenas de funções vitais. Por fim, o homem-coisa seria um ser estátua, estável no tempo. Para o

autor ainda não alcançamos esse estado, pois estamos entre um ser coisa e não-coisa. Isso nos faz lembrar de indivíduos que se transformam em estátuas e ocupam o meio urbano. De acordo com Jeudy (2002, p.11):

> Eles não se mexem. Espera-se às vezes que façam um gesto para revelar sua humanidade viva; treinam com tal assiduidade para jamais deixar sua posição imóvel que não temos senão uma ínfima chance, após um longo momento de paciência, de ver suas pálpebras piscarem.

Na última parte do livro Perniola (1993, p.102-103) traz algumas possibilidades de "fazer-se sentir". O autor discute, primeiramente, uma relação do já sentido com a metafísica grega, que preza pela ação ao invés da passividade. Esta forma de primazia de um estado a outro revela um dualismo que reverbera no modo de sentir atual e se completa nele. Como fugir do já sentido uma vez que ele desenreda por nosso percurso histórico?

O fazer-se sentir liga-se ao querer sentir de forma diferente. O sentir é seletivo, nós escolhemos quais vias seguir. Outro aspecto fundamental para sair de um estado de alienação dos sentidos é estar aberto ao outro, ao diferente, e essa abertura se dá no momento imediato do encontro com o outro.

Esses dois momentos do fazer-se sentir complementam-se em fontes gregas pouco mencionadas. Perniola (1993) nos apresenta como alternativa a um sentir verdadeiramente genuíno a *aisthesis*, ou a unidade entre alma e corpo, mescla entre seres e a abolição de dualismos, e ao *ménos,* sentir teatral fundado em oferecer-se à posse de um ser diferente de si em um momento presente e imediato.

Por meio de referências históricas e filosóficas, Mario Perniola (1993) tenta encontrar a harmonia entre os elementos para que sejamos capazes de experienciar um sentir genuíno. O autor parece encontrá-lo na alteridade e na mescla.

Trouxemos o conceito de Perniola para reforçar a questão do autoconhecimento por meio de sensações diferenciadas. Portanto, como forma de propor sensações desvinculadas do já sentido, podemos estabelecer que as máscaras analisadas anteriormente fornecem uma experiência do

sentir narcisista, ou seja, voltada para olhar a si próprio. Além disso, as proposições artísticas oferecem ao usuário a possibilidade de se colocar no lugar de um ser diferente pela própria experiência de vestir a máscara. Essa experiência estésica e de alteridade permite ao sujeito colocar-se no lugar do outro. Em *Máscara dos Sentidos (2015)*, o sujeito que olha é o mesmo que é olhado, assim, essa experiência reflexiva representa a possibilidade de se autoperceber. Ao mesmo tempo, o sujeito pode tentar interagir com o ambiente distorcido. Em *Máscara Sensorial Preta (1967)*, a experiência também permite tanto perceber a si mesmo quanto o entorno. O usuário em posição de dissimulação pode interagir com o exterior e interagir consigo mesmo. Desse modo, nota-se em ambas as obras a abolição de dualismos, especialmente com a mescla entre sujeito e objeto.

1.4. Reflexões acerca da percepção facial

Vinculado ao tópico anterior, onde exibimos questões associadas à percepção de estímulos sensoriais, apresentaremos também a percepção facial pela espécie humana. Este assunto é ponto de investigação científica e, portanto, faremos uma abordagem introdutória sobre as maneiras de identificação e não-identificação de sujeitos. Assunto semelhante também é abordado em análise das obras dos artistas selecionados nesta pesquisa e os envolve na problemática da formação de subjetividades dentro de um contexto de projeção do porvir da face humana em relação com as máquinas.

Embora haja muitas pesquisas concernentes à percepção facial, apresentamos abordagem adaptativa vinculada à temática a partir do livro "*Face Perception*", 2012. Neste texto, os autores Bruce e Young (2012) tratam do funcionamento do código visual para identificação de faces. Eles partem do princípio de que determinados valores ligados ao ambiente podem intervir na percepção facial, em outros termos, a adaptação a variações da face que vemos em nosso ambiente pode influenciar o reconhecimento de faces de um modo geral. Esta afirmação também é reforçada pelo que os autores do texto afirmam (BRUCE; YOUNG, 2012, p.282, tradução nossa)[11]:

[11] Tradução nossa de: "*Other-race and other-age effects can be accommodated broadly by assuming that faces are represented within a multi-dimensional space where the coding dimensions reflect the faces to which the observer has been exposed and are refined by experience of more faces*".

> Efeitos de outra-raça e outra-idade podem ser acomodados amplamente ao assumir que as faces são representadas dentro de um espaço multidimensional onde as dimensões de codificação refletem as faces às quais o observador foi exposto e são refinadas pela experiência de mais faces.

Assim, ao adaptar-se a uma imagem distorcida, a gama de faces distorcidas que o indivíduo percebe como face é comparada com a imagem adaptada. Com a intenção de viabilizar os resultados de estudos sobre a percepção facial, considera-se que faces distorcidas por meio de teste ou outras pesquisas possuem analogia ao meio real, uma vez que podemos considerar as faces reais como distorcidas, pois existem variações entre elas (distorções). Ao inverso, também podemos considerar as distorções efetuadas em testes e estudos como possíveis faces reais (WEBSTER; MACLEOD, 2011, p.1704).

Webster e MacLeod (2011, p.1707) discutem que a adaptação facial é baseada em normas das quais uma face individual possui graus de desvio ou aproximação. Desse modo, as faces individuais são julgadas a partir de um modelo médio de face. Assim, a adaptação ocorre no sentido de aproximar a percepção de uma face individual ao modelo facial neutro ou normalizado.

É importante frisar que a adaptação de fatores individuais pode ser estudada de modo a observar seu desvio ou aproximação da norma. Muitos dos fatores específicos isolados tratam de diferenças entre gênero e etnia. Contudo, acredita-se que a adaptação ocorra na medida em que os aspectos estão todos integrados. Conforme nos evidenciam os autores (WEBSTER; MACLEOD, 2011, p.1707, tradução nossa)[12]: "Um outro paralelo importante é que esta seletividade conjunta significa que o modo como a adaptação modifica a codificação visual em uma dimensão pode depender dos níveis de outras dimensões".

Da mesma forma que as partes da estrutura facial são dependentes umas das outras na adaptação da percepção facial, é importante considerar que as normas da face média também dependem de

[12] Tradução nossa de: "*A further important parallel is that this joint selectivity means that how adaptation modifies visual coding for one dimension can depend on the levels of other dimensions*".

fatores socioculturais externos ao indivíduo. Assim, os sujeitos são adaptados a normas diferentes. Se para uma pessoa um estímulo facial se encontra mais próximo da norma, ele não modifica o nível de adaptação da percepção facial. Contudo, se este mesmo estímulo for apresentado a um outro indivíduo que possui normas socioculturais diferentes daquelas a que o primeiro sujeito se adapta, pode ocorrer de seu nível de adaptação aumentar, pois o estímulo se encontra mais afastado da norma à qual se adequa (WEBSTER; MACLEOD, 2011, p.1713).

Ainda, se o estímulo for dependente de uma normalização não mais cultural, mas biológica, então as chances de respostas subjetivas podem diminuir, uma vez que ambos os indivíduos culturalmente diferentes terão uma mesma resposta a um estímulo facial. Portanto, destas assunções podemos concluir que normas biológicas e culturais divergem na adaptação da percepção facial (WEBSTER; MACLEOD, 2011, p.1713).

A adaptação é fator constante, uma vez que sempre ocorrem desvios e aproximações da norma. O mecanismo de adaptação realiza um processo cíclico no sentido de que, quanto mais estímulos se aproximarem da norma, maior a chance de se detectar desvios, que em seguida serão novamente adaptados à face média, e assim sucessivamente. Em outros termos, há um mecanismo detalhado de discriminação de fatores que desviam da neutralidade. Webster e MacLeod (2011, p. 1714, tradução nossa)[13] evidenciam essa questão:

> Com os neurônios adversários que respondem de forma não-linear comprimida ao desequilíbrio das entradas dos fotorreceptores, os íngremes gradientes das respostas neurais para cores quase neutras – em que as entradas estão quase equilibradas e os neurônios adversários não são fortemente ativados – fornecem uma boa discriminação para esses estímulos naturais frequentes, à custa da redução da discriminação nas margens do espaço de cores, onde raramente é necessário.

A citação, bem como o estudo em geral, dos autores Webster e MacLeod (2011) trata da análise de alguns fatores isolados (determinadas cores, etnias e gêneros). Na identificação facial e na

[13] Tradução nossa de: "*With opponent neurons that respond in a nonlinearly compressed way to the imbalance of photoreceptor inputs, the steep gradients of the neural responses for nearly neutral colours – where the inputs are nearly balanced and the opponent neurons are not strongly activated—provide good discrimination for these naturally frequent stimuli, at the expense of reduced discrimination at the margins of colour space where it is seldom needed*".

percepção facial notamos a interligação de fatores componentes da face para a identificação do sujeito. Estudos mostram que a combinação de características internas de uma determinada face mescladas a características internas de outra face geram um novo sujeito. Isso ocorre não somente pela organização dos elementos componentes da face no espaço facial, como também por uma nova organização a ser apreendida como um todo diferente do anterior. Apesar de algumas teorias tentarem separar disposição de elementos faciais de processamento holístico, notamos que ambas estão interligadas na identificação de sujeitos. Os autores Bruce e Young (2012, p. 264, tradução nossa)[14] nos evidenciam esse aspecto no trecho a seguir:

> Primeiro, a maioria das alterações na configuração também tem efeitos sobre as características dos componentes. Por exemplo, um aumento na distância entre o nariz e a boca pode transformar um queixo de tamanho médio em um pequeno; ou mover os olhos e a boca mais distantes na direção vertical vai mudar (alongar) o nariz. Portanto, não pode haver uma distinção rígida e rápida entre mudanças nas características e diferentes tipos de mudanças na configuração, exceto por meio do uso de materiais inventados, como os de Tanaka e Farah (1993) e Leder e Bruce (2000).

Vimos que para que se possa perceber uma face é necessária a adaptação a uma variedade dela. Ao associarmos essas alegações aos objetos artísticos analisados neste capítulo, podemos considerar que as artistas Priscila Guerra e Lygia Clark contribuem para a adaptação facial no sentido de criarem máscaras, apresentações da face. Essas apresentações ampliam o repertório facial dentro de um ambiente e se distanciam da norma na medida em que são deformações construídas. Desse modo, tais trabalhos artísticos geram maiores condições de percepção facial, uma vez que possibilitam gerar adaptações a variedades anormais. *Máscara dos Sentidos (2015)* e *Máscara Sensorial Preta (1967)* se desviam da norma, porém quem as observa as normaliza por meio da adaptação. Contudo, nesse processo de normalização a própria norma é alterada, no sentido de assimilar a nova estrutura padronizada.

---

[14] Tradução nossa de: "*First, most changes in configuration have effects on component features as well. For instance, an increase in the distance between the nose and the mouth can turn an average-sized chin into a small one, or moving the eyes and mouth further apart vertically will change (elongate) the nose. So there can be no hard and fast distinction between featural changes and different types of configural change except through the use of contrived materials such as those of Tanaka and Farah (1993) and Leder and Bruce (2000)*".

As artistas exploram de modo radical a adaptação facial, uma vez que constroem formas cada vez mais desvinculadas da representação da face média. Vimos que a configuração dos elementos faciais unida à percepção do todo facial pode ocasionar a percepção de novas faces. Nas obras artísticas *Máscara dos Sentidos (2015)* e *Máscara Sensorial Preta (1967),* a distorção dos elementos de configuração, sua localização no espaço facial e a percepção do todo geram imagens que indicam determinada face humana. Portanto, ambas as máscaras representam o eu por meio de apresentação da face, estruturada em formatos condizentes com a provocação de sensações diferentes das experimentadas habitualmente. Neste capítulo analisamos alguns destes objetos. Nos próximos capítulos analisaremos outras máscaras que apresentam a face por meio de poéticas diferentes e propõem a experimentação de sensações variadas. As análises serão associadas a questões estéticas e subjetivas que envolvem as obras.

CAPÍTULO 2

2. A tecnologia e a fragmentação em recriações artísticas

Neste capítulo apresentaremos um modo específico de trabalhar a face por meio de máscaras. Elas foram agrupadas em razão da dominância de qualidades materiais das representações como suporte para a sugestão de semelhança. As máscaras se associam ao procedimento da recriação. Este procedimento consiste na modificação da imagem inicial de modo a gerar um produto novo (PLAZA; TAVARES, 1998, p.202). Analisamos duas obras, *Altering Facial Features with RH5 (2003)* de Hyungkoo Lee, e *Recomposed Face (2016)* de Priscila Guerra. No tópico "2.1. Os tipos em *Altering Facial Features with RH5*" investigamos o trabalho de Hyungkoo Lee, que se baseia em um capacete transparente que deforma partes da face, como olhos e boca, causando ampliações. Essa deformação propõe ao usuário percepção diferente do ambiente. Em "2.2. *Recomposed Face*, os fragmentos e a reconfiguração" examinamos a obra elaborada pela pesquisadora, produzida por meio da fragmentação de polígonos constituintes de modelo tridimensional digital de face humana, e a consequente reorganização dos fragmentos (impressos por corte a *laser* e montados) em suporte de máscara de solda.

Articulamos as análises a tópicos conceituais correspondentes. O tópico "2.3 Relação humano-máquina: a tecnologia e as criações artificiais", abrange a tecnologia e a produção artística, especialmente nas obras estudadas. Os demais tópicos se desenvolvem em torno da fragmentação. Ela surge como qualidade em "2.4. O eu e o Outro por meio da máscara", em que é vinculada à percepção e às relações paradoxais de revelação e ocultamento. Em "2.5. As formas originais na reprodução do fragmento", tratamos do processo da montagem associado aos trabalhos de Lee e Guerra.

2.1. Os tipos em *Altering Facial Features with RH5*

Hyungkoo Lee é um artista multimídia sul-coreano, nascido em Pohang, que atualmente vive em Seul, capital da República da Coreia (Coreia do Sul), onde também cria suas obras. Lee possui mestrado pela Universidade de Yale, EUA. O corpo é seu objeto de estudo, e a partir dele o artista

cria experimentações anatômicas que representam a dissecação, a hibridação e a transformação, procedimentos semelhantes aos realizados em laboratórios científicos.

Fig. 10. Hyungkoo Lee. *Altering Facial Features with RH5*, 2003
150 cm x 120 cm
C-print
Fonte: <http://hyungkoolee.kr/works/the-objectuals-altering-facial-features-with-rh5/>. Acesso em agosto 2016.

A obra *Altering Facial Features with RH5,* realizada em 2003 em C-Print, tem dimensões de 150 cm x 120 cm. Pertence à série *The Objectuals,* iniciada a partir da criação de dispositivos que Lee produziu durante o período de estudos em Yale. A série teve primeira exibição no Sungkok Art Museum, Seul, em 2004.

O espaço de representação da obra é vertical e coloca como figura central um indivíduo que veste um capacete transparente envolvendo a região da cabeça. Nele, observam-se formas circulares que contornam olhos e boca. Essas formas contêm lentes que aumentam as partes mencionadas da face.

Nota-se aqui a referência ao gênero dos retratos pelo modo de composição do trabalho, em que em geral percebemos obras predominantemente verticais, com personagens e pessoas célebres em destaque e centralizadas, e o fundo trabalhado de forma neutra, apenas com a utilização de cores, ou com paisagens em segundo plano. Embora seja um gênero que se expande por toda a História da Arte, é na época do Renascimento que ele se prolifera e adquire grande valor social e artístico.

Este aspecto é advindo de concepções filosóficas alinhadas ao Humanismo e à consideração do homem como o centro de interesse (RETRATO, 2016).

Tendo o referido panorama histórico como referência, notamos que esse tipo de concepção formal e conceitual da obra de arte é contraposta ao que nos apresenta Lee. O artista utiliza dos mesmos recursos de composição desse gênero, entretanto o subverte ao apresentar um indivíduo distorcido pelo aparato técnico. Essa distorção ao desvirtuar e modificar a figura humana ocorre em nível formal e conceitual.

Ainda com relação à composição, as formas circulares são atravessadas por estruturas metálicas que partem do capacete e tocam a face pintada de branco. Tais estruturas sugerem a sensação de incômodo pela agressividade com que atingem as regiões da cabeça. As cores estão também presentes no arranjo de composição da obra. A agressividade do capacete é reforçada pela cor vermelha, que está presente como fundo, assim como na gravata do indivíduo, e se contrapõe à cor branca notada na face e na camisa. Esse recurso equilibra figura e fundo.

Guimarães (2000, p.117) expõe que é possível encontrar dois significados para cada cor, um negativo e outro positivo. No caso do vermelho, o autor (GUIMARÃES, 2000, p.117) ressalta que "[...] encontraremos significados opostos, como violência e paixão ou guerra e amor, convivendo na mesma cor."

Ao tomarmos essas características formais e o título do trabalho como orientação (*Alterando Características Faciais com RH5*), veremos que as partes delimitadas pelos círculos (olhos e boca) são as partes afetadas, pois são deformadas pelo uso de lentes de aumento. Essas alterações nos órgãos da face se assemelham às máscaras de tratamento estético existentes nas décadas de trinta e quarenta (ver figura 11). Elas pareciam verdadeiros objetos de tortura e eram utilizadas para alcançar efeitos no corpo que se enquadravam aos padrões de moda e beleza no contexto em que se inseriam (JARVIS, 2013).

Além disso, o título da obra analisada também pode fazer alusão aos procedimentos de cirurgia plástica, reforçados pelos círculos que envolvem olhos e boca e remetem à demarcação cirúrgica circular (em caneta) das áreas a serem modificadas na face, como também pelas estruturas

metálicas contidas no capacete, que se assemelham às pinças utilizadas pelos cirurgiões. Tal alusão é confirmada por Kim (2012, s.p; tradução nossa)[15]: "Informado em parte por suas experiências durante esse tempo, Lee concentrou sua atenção nos vários estereótipos culturais e étnicos relacionados ao corpo humano e à histeria em massa de aumentos corporais e cirurgias estéticas de acordo com padrões ocidentais."

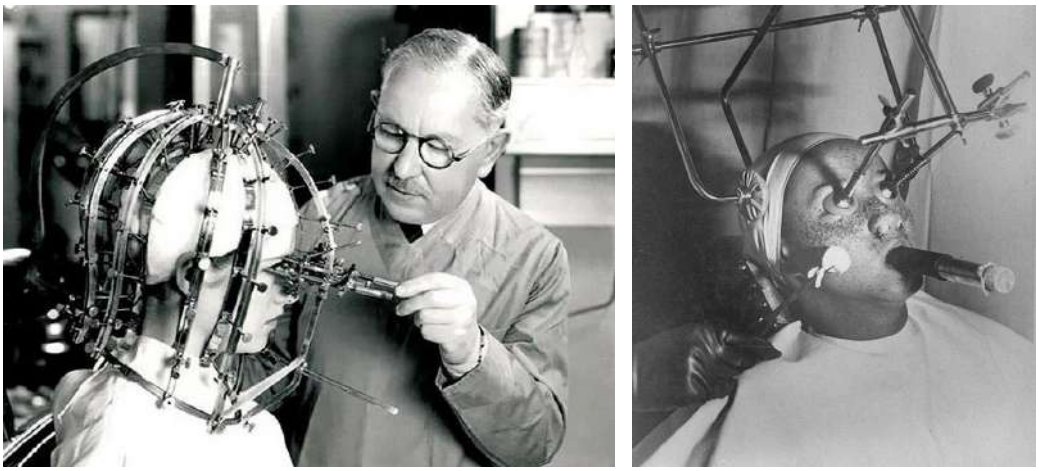


Fig.11. Tratamentos estéticos dos anos 1930-40. Imagens disponíveis em: <http://diariodebiologia.com/2015/02/assustador-veja-como-eram-os-tratamentos-de-beleza-na-decada-de-1930-1940/>. Acesso em julho 2017.

Vinculadas à frase de Kim, as características como aumento de partes do corpo, alguns significados da cor vermelha, as estruturas metálicas e, por fim, as qualidades da obra em geral, insinuam o corpo submetido à violência de invasão de outros corpos estranhos na ânsia de modificar-se e enquadrar-se nos modelos e padrões de beleza vigentes. Ao levarmos esta reflexão para o contexto de criação da obra, notamos que esta interpretação ganha suporte. A série *The Objectuals* foi produzida durante o período de estadia de Lee nos EUA. De origem sul-coreana, o artista parece ter sentido as diferenças entre seu corpo e o corpo de ocidentais, em que tudo tende a ser aumentado (seios, olhos, boca, etc.) (LEE, 2005).

Associamos a questão da padronização à série *The Objectuals,* uma vez que a maioria dos trabalhos apresenta indivíduos que utilizam os capacetes construídos por Lee e vestem camisa e gravata, conforme notamos em *Altering Facial Features with RH5 (2003)*. Essa forma social de vestimenta

[15] Tradução nossa de: "*Informed in part by his experiences during this time, Lee focused his attention on the various cultural and ethnic stereotypes relating to the human body and the mass hysteria of bodily augmentations and cosmetic surgery according to Western standards*".

é comumente associada ao estereótipo da figura do executivo. Assim, a normalização é reforçada pelo tipo de traje que simboliza esse grupo, que mantém comportamento, forma de vida e vestimenta dentro de modelos estabelecidos pelo próprio grupo e pela sociedade. De acordo com o dicionário Aurélio (FERREIRA, 1986, p.739), a palavra executivo significa: "1. Que executa; executor. 2. Ativo, resoluto, decidido: *Será bom diretor, tem espírito executivo*. 3. Que está encarregado de executar as leis."

A figura do executivo é interpretada de maneira metafórica, pois é um tipo de posição, de *status* e poder na sociedade. Essa questão pode ser comparada ao caso do gênero do retrato discutido na página 28, onde figuras renomadas e célebres eram escolhidas para serem retratadas. Além de ser venerada pelo retorno econômico, cultural e social, a ocupação desse cargo pode modificar a definição do indivíduo em relação a si mesmo, ou seja, os indivíduos se identificam pela posição ocupada no meio de trabalho: "Sou executivo". Este aspecto desenvolve-se também com profissionais, como engenheiros, dentistas, professores etc. Ao se classificarem dentro de categorias, as pessoas padronizam formas de ser e agir no mundo. Os diversos aspectos que constituem um ser único, como personalidade, localização geográfica, contexto socioeconômico, história de vida, entre outros, podem ser neutralizados pelo anonimato das classificações profissionais.

A série *The Objectuals* envolve a relação corpo-arte-tecnologia a partir de objetos que podem ser vestidos na cabeça. Esses objetos convidam os participantes a experimentá-los, manipulá-los.

Devido à possibilidade de acoplamento do objeto à face, e alusão à máscara de tratamento estético, trazemos a seguir outro significado de máscara (FERREIRA, 1986, p.1099):

> **Máscara.** [Do it. *maschera*] *S. f.* 1. Objeto de cartão, pano ou madeira, que representa uma cara, ou parte dela, e destinado a cobrir o rosto, para disfarçar a pessoa que o põe. 12. Camada de creme, pasta, geléia, ou qualquer cosmético, que se aplica ao rosto para tratamento tópico (limpeza, fechamento dos poros, revitalização etc.). 15. *Fig.* Aparência enganadora; disfarce: *É um egoísta, com a máscara da abnegação*. 17. *Teat.* Reprodução estilizada do rosto humano ou animal, esculpida em barro, madeira, cortiça, papelão, e guarnecida de pêlos, cores, etc., com que os atores cobrem o rosto, ou parte dele, na caracterização de suas personagens. [Us. sobretudo nas primitivas manifestações dramáticas e nos antigos teatros greco-romano e oriental.].

Cobrir o rosto do indivíduo faz com que ele disfarce sua identificação e coloque-se no lugar do outro caracterizado. Essa circunstância do homem como um ser conectado a outros seres, propiciada pela experiência de utilizar uma máscara, vincula-se à ideia referida anteriormente com relação à perda de uma concepção voltada para a figura do homem como centro das atenções. Essa questão se concretiza não só nos aspectos formais da obra, como também nos aspectos conceituais, conforme podemos observar na afirmação de Lee (2010, s.p; tradução nossa)[16]: "Os dispositivos de Lee são máquinas e não mecanismos, porque eles operam somente ao serem conectados aos humanos (seres incompletos). O novo acordo implícito no processo mecânico realiza o experimento de tornar-se outro". Assim, nota-se uma relação simbiótica[17], termo emprestado da ecologia para designar a associação entre seres de categorias diferentes, no caso humanos e máquinas, de modo a beneficiar ambas as partes envolvidas. No caso dos dispositivos de Hyungkoo Lee, esse benefício além de ocorrer no aspecto de funcionamento (as máquinas são ativadas ao interagir com os humanos) também ocorre no aspecto de completude (os humanos tornam-se sujeitos e objetos). Essa experiência, que permite se colocar no lugar do outro, gera subjetividades ampliadas e variadas.

Em vídeo apresentado na Korean Pavilion para a Bienal de Veneza de 2007 (HYUNGKOO, [2007?]), podemos observar que, ao vestir a peça, os usuários da obra têm a percepção alterada, principalmente a visão, uma vez que é possível observar o ambiente sob pontos de vista diferenciados (dois nos olhos, um na boca e o último sem interferência); o tipo normal, como estamos habituados a enxergar, e outros três trazem perspectivas diferentes pela forma como a lente distorce o espaço, obtendo-se, assim, uma visão fragmentada do ambiente. Essa percepção complementa a sugestão da sensação de incômodo e estranhamento no usuário, que deve lidar com maneiras diferentes de visualização.

---

[16] Tradução nossa de: "*Lee's devices are machines and not mechanisms because they operate only by being connected to humans (incomplete beings). The new arrangement implied in the mechanical process performs the experiment of: becoming other*".

[17] De acordo com Mendonça (2013, p.127), **simbiose** "significa 'vidas unidas', ou 'viver juntos'; é utilizado para todos os tipos de relações interespecíficas, ou seja, toda interação, positiva ou negativa, entre indivíduos de espécies diferentes cujas populações fazem parte de uma mesma comunidade".

Dessa forma, perde-se a referência com relação ao ambiente externo e o usuário conta apenas com indicações fragmentadas do espaço para se locomover.

O artista possibilita ao participante colocar-se em quatro lugares ao mesmo tempo sob perspectivas diferentes. Essa nova percepção sugere a sensação de estranhamento e incômodo. A sensação advém do fato do público ser colocado em uma situação inabitual, que requer esforço mental:

> Entretanto, estranhar não significa substituir o simples pelo elaborado ou pelo complexo, mas pelo singular, de tal modo, que quando a expressão culta equivale ao uso comum, o mais estranho é apelar para o termo vulgar. É nesse descentramento do uso comum, nesse insólito, nesse desvio da norma que se situa aquela qualidade de estranheza, de divergência que está na base da produção e da percepção estéticas (FERRARA, 1981, p.35).

O desvio da norma ocorre pela maneira como a obra é trabalhada. A fragmentação permeia diversos campos, desde a poesia heterônima de Fernando Pessoa até o *design* de hipermídia e hipertexto, onde o usuário tem a possibilidade de abrir vários documentos em janelas diferentes e visualizá-los todos ao mesmo tempo. O mesmo princípio é notado em dispositivos como Google Glass. Trata-se de óculos que permite interagir com diversos conteúdos como consultar e- mails e realizar videoconferências em realidade aumentada. Entretanto, é a partir da dificuldade de locomoção e alteração da noção espaço-temporal que a vista fragmentada adquire sentido como particularidade que pode modificar a percepção.

Edmond Couchot (1993) aborda modelos criados pelos artistas decorrentes do objetivo de automatizar os "processos de criação e reprodução de imagem" (COUCHOT, 1993, p.37). Assim, visava-se liberar o corpo de intervenções nesses processos. Tal exemplo de modelo encontra-se na perspectiva criada durante o Renascimento. Apesar de esforços fotográficos com o intuito de desviar desse modelo, é com o cubismo que isso parece se concretizar. Segundo Couchot (1993, p.44): "Colando no quadro fragmentos do próprio real (pedaços de papel, jornais, tecidos, cartas de baralho, cacos de espelho etc.), suprimindo qualquer ponto de vista privilegiado, hierárquico, deram no real uma imagem fragmentada, partida, biplanar, mais próxima da mão que do olho".

A partir dessas considerações podemos estabelecer um paralelo à fragmentação na obra de Lee. O artista parece utilizar técnicas óticas para apresentar o ambiente sob diferentes pontos de vista.

Além da fragmentação, algumas características plásticas vinculadas à produção atual na arte tecnológica são notadas em *Altering Facial Features with RH5 (2003).*

A qualidade da transparência mantém uma relação paradoxal entre revelação e ocultamento uma vez que: "[...] **1.** Que se deixa atravessar pela luz, permitindo a visão dos objetos; diáfano. **2.** Que permite distinguir os objetos através de sua espessura. [Cf., nestas acepç., *translúcido* (1)] **3.** *Fig.* Que deixa perceber um sentido oculto; evidente, claro" (FERREIRA, 1986, p.1703). De forma semelhante, podemos apontar que em *Altering Facial Features with RH5 (2003)* o capacete transparente revela alguns traços faciais do sujeito retratado ao mesmo tempo que distorce outros, levando à não identificação.

O caráter metálico dos objetos também é outra característica plástica dentro do contexto da arte tecnológica. Aço, cobre, bronze, (GOODY, 2012, p.3) são exemplos de materiais utilizados para a construção de máquinas do tipo musculares, sensórias e cerebrais, segundo classificação de Santaella (2003b). Esses mesmos materiais são aplicados na obra de Lee e de demais artistas que tratam de questões que abrangem as relações humano e máquina.

Altering Facial Features with RH5 (2003) é sobretudo sugestivo em relação aos amplos objetos aos quais a obra pode se remeter. Notamos também qualidades como, por exemplo, transparência e formas circulares que nos são sugeridas como sensações de agressividade e estranhamento. Dada a possibilidade de manipulação da obra, são oferecidas ao usuário condições de ter a visão distorcida e fragmentada, capaz de modificar a percepção do ambiente externo, o que deturpa a noção de espaço a que estamos habituados. A obra também tem caráter referencial, uma vez que nos indica um sujeito em determinada situação espaço-temporal, por meio de fotografia condizente com o gênero do retrato. Segundo Couchot (1993, p.40-41): "A foto reenvia perpetuamente (e por vezes deliciosamente) ao presente da pose, num ir e vir vertiginoso entre o presente-presente daquele que a contempla e o presente-passado da pose".

Notamos na obra de Lee uma percepção fragmentada do ambiente que se dá primordialmente pela visão. A fragmentação também é evidente na obra analisada e introduzida em seguida, intitulada *Recomposed Face (2016)* de autoria da pesquisadora. Neste caso, trataremos do fragmento no processo de vestir a obra, e também em sua produção.

2.2. *Recomposed Face,* os fragmentos e a reconfiguração

Fig.12. Priscila Guerra. *Recomposed Face*, 2016.
18,29 cm x 28,04 cm
Impressão a laser e materiais diversos

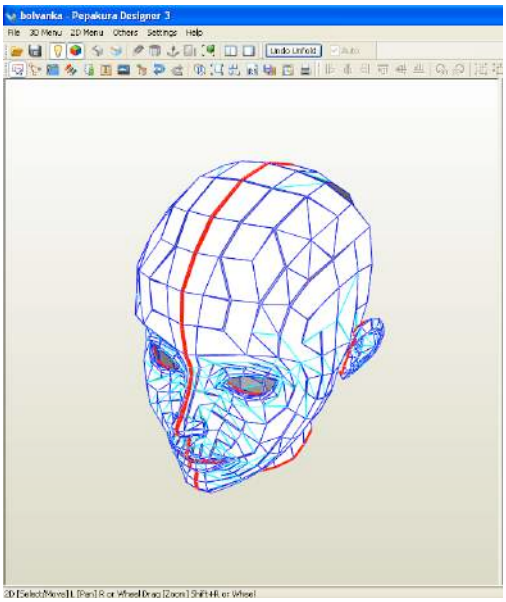
A obra *Recomposed Face,* realizada em 2016, possui dimensões de aproximadamente 26,0 cm x 20,5 cm x 8 cm. Trata-se de uma máscara construída no contexto da produção de dissertação de mestrado intitulada *A face revisitada por meio de máscaras pós-humanas: desafios estéticos e subjetivos.* O trabalho foi desenvolvido a partir de modelagem 3D e de impressão a *laser,* e no meio físico foram utilizados materiais como papel vegetal, papel Colorplus metálico, máscara de solda transparente e refil para pistola de cola.

Partindo da análise de composição, verificamos um indivíduo retratado sob um fundo acinzentado. Esse sujeito veste uma roupa preta e na região da face utiliza uma máscara semitransparente com nuances peroladas. Pelo fato de conter papéis com coloração, espessuras e texturas diferenciadas, características como brilho e transparência se manifestam em determinadas regiões afetadas pela distribuição da luz. A face é coberta pelas estruturas de papel, que possuem formas pontiagudas e retilíneas. Essas estruturas organizadas no suporte da máscara de solda criam um movimento em fluxo, que se inicia na parte inferior direita e segue em forma de curva em C em direção ao lado esquerdo. Assim, todas as pontas superiores se direcionam à direita, de modo inclinado.

Em *Recomposed Face (2016)* também constatamos uma estética que possui como atributos aspectos metálicos, brilhantes, monocromáticos e seccionados em partes. Esses aspectos estão voltados a um imaginário da criação de seres híbridos, em especial na relação humano-máquina.

A secção em partes é advinda tanto da distribuição das peças no suporte da máscara de solda, como também no processo de criação da obra em meio digital. Conforme podemos verificar pelo título, *Recomposed Face* (*Face Recomposta*), a obra foi criada a partir da reconstrução de um modelo de face 3D importado para o 3ds Max, *software* de modelagem e renderização tridimensional.

O modelo foi planificado por meio da utilização do *software Pepakura Designer* e em seguida foi novamente remodelado servindo-se das partes advindas da planificação. As peças foram mais uma vez planificadas, de modo a serem impressas em máquina de corte e gravação a *laser* e em seguida novamente montadas em papel dobrado.



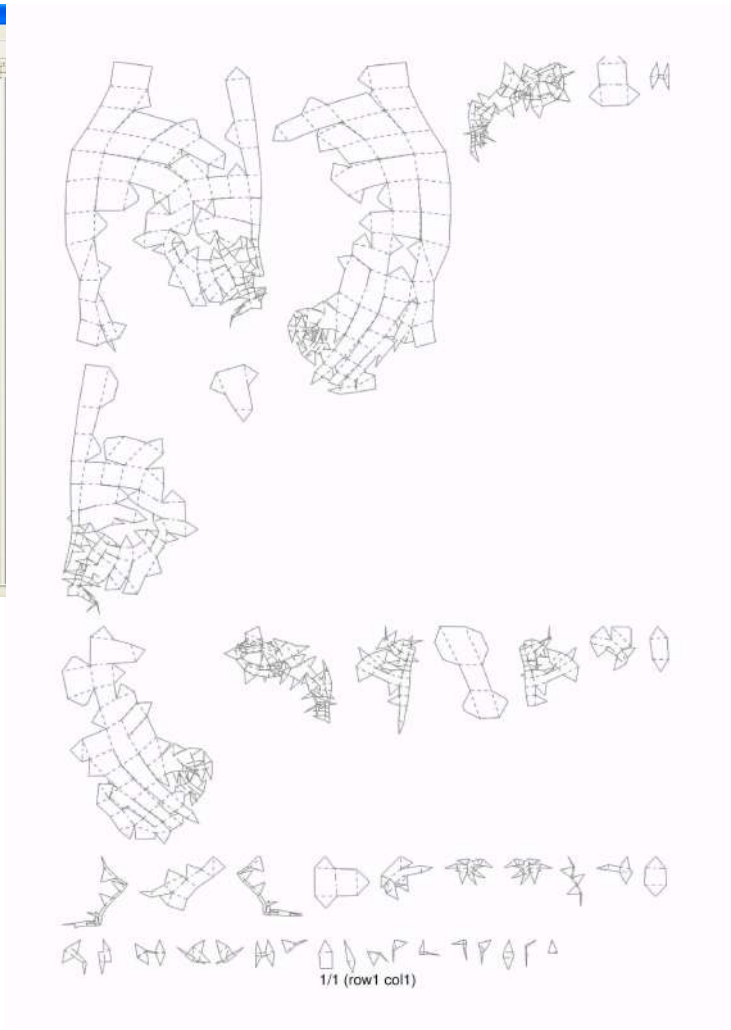


Fig.13. Planificação de modelo de face com utilização de *software* Pepakura Designer. Autoria: Priscila Duarte Guerra. Modelo Bolvanka.3DS, importado de TurboSquid. Fonte do modelo: <http://www.turbosquid.com>. Acesso em setembro 2016.

O vai e vem entre representações bidimensionais e tridimensionais permitiu a reconstrução do modelo de face digital tridimensional. Entretanto, a cada passagem entre essas representações ocorreu alguma modificação em relação ao modelo original, o que gerou um resultado singular, como numa brincadeira de "telefone sem fio" na qual nem sempre a mensagem original é a mesma que chega ao último destinatário, há sempre um grau de perda e transformação da frase inicial. Nesse sentido, a obra faz alusão ao modelo importado no que concerne aos traços de “descendência”, porém a máscara não se refere à face da maneira como estamos habituados (não distinguimos olhos, nariz, boca, maxilar, entre outras partes).

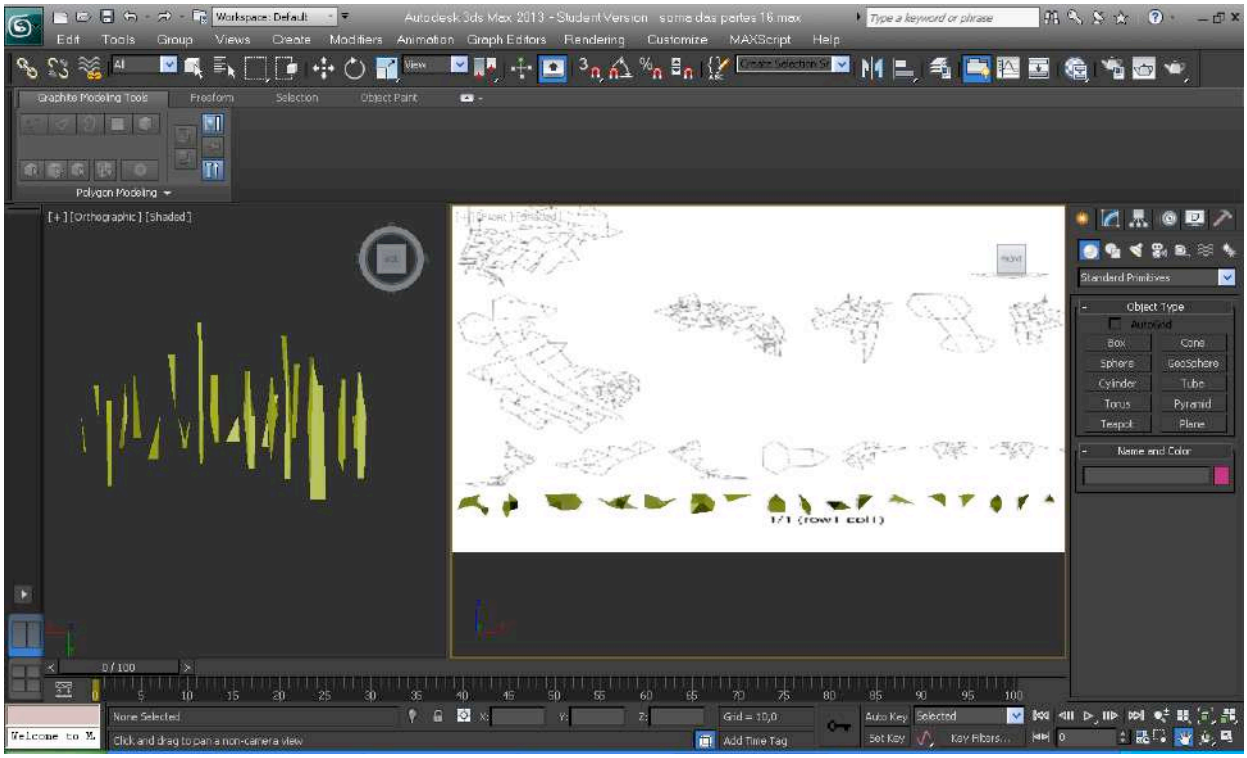


Fig.14. Detalhe da modelagem 3D a partir de planificação do modelo de face.
Autoria: Priscila Duarte Guerra.

De modo simbólico, podemos considerar que foi elaborado outro ser, que não o ser humano, mas que parte deste para a transformação. Consequentemente, não se trata de ocorrer uma modificação de um sujeito que ainda permanece o mesmo. Nesta nova configuração o indivíduo transmuta-se em outro sujeito, mantendo apenas alguns traços e formas oriundas da representação digital inicial. Esta elucidação dialoga com a definição de mutação[18], termo emprestado da genética e que possui como característica as alterações no DNA.

Assim, a variabilidade de uma espécie é decorrente desse processo. Em muitos casos a mutação traz benefícios para determinados organismos e vincula-se à evolução dos seres. Em outros, caso da mutação somática, não há transmissão hereditária, pois é exclusiva do indivíduo que a porta.

[18] Conforme Mendonça (2013, p. 20, negrito nosso): "Os seres vivos podem sofrer alterações no seu material genético. Essas alterações são chamadas **mutações** e são observadas tanto nos seres que possuem reprodução assexuada em seu ciclo de vida, quanto nos que possuem reprodução sexuada. Com isso, mesmo nos organismos que se reproduzem assexuadamente, podem surgir indivíduos diferentes, deixando de ser clones do indivíduo inicial. Nos organismos com reprodução sexuada, as mutações podem ocorrer tanto nas células que constituem o corpo — denominadas células somáticas — quanto nas células reprodutoras. Do ponto de vista da transmissão das características de pais para filhos são estas últimas que importam."

Muitas das mutações cromossômicas, as desenvolvidas em nível mais profundo e que são hereditárias, podem alterar o fenótipo de alguns indivíduos. O fenótipo se caracteriza pelas características expressas e visíveis dos genes, como por exemplo formato do corpo, órgãos, entre outros.

Semelhante a este processo podemos de forma análoga, comparar o processo de construção de *Recomposed Face (2016)*. Tratou-se de criar mutações em um modelo de face a partir de dimensões espaciais variáveis, sem uso de algoritmos genéticos. Tendo esse processo como alicerce, trazemos o significado de recriar:

Recriar, segundo Ferreira (1986, p.1465) significa: "[De *re* + *criar*] *V.t.d.* Criar novamente; tornar a criar: 'A história, como a engrenagem de sentimentos, juízos e interesses, ninguém a sabe; os pósteros é que a recriam a cada momento' (Fidelino de Figueiredo, *Entre Dois Universos*, p.218) [FERREIRA, 1986, p. 1465 apud FIGUEIREDO, 1959, p.218]".

Em *Recomposed Face* é apresentado um processo que se assemelha à mutação do tipo que ocorre em tautômeros raros[19]. Desta forma, os segmentos remodelados no *software* 3ds Max corresponderiam aos átomos que são reorganizados dentro da estrutura molecular. O rearranjo gera uma composição que pode ou não ter efeitos no fenótipo do organismo e a característica é similar à que se observa na obra analisada. As partes impressas da modelagem 3D são reunidas e anexadas à máscara de solda. Um todo diferente é elaborado a partir das partes. Essa abordagem holística é também vislumbrada no reconhecimento facial pelos seres humanos. Para distinguirmos um ser de outro, não nos atemos aos elementos separados, mas ao conjunto deles. Portanto, qualquer interferência nestes elementos gera um ser inédito. Além desse fator, o todo da máscara é reunido a partir de uma composição rítmica das estruturas modeladas em papel. Procurou-se criar um movimento que seguisse determinado ritmo de inclinação das peças, de modo a compor uma máscara harmônica. Assim, grande parte das formas pontiagudas parecem se orientar para a mesma direção, o lado direito do objeto.

---

[19] A partir da definição de Sadava et al. (2009, p.277): "*As quatro bases nucleotídicas* do DNA *são um tanto instáveis*. Existem em duas diferentes formas (chamadas *tautômeros*), uma comum e a outra rara. Quando uma base temporariamente forma seu tautômero não usual, pode parear-se com uma base diferente. Por exemplo, C normalmente pareia-se com G, porém se C encontra-se na sua forma rara durante a replicação do DNA, irá parear-se (e a DNA-polimerase irá inserir) com A. O resultado é um ponto de mutação: G ⟶ A."

Pelo fato de se tratar de uma máscara, supõe-se que a obra possa ser vestida. As indicações de uso se dão principalmente pelo velcro que viabiliza o acoplamento do objeto à cabeça.

Recomposed Face (2016) é constituído de papéis cortados a *laser* e dobrados em estruturas que se organizam para compor uma máscara. O aspecto pontiagudo dessas estruturas sugere a sensação de um objeto agressivo e perigoso. Esse fato é reforçado pela transparência e pelo brilho perolado dos papéis utilizados, que se assemelham a cacos de vidro quebrado. A aparência fragmentada da obra é também acentuada ao utilizá-la. Após vestir a máscara, a visão do participante torna-se segmentada[20], entretanto é possível se locomover no espaço com relativa facilidade. Ao contrário do que notamos quando analisamos a obra *Altering Facial Features with RH5 (2003)* de Hyungkoo Lee, apesar do espaço ser dividido pelas peças contidas na máscara, ainda é possível ter uma noção total do ambiente. O que parece ocorrer em *Recomposed Face (2016)* é uma redução na capacidade de locomoção devido à interferência na visão. Assim, é necessário ter cautela ao se locomover para não esbarrar e tropeçar em objetos. Consequentemente, o objetivo da redução do campo visual humano é trazer outra possibilidade de enxergar o mundo e interagir com o ambiente.

Fig.15. Detalhes de *Recomposed Face*. A figura à esquerda mostra a parte de trás da obra. A imagem à direita consiste na sombra projetada da máscara.

[20] Utilizamos o termo "segmentar", devido ao fato da criação de subdivisões. "*Morfol. Veg*. Porção em que se subdividem as folhas partidas, fendidas e sectas" (FERREIRA, 1986, p.1561).

Pode-se notar que a máscara, ao mesmo tempo que seduz, repele o indivíduo que a veste. A beleza do objeto é derivada em grande parte das diferentes texturas, mas também do brilho e das nuances peroladas. Estas características fazem a obra assemelhar-se a uma joia[21], que por definição é utilizada tanto como acessório como peça independente. Entretanto, as sensações prazerosas que se tem ao vestir objetos desse tipo são rompidas ao portar a máscara. Pode-se sentir tanto um desconforto de locomoção e de percepção do espaço quanto uma dor física, como a descrita a seguir.

Ao vestir a máscara, o participante nota quatro bastões para cola quente posicionados um perto da região do queixo, outro da testa e outros dois próximos às bochechas. Após lacrar o velcro atrás da cabeça, nota-se que os bastões exercem uma pressão na face, perto das regiões mencionadas. Eles servem de suporte, uma vez que a face não entra em contato direto com a superfície transparente da máscara.

Ao retirar a máscara, algumas pessoas podem ficar com marcas da pressão exercida pelos bastões, dependendo do grau de força utilizada para lacrar o velcro. O contato dos bastões com determinadas partes da face se assemelha à acupuntura. Trata-se de um tratamento baseado em conhecimentos da medicina tradicional chinesa que consiste em estimular determinados locais do corpo, via inserção de agulhas sobre ou na pele propriamente dita. Apesar dos pacientes sentirem dor advinda da penetração das agulhas, o tratamento não serve apenas para curar determinadas regiões do corpo, mas atinge todo o sistema nervoso, equilibrando o organismo (WEN, 1985).

A pressão em *Recomposed Face (2016)* não chega a invadir a pele, apenas tensiona de modo levemente incômodo a face do participante. Da mesma forma que no tratamento por acupuntura a dor sentida pelas picadas da agulha se convertem em sensação de bem-estar, na obra analisada, a pressão incômoda indica processo ao mesmo tempo prazeroso de colocar-se no lugar do outro, do diálogo estabelecido dentro de uma relação de alteridade[22]. Os indícios desse processo são deixados pelas marcas da pressão na pele.

---

[21] Conforme Ferreira (1986, p.990), temos enquanto significado de **joia**: "[...] *S. f.* **1.** Artefato de matéria preciosa, de metal ou de pedrarias e que se usa como adorno, como anéis, colares, tiaras, brincos, broches, etc. [Sin., no RS.: *memória, prenda.*] **2.** Fig. Pessoa ou coisa de grande valor, ou muito boa, ou de aspecto agradável [...]".

[22] De acordo com dicionário de filosofia (ABBAGNANO, 2007, p.34): "**ALTERIDADE** (gr. ÉxepóTT]Ç; lat. *Alteritas, Alietas;* in. *Otberness;* fr. *Altérité,* ai. *Anderheit, Anderssein;* it. *Alterita).* Ser outro, colocar-se ou constituir-se

Fig.16. *Recomposed Face* visto de perfil

Fig.17. Tratamento de acupuntura na região da face. Fonte: <http://www.cursogratuito.net/curso-de-acupuntura/>. Acesso em setembro 2016.

Pelo fato de abordarmos a alteridade como acontecimento possível no envolvimento com a obra, trazemos novamente a definição de máscara, objeto no qual o trabalho em análise se define.

> **Máscara:** s.f. **b)** Por extensão, disfarce que cobre o corpo todo, mesmo se a face fica completa ou parcialmente descoberta, hoje em dia usada quase de forma exclusiva para fins de diversão, sobretudo durante o Carnaval: um baile de máscaras, vestir-se em máscara, colocar-se em máscara, mascarar-se. **c)** Semelhante: ter rosto como uma máscara, parecer uma máscara de pessoa que tem a face excessivamente maquiada. (parecer uma máscara, pode-se dizer também de uma pessoa que se enfeita ou que se veste de modo estranho, fora do comum). Com uso similar, ter rosto coberto por uma máscara de fuligem, de sangue, ou mesmo ser uma máscara de fuligem, de sangue; analogamente, em cosméticos, máscara de beleza, camada de creme e cosméticos variados ou mesmo de lama (máscara de lama) que se aplica na face com a intenção de melhorar a condição da pele (MÀSCHERA, [19--], s.p; tradução nossa)[23].

---

como outro. A A. É um conceito mais restrito do que diversidade e mais extenso do que diferença. A diversidade pode ser também puramente numérica, não assim a A. (cf. ARISTÓTELES, *Met.,* IV, 9,1.018 a 12). Por outro lado, a diferença implica sempre a determinação da diversidade (v. DIFERENÇA), enquanto a A. não a implica."

[23] Tradução nossa de: "[...] ***b.*** *Per estens., travestimento che ricopre l'intero corpo, anche se la faccia resta in tutto o in parte scoperta, oggi usato quasi esclusivamente per scopo di divertimento soprattutto durante il carnevale: un ballo in maschera; vestirsi in m.; mettersi in m., mascherarsi. c. In similitudini: avere il viso come una m., sembrare una m., di persona che ha il viso eccessivamente truccato (sembrare una m., può dirsi anche di persona che si acconcia o veste in modi strani, fuori del comune). Con uso simile, avere il volto coperto da una m. di fuliggine, di sangue, o anche essere una m. di*

O colocar-se em, o parecer, o disfarçar reúnem a ação de posicionar-se em outro estado. Em *Recomposed Face (2016)* esse situar-se no lugar do outro ocorre sobretudo pela possibilidade de utilização da máscara pelo participante. Entretanto, de forma simbólica, também parece ocorrer o processo de "ser" outro na elaboração da obra. Conforme o que observaremos na análise da obra de Sterling Crispin, no capítulo quatro (ver página 97), também notamos em *Recomposed Face (2016)* um método que se assemelha à tradução de um processo nano de mudança no código genético, originando estrutura que representa outro ser em um objeto tridimensional.

Portanto, nesse trabalho temos um diálogo entre sujeito e objeto. A máscara apresenta a representação de um indivíduo metamorfoseado e nós, como sujeitos que vestimos a máscara, somos colocados no lugar do outro, embora ainda mantenhamos nosso Eu. Assim, no processo associado à construção da obra ocorre a transformação em outro, e no processo associado a vestir a máscara ocorre o colocar-se no lugar do outro.

Similar à relação entre mutação e *Recomposed Face (2016)*, a artista Victoria Vesna problematiza as pesquisas do Projeto Genoma que mapeiam os genes, códigos do organismo que carregam todas as informações que caracterizam um indivíduo. Essas informações são processadas e um banco de dados com abstrações dos seres humanos é criado (VESNA, 2007, p.8). A artista utiliza imagens digitalizadas de modo a dar ao participante a possibilidade de gerar novos corpos. Vesna criou a obra *Bodies© INCorporated* em que os participantes se tornaram membros de um *site* onde poderiam combinar texturas e partes de corpos de sujeitos de gêneros e idades diferentes para compor outros corpos. O banco de imagens cedido consistia de figuras de corpos escaneados em formato tridimensional, disponibilizados pela *Visual Human Project* (VESNA, 2007, p.12). Desta forma, foi possível a criação de outros seres em velocidade e em variedade maior de combinações.

Na obra de Vesna, assim como em *Recomposed Face (2016)*, notamos uma característica pós-moderna de fragmentação do indivíduo. Tal fragmentação já se anunciava em movimentos como o Surrealismo, onde os corpos eram desmembrados e rearranjados, misturando-se partes femininas com masculinas, em especial órgãos sexuais, ou então partes do corpo eram deslocadas a

---

fuliggine, di sangue; analogam., in cosmesi, m. di bellezza, strato di creme e cosmetici varî, o anche di fango (m. di fango), che si applica sul viso allo scopo di migliorare lo stato della pelle".

outras regiões, como, por exemplo, os seios femininos inseridos na região da face (MORAES, 2002, p.67). Essa possibilidade maleável de configurações do corpo começa a demonstrar a mudança de concepção de identidade de um ser uno e integrado para um indivíduo que tem a oportunidade de compor sua existência "[...] sem preocupar-se muito com a maior ou menor coerência do conjunto"[24] (SANTABÁRBARA, 1991, p. 170, tradução nossa). O sujeito tem a opção de adquirir novas roupagens e ser vários personagens. Esse fator é potencializado pela possibilidade mais veloz e variada de compor sujeitos no meio digital.

Com o sistema numérico se alcança o constituinte mínimo da imagem, o pixel. "Cada pixel é um permutador minúsculo entre imagem e número, que permite passar da imagem ao número e vice-versa" (COUCHOT, 1993, p.39). Assim, é possível escanear corpos e numerá-los, conforme notamos na obra de Vesna. Ao mesmo tempo, é possível reunir os pixels e modelá-los no formato de face humana, exemplo encontrado no modelo utilizado para elaborar *Recomposed Face (2016)*. Os pixels, fragmentos digitais, ao serem combinados, permitem representar coisas diferentes. Os corpos escultóricos que no Surrealismo são decompostos em braços, pernas, cabeça, entre outros, e unidos em combinações diferentes, parecem alcançar a mesma proposta em *Bodies© INCorporated*. Em *Recomposed Face (2016)*, a estrutura da face é decomposta em elementos de base, polígonos, que permitem novos arranjos entre si.

Recomposed Face (2016) é uma obra predominantemente sensorial, uma vez que afeta os sentidos tanto de quem a observa quanto de quem a veste. Suas características plásticas, associadas ao ritmo da composição e às sensações (sugestão de agressividade e incômodo) são os aspectos mais presentes ao se entrar em contato com a obra. Contudo, o trabalho também apresenta fatores vinculados à representação, principalmente em seu processo de construção, que consiste na geração de um objeto por meio do balanço digital entre representações bi e tridimensionais da face decomposta.

Esse balanço entre construções bidimensionais e tridimensionais demonstra o desmontar da estrutura modelada da face, reconfigurando-a em um outro objeto artístico. Esse aspecto dialoga ainda com o trabalho da artista France Cadet, tratado no capítulo três. Ambas as obras abordam a

[24] Tradução nossa de "[...] *sin preocuparse demasiado por la mayor o menor coherencia del conjunto*."

questão das possibilidades de reconfiguração do sujeito. Uma delas simbolicamente gera um outro ser sem demonstrar indícios de identificação de seu predecessor (*Recomposed Face*), e a outra mantém a identificação do indivíduo e permite que ele se remodele (*Cyborg #3*). Os trabalhos de Cadet, especialmente da série *Robot Mon Amour,* utilizam a figura da artista trabalhada como autorretratos onde ela assume diversas "roupagens", cria múltiplas representações de si mesma e redefinições subjetivas.

Fig.18. Imagens de *Recomposed Face* em ângulos diferentes.

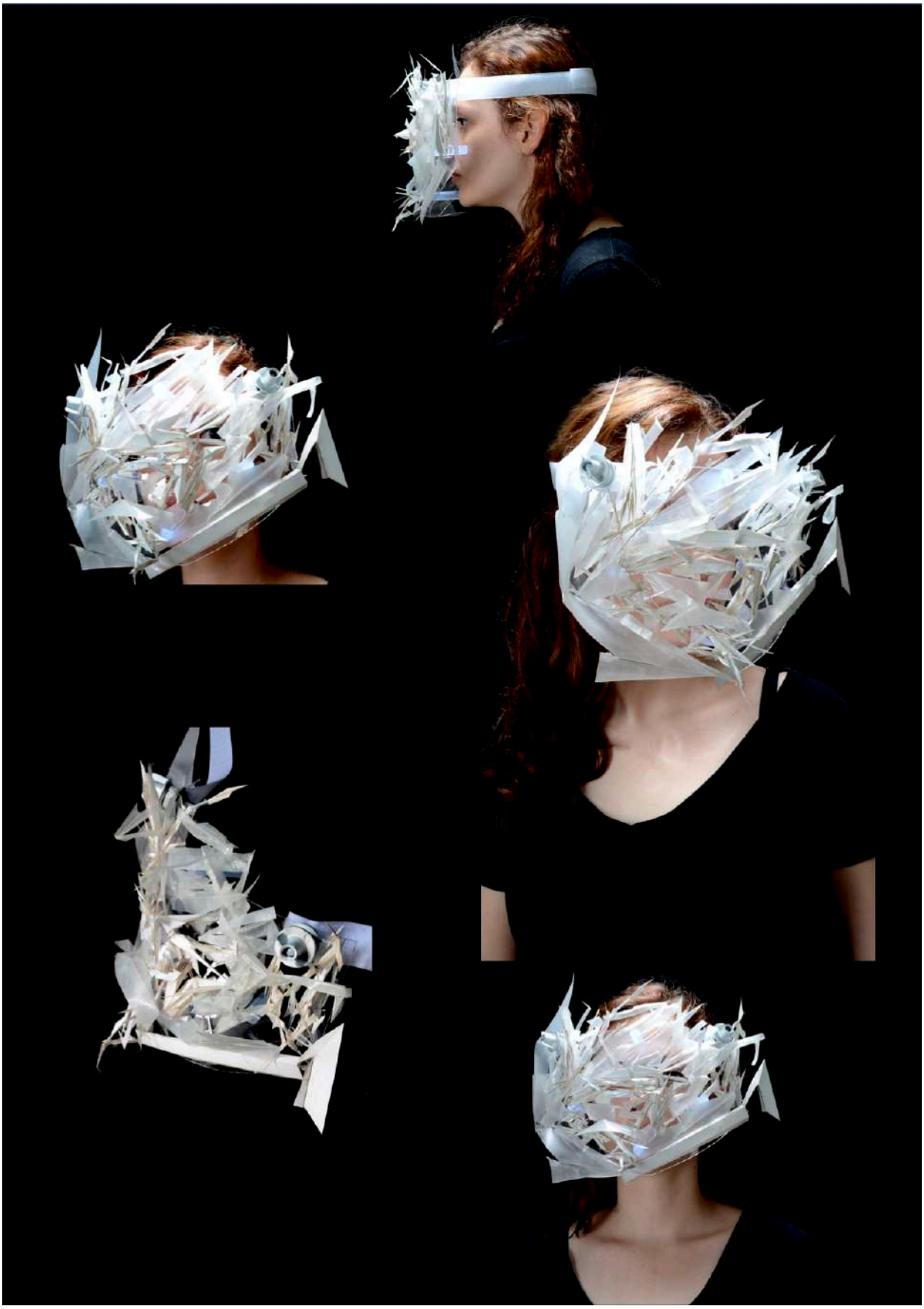


Fig.19. Imagens de *Recomposed Face* em ângulos diferentes.

2.3. Relação humano-máquina: a tecnologia e as criações artificiais[25]

Vimos, nas análises anteriores, modos artísticos de trabalhar a forma facial por meio de máscaras que ao serem vestidas permitem perceber o ambiente e o corpo de modo diferente do habitual. Abordaremos neste tópico os modos como os artistas trabalham com a tecnologia associada à figura humana a partir de exemplos espalhados durante a História, para contrastá-los às obras *Altering Facial Features with RH5 (2003)* e *Recomposed Face (2016).*

A inquietação com relação a seres criados pelos humanos adquirirem vida própria acompanha a história da humanidade. Observamos essa inquietação em diversos mitos que aparecem tanto na religião cristã como na judaica, além de passarem por fantasias da época industrial, em que muitos autômatos já indicavam o desejo humano da criação de seres que adquirissem vida própria, fora do controle de seu criador. O exemplo mais célebre encontra-se na história bíblica da criação de Adão e Eva. Adão é criado por Deus à sua imagem e semelhança e para acompanhá-lo Deus criou Eva, uma mulher. "Deus criou o homem à sua imagem, à imagem de Deus ele o criou, homem e mulher ele os criou" (BÍBLIA, 1981, p.34). Essa história se difere das demais no que concerne ao criador. Na Bíblia temos Deus, porém, nas demais histórias, especialmente aquelas vinculadas a androides, o ser humano é o ser criador.

Assim, as histórias imaginadas trazem os seres humanos como os criadores de criaturas que adquirem vida por meio de um sopro divino ou por interferências fantásticas. O maior exemplo disso é o mito do Golem advindo da tradição judaica. O Golem teria nascido do barro esculpido pelo rabino Loew (BRETON, 1995, p.26).

Como a história do Golem, diversos outros mitos povoam o imaginário humano, como por exemplo Frankenstein, de Mary Shelley, que apresenta um indivíduo criado a partir de restos de outros corpos humanos pelas mãos do cientista Victor Frankenstein (BRETON, 1995, p.36).

[25] Sibilia (2002, p.64) diferencia os termos natural e artificial no trecho seguinte: "**Natural** e **artificial**. Por um lado, o ser que é principio do seu próprio movimento; por outro lado, as operações humanas para utilizar, imitar e ampliar o escopo do natural".

Um ótimo exemplo de enredo que vislumbra uma sociedade onde humanos e robôs inteligentes vivem em comunidade se encontra na série sueca *Real Humans*, produzida pelo canal de televisão ARTE, uma cooperação entre Alemanha e França. Nessa série os androides não são animados por um sopro divino nos moldes de mitos clássicos, mas a linguagem da programação é considerada como aquilo que dará *animus*[26] aos seres inteligentes. Os androides, chamados *hubots*, são usados como companhia e para o trabalho. Possuem características físicas e personalidades diversas de acordo com a programação. A sociedade na qual se encontram se divide entre aqueles a favor e aqueles que são contra os androides por temerem que possam dominar os humanos. Entretanto, se produzimos máquinas à nossa imagem e semelhança, e se queremos ao mesmo tempo nos parecermos com elas, essas representações são também transplantadas para um modelo de convivência social e com a natureza muito semelhante ao humano. Isso quer dizer que, assim como a tecnologia pode gerar seres mais aprimorados que os humanos em níveis físicos, de processamento de informação e de responsabilidade com o outro, também podem ser criados entes que desejem dominar os demais seres semelhantes em constituição quântica, por demonstração de poder. Isso fica evidente no que Rüdiger (2008, p.157) nos demonstra:

> O progresso técnico é um dos eixos através dos quais aprendemos a buscar alívio para nossos sofrimentos e condições mais favoráveis de sobrevivência, mas ele também pode se tornar, como é fato constado na história, uma das formas de obtermos poderio político sobre os outros, impormos privilégios econômicos e praticarmos todo o tipo de violência contra a natureza e nossa própria espécie.

Em todos os exemplos anteriores, tratamos de criações que se assemelham aos humanos. O sopro divino do mito do Golem é substituído pela máquina como meio para gerar vida. O funcionamento das criaturas passa a ser maquínico e a representação, humana. Isto é expresso na citação de Breton (1995, p.104):

> A partir do Renascimento, e sobretudo do século XVII e do século XVIII, a história do *golem* vai organizar-se em torno do imaginário do autômato. Vai então operar-se uma equivalência estrita entre o homem como máquina e a máquina como portadora de uma representação do humano. As práticas mágicas, as preces à divindade com vista a invocar a vida para um corpo de barro, vão então cessar.

[26] Abordamos palavra derivada do latim *animus*, a partir de definição de Cunha (1982, p.50): "**ânimo**. *sm*. 'alma, espirito, mente' 'valor, coragem, força' xv. Do lat. *animus* –i [...]".

Em *Altering Facial Features with RH5 (2003)* e *Recomposed Face (2016)* essa elaboração parece ocorrer não somente no nível de utilização da tecnologia como meio de propostas poéticas para trabalhar a figura humana, mas também de pensar a tecnologia como incorporada no corpo da obra. Machiko Kusahara (2006) desenvolve o conceito de *Device Art* para evidenciar esta relação entre tecnologia como instrumento e tecnologia como estética. Kusahara (2006, p.5, tradução nossa)[27] alega que:

> Como conceito, a Arte Dispositivo está enraizada na análise do papel fundamental que os dispositivos desempenham em certos tipos de arte, isto é, obras de arte envolvendo *hardware* (um dispositivo) especificamente concebido para realizar o conceito artístico. O próprio dispositivo pode se tornar o conteúdo. A tecnologia não é oculta, sua função é visível e fácil de entender, enquanto ainda traz um senso de admiração. Interfaces bem projetadas feitas dos materiais certos facilitam a interação para os usuários, muitas vezes de forma lúdica.

A autora apresenta ao longo do texto as diferenças entre concepções ocidentais e orientais, com enfoque na produção japonesa. Nota-se que na visão oriental não se encontram limites entre Arte, tecnologia, entretenimento e *design* (KUSAHARA, 2006, p.1). Este exemplo é evidenciado em situações do cotidiano, como a que encontramos em lojas como a *Daiso,*[28] onde o *design* de produtos é pensado em conjunto com sua utilidade. Uma xícara de chá serve ao propósito de tomar chá, mas não somente a ele, a importância também se encontra na experiência (KUSAHARA, 2006, p.5).

Altering Facial Features with RH5 (2003) e *Recomposed Face (2016)* se assemelham ao tratamento oriental dado à tecnologia. Notamos que ela é utilizada como instrumento para ampliar a

---

[27] Tradução nossa de: "*As a concept, Device Art is rooted in the analysis of the key role that devices play in certain types of art, that is, artworks involving hardware (a device) specifically designed to realize the artistic concept. The device itself can become the content. Technology is not hidden, its function is visible and easy to understand, while it still brings about a sense of wonder. Well designed interfaces made of the right materials facilitate interaction for users, often in a playful manner*".

[28] *Daiso* foi fundada no Japão e existem diversas franquias espalhadas pelo mundo. Vendem artigos de papelaria, decoração, cosméticos, entre outros. Para mais informações, acessar: <http://www.daisojapan.com>.

potência de percepção. Lee utiliza recursos técnicos[29] como lentes e outros materiais para fragmentar o espaço. Esta fragmentação propicia outros tipos de percepção do ambiente e do corpo do usuário ao interagir com ele. No trabalho de Guerra, a tecnologia foi utilizada no processo de criação da obra, que também amplia a potência de percepção ao apresentar ao usuário um ambiente segmentado. A visão é desafiada para interagir com outro tipo de espaço. Isso pode ocasionar a concentração nos movimentos do corpo ao agir.

Contudo, os instrumentos também são incorporados na construção plástica da obra, que alcança em ambos os trabalhos efeito de estranhamento. Essa incorporação também é evidente na transformação da figura humana, uma vez que ao se associar ao corpo em questões funcionais, também se integra em questões formais.

De forma semelhante, encontramos no trabalho de Nobumichi Tosa, a construção de robôs que sugerem uma aparência estranha. O mecanismo por trás da construção da obra é revelado e seu funcionamento é demonstrado em performances. Tosa considera a visibilidade e a transparência da tecnologia na obra, o que podemos relacionar com aspectos das obras de Lee e Guerra, evidenciados anteriormente.

Podemos notar três tipos de abordagem da visibilidade e da transparência nos trabalhos mencionados, que exemplificam diferentes usos técnicos e tecnológicos nas obras artísticas. Em *Recomposed Face (2016)* a transparência se apresenta como qualidade da obra que permite estabelecer a relação visível e invisível entre os participantes envolvidos. Já em *Altering Facial Features with RH5 (2003)* a transparência é notada como característica do trabalho e também como substantivo que qualifica o processo de revelar o objeto e seu mecanismo. A obra de Tosa não apresenta transparência como característica formal, conforme podemos notar na figura 20, contudo, verifica-se o sentido de exposição da tecnologia. Assim, podemos considerar que a transparência e a visibilidade são particularidades utilizadas em contextos diferentes.

---

[29] Estendemos a discussão também aos meios técnicos, uma vez que as obras são produzidas mediante meios artesanais, de massa e digitais. Conforme Plaza e Tavares (1998, p.21): "[...] a Técnica é [...] caracterizada como conhecimentos e formas de operar, de saber-fazer, incluindo, por isso mesmo, o princípio do inteligível, a Tecnologia, como saber-fazer + saber-teórico-científico, ela pressupõe uma qualidade [...], uma síntese entre a técnica e a linguagem".

Fig. 20. Nobumichi Tosa (Maywa Denki) com suas esculturas. Fonte: Kusahara, 2006, p.2

2.4. O eu e o Outro por meio da máscara

No tópico anterior vimos que o trabalho de Nobumichi Tosa trata a visibilidade e a transparência da tecnologia em sua obra. Neste tópico discutiremos aspectos associados a essas qualidades, porém, que envolvem as relações entre o eu e o Outro por meio das máscaras *Altering Facial Features with RH5 (2003)* e *Recomposed Face (2016).*

Ao vestir *Recomposed Face (2016)* enxergamos o espaço segmentado, sentimos pressão dos bastões de cola quente na face, além de qualidades plásticas como brilho, transparência e o caráter pontiagudo das dobras de papel. Essas características geram condições para que o usuário perceba o ambiente de maneira inusitada e estabeleça relações diferentes com ele. Tais fatores, aliados à face semiescondida, permitem a quem veste a obra, atuar, forjar ser um Outro.

A máscara propicia realizar um movimento de olhar para o exterior e olhar para dentro de si. Ambas as visões sempre ocorrem de modo paradoxal. A máscara revela e esconde o exterior, revela e esconde a consciência de percepção, ou seja, atenta-se para o que se está percebendo e como se está agindo, ao mesmo tempo que se percebe e se age. Na obra da pesquisadora, enquanto conseguimos sentir na pele a pressão dos bastões de cola quente, observamos o espaço, mas

também conseguimos nos perceber observando-o, assim como nos locomovemos, mas prestamos atenção em cada movimento para que não nos machuquemos.

Simultaneamente, um indivíduo que observe o usuário consegue perceber um jogo de visibilidade e invisibilidade que afirma a dúvida quanto à identificação do sujeito que veste a máscara.

De modo a esclarecer as relações entre olhar e ser visto, trazemos concepção desenvolvida pelo filósofo francês Jean-Paul Sartre (2011). O autor elabora a concepção de ser vinculada a sua consciência, ou seja, ela é o que o constitui e o seu modo de existência. O sujeito, contudo, não consegue alcançar o ser. Ele é sua falta e realiza uma tentativa constante de atingir o inatingível. Portanto, o indivíduo realiza uma busca incessante para ser si mesmo. Em relação a outros entes existentes no mundo o sujeito, contudo, tem uma percepção diferente.

Esses aspectos são desenvolvidos por Sartre a partir do olhar. O outro visto por mim é apreendido na medida em que é aquilo que possui distância de mim; é o sujeito que estabelece suas próprias distâncias. O mundo é descentralizado para mim, ou seja, está em um fluxo que tento centralizar. Segundo Sartre (2011, p.330): "Tudo está em seu lugar, tudo existe sempre para mim, mas tudo é atravessado por uma fuga invisível e fixa rumo a um objeto novo". Ou seja, há uma relação de fuga e fixação que se mantém enquanto observo o Outro. Desse modo, podemos considerar que conseguimos assimilar apenas estruturas parciais do mundo. Na obra *Recomposed Face* (2016), o ambiente segmentado parece reforçar essa assimilação, devido ao fato de não conseguirmos ver o Outro nem o espaço por completo. Se elaborarmos uma associação entre esse fato e o modo como os humanos veem, podemos declarar que nos é salientado que esse processo é construído, em outros termos, destacamos dentro do campo visual aquilo que queremos ver. Ao segmentar o espaço, a artista impõe sua maneira de selecionar o que é visto e propõe outra perspectiva com relação ao espaço.

Assim como observamos o Outro, também somos vistos por ele, e percebemos esse olhar como uma sensação de ser visto. Ao sermos vistos nos percebemos escapando de nós mesmos, uma vez que aquilo que somos está fora de nós. Somos o que somos enquanto vistos pelo Outro, portanto, transcendemos. Sartre (2011, p.338) expõe a relação ver e ser visto no trecho a seguir:

> Quando estou só, não posso efetivar meu "ser-que-está-sentado"; no máximo, pode-se dizer que, ao mesmo tempo, eu sou e não sou este ser. Basta que o Outro me olhe para que eu seja o que sou. Não para mim mesmo, é certo: jamais poderei efetivar este ser-que-está-sentado que apreendo no olhar do outro, pois permanecerei sempre consciência; mas, para o Outro, sim. Mais uma vez a fuga nadificadora do Para-si[30] se coagula, mais uma vez o Em-si[31] se recompõe sobre o Para-si. Porém, uma vez mais, esta metamorfose se opera à *distância*: para o Outro, *eu estou sentado* assim como este tinteiro *está sobre* a mesa; para o Outro, *estou reclinado* para o buraco da fechadura, assim como esta árvore *está inclinada* pelo vento. Assim, para o outro, fico despojado de minha transcendência.

Em *Recomposed Face (2016)* a transparência aliada à disposição das dobras de papel permitem observar o indivíduo segmentado. Assim, ao estabelecermos relação entre a alegação de Sartre e *Recomposed Face (2016),* é demonstrado um modo diferente do Outro nos observar ao utilizarmos a máscara. Uma vez que ele não consegue nos ver de modo íntegro, escapamos e nos tornamos presentes para ele ao mesmo tempo. Desse modo, podemos considerar que o Outro me vê da mesma maneira como eu me vejo, revelado e oculto, enigmático.

Em *Altering Facial Features with RH5 (2003)* também temos a questão da fragmentação presente. Contudo, ela se estabelece de forma diversa. Nessa obra, o sujeito que veste a máscara observa o ambiente sob perspectivas diferentes. Entretanto, em vez de segmentadas, como em *Recomposed Face (2016),* elas deformam o espaço por meio de recursos que aumentam ou diminuem a região afetada. Assim, a noção de espaço é distorcida e o indivíduo, além de poder perceber de forma diferente do habitual, também tem sua forma de agir no ambiente alterada. Pode-se perceber em vídeo exposto por Lee no Korean Pavilion para a Bienal de Veneza de 2007 (HYUNGKOO, [2007?]) que o andar se torna mais lento e cuidadoso.

---

[30] De acordo com Sartre (2011, p.124), o Para-si é o não acesso ao si por completo. Ele é o nada do ser, e a possibilidade de sê-lo. Uma tentativa constante de atingir o inatingível. Assim: "Pois o nada que desliza na consciência é o *seu* nada, o nada da crença como crença em si, crença cega e plena, como 'fé do carvoeiro'. O Para-si é o ser que se determina a existir na medida em que não pode coincidir consigo mesmo".

[31] Diferente do conceito de Para-si, Sartre (2011, p.39) define o Em-si desta forma: "O Em-si não tem segredo: é *maciço*. Em certo sentido, podemos designá-lo como síntese. Mas a mais indissolúvel de todas: síntese de si consigo mesmo. Resulta, evidentemente, que o ser está isolado em seu ser e não mantém relação alguma com o que não é".

Da mesma maneira que em *Recomposed Face (2016),* em *Altering Facial Features with RH5 (2003)* ocorre tanto um olhar para o exterior quanto um olhar para dentro de si por parte de quem veste a máscara.

O olhar para o exterior também revela estruturas parciais do mundo, contudo, elas são ampliadas em sua visualização, o que nos permite observá-las por outro ângulo. Assim, construímos uma percepção do Outro na tentativa de centralizar ainda mais o mundo. Parece nos ser tornado visível o invisível.

O olhar para si envolve a percepção das sensações enquanto se veste o objeto, e a atenção ao se locomover no espaço, conforme mencionado anteriormente.

Na obra de Lee, parece ocorrer processo semelhante ao de observarmos por meio dela, quando somos observados utilizando a máscara. Somos vistos de forma transparente, notável também na qualidade da obra, ao mesmo tempo em que somos distorcidos por uma ampliação de partes da face. Dessa forma, podemos considerar que somos revelados ao Outro em uma exposição que ocorre de forma ampliada, o que ainda acaba por nos esconder, uma vez que a percepção do Outro sobre nós é alterada. Logo, em *Altering Facial Feaures with RH5 (2003)* é estabelecida relação paradoxal entre o revelar e o esconder propiciada pela máscara.

Ao estabelecermos um paralelo entre ambas as obras, podemos concluir que elas nem revelam nem escondem os sujeitos que as vestem, mas mantêm um enigma tanto para quem vê quanto para quem é visto.

Abordamos a fragmentação sob o ponto de vista da percepção, de forma a analisarmos as relações entre o eu e o Outro. No próximo tópico discutiremos mais precisamente sobre o fragmento e a forma de elaboração das obras tratadas neste capítulo. Assim, visamos articular o processo de construção das máscaras com a experiência estética.

2.5. As formas originais na reprodução do fragmento

A face[32] sempre foi parte do corpo muito explorada na produção artística. Em autorretratos e retratos de figuras importantes da sociedade no Renascimento, projeção de sentimentos no Expressionismo, desconstrução da forma no Cubismo, além da exploração de imagens publicitárias na Arte pop, notamos pesquisas plásticas que rompem com uma visão naturalista do ser humano.

O recorte do corpo em uma separação da imagem facial do resto da estrutura física se adequa a uma visão do organismo em pedaços advinda de um espírito moderno em vias de reformulação de concepções humanistas. Desta forma, "[...] à fragmentação da consciência correspondeu imediata fragmentação do corpo humano" (MORAES, 2002, p.59). A concepção de fragmentação do corpo, evidente no movimento surrealista, faz parte de reformulações da própria concepção de fragmento conforme verificaremos a seguir.

Frangne (2005, p.3, tradução nossa) define fragmento desta forma: "Todo fragmento é fragmento de alguma coisa. Ele vem de; mas estranhamente, ele não retorna a".[33] Assim, notamos que o fragmento não se refere a nada, ele é incompleto e descontínuo. Destacado de sua relação com outras partes para gerar uma integração, o fragmento torna-se indeterminado.

O autor traz concepções estéticas[34] diferenciadas sobre o fragmento de acordo com épocas e contextos sociais específicos. A Arte assume três posições estéticas: 1) arte como conversão do fragmento e do cotidiano, vinculada à ciência do belo, ao qual se associavam conceitos de Platão e Aristóteles; 2) arte como transfiguração do banal, em que o cotidiano é aceito como tal. O melhor exemplo de arte deste tipo se encontra na pintura holandesa do século XVII, pois realizam uma

---

[32] Neste estudo será adotado o termo face devido a sua definição: "**face.** [Do lat. *facie*.] *S. f.* **1.** *Anat.* A parte anterior da cabeça, que se estende dos olhos ao queixo, e cujo esqueleto ósseo se compõe de 14 ossos, dois deles ímpares: fácies. **2.** Rosto, cara, semblante. **3.** Parte lateral da cara. **4.** Presença, frente: *O pai expulsou-os de sua face.* **5.** Superfície (2). **6.** Aparência, aspecto, ar" (FERREIRA, 1986, p.750).

[33] Tradução nossa de: "*Tout fragment est fragment de quelque chose. Il vient de; mais bizarrement, il ne renvoie pas à.*"

[34] De acordo com Vàzquez (1999, p.47): "[...] a Estética é a ciência de um modo específico de apropriação da realidade, vinculado a outros modos de apropriação humana do mundo e com as condições históricas, sociais e culturais em que ocorre".

"apropriação do mundo profano"[35] (FRANGNE, 2005, p.17, tradução nossa) ao descreverem tudo aquilo que os olhos captam; 3) arte como vontade do cotidiano e do fragmento como tais. Frangne seleciona três exemplos importantes nessa posição estética. São eles a colagem, o *ready-made* e o cinema (FRANGNE, 2005, p.22).

A primeira concepção estética está alinhada às ideias platônicas da diferença entre mundo sensível e mundo inteligível. O primeiro é corrompido, despedaçado, sujeito à transformação. O mundo inteligível é perfeito, equilibrado e eterno. O desejo de alcançar o mundo inteligível gera um impulso de conversão do fragmento do cotidiano em objetos belos. Conforme Frangne (2005, p.12, tradução nossa)[36] nos aponta: "A vida comum é uma vida feia, multiplicada, inferior, impura, escondida e opaca. Escapar dessa vida é conquistar a unidade pela conversão, que é uma contemplação que permite ela mesma uma purificação".

Na segunda concepção estética, propiciada pela Arte Moderna, há uma mudança no ponto de vista com relação ao cotidiano e ao fragmento. Ambos passam a ser aceitos e mostrados como são. Por isso a arte holandesa é expoente dessa estética, uma vez que descreve em detalhes objetos retratados na superfície da tela (FRANGNE, 2005, p.17).

A terceira concepção estética aborda o cotidiano como possibilidade de tornar-se belo, não no sentido platônico vinculado à perfeição e à harmonia, mas no sentido das relações que seus elementos podem desencadear para gerar formas fantásticas. Segundo Frangne (2005, p.21, tradução nossa)[37]: "Assim, a prática do fragmento e da associação violenta vai resolver o mistério e a poética que ninguém vê, mas que, no entanto, estão lá diante de nós, nas coisas cotidianas". Frangne traz três exemplos importantes na demonstração da vontade do cotidiano e do fragmento como tais; são eles a colagem, o *ready-made* e o cinema. Abordaremos o processo associado ao fragmento que mais se adequa à realidade das obras analisadas neste capítulo e nos demais capítulos.

---

[35] Tradução nossa de: "*appropriation du monde profane".*

[36] Tradução nossa de: "*La vie ordinaire est une vie laide, multipliée, déchue, impure, recouverte et opaque. Sortir de cette vie, c'est conquérir l'unité par une conversion qui est une comtemplation qui permet elle-même une purification*".

[37] Tradução nossa de: "*Alors, la pratique du fragmente et de l'association violente, fera soudre le mystère et le poétique que personne ne voit et qui sont pourtant là devant nous, dans les choses quotidiennes*".

O fragmento, determinado como tal de acordo com o ponto de vista do artista, pode ser arranjado e combinado de modos diferentes. Assimilado em sua potencialidade dentro de concepções estéticas, ele participa da dinâmica de relacionamento a demais fragmentos como forma de reprodução original, especialmente neste estudo. A reunião e organização dos elementos ocorre, entre outros processos, pela montagem, colagem e bricolagem.

Os elementos de composições artísticas, reunidos em um todo harmônico, se relacionam ao conceito de montagem de Pignatari (1981)[38], vinculado às categorias da colagem e da bricolagem, tratadas respectivamente nos capítulos três e quatro.

O processo de montagem propriamente dito se relaciona à classificação semiótica de Plaza (2003, p.81) em atividade sígnica por semelhança de qualidades. Nela, elementos semelhantes por suas qualidades são aglutinados. Conforme o autor (PLAZA, 2003, p.82): "Este princípio da palavra-montagem coloca a nu o processo de movimento transformativo do sentido dos elementos aglutinados".

Em *Altering Facial Features with RH5 (2003)*, o processo de reunir informações que modificam a imagem facial singularizando-a ocorre por meio de fragmentos com características que confluem para a criação de máscara com potencial sugestivo. A articulação entre qualidades como forma, textura, cor, movimento, entre outras, possuem potência de gerar sensações incomuns. Além disso, o objeto suscita relações à figura do executivo, à caricatura e a máscaras estéticas dos anos trinta e quarenta.

A obra *Recomposed Face (2016)* foi produzida a partir da fragmentação de modelo digital tridimensional de face humana com o deslocamento dos polígonos que o constituíam por meio do programa 3D Studio Max. Conforme vimos na página 36, a planificação de representações

[38] Conforme Pignatari (1981, p.43): "Bem, é mais do que o tempo de tentarmos resumir ou esquematizar a ideia central. Três instâncias de montagem, que é o processo fundamental de organização de sinais icônicos: a) Montagem I - Montagem sintática, ou montagem própria. Parataxe e paramorfismo comandam o processo" ("*Well, it is more than time we tried to sum up or schematize the central idea. Three instances of montage, which is the fundamental process of organization of iconic signs: a) Montage I – Syntatic montage, or montage proper. Parataxis and paramorphism command the process*").

tridimensionais formadas a partir dos polígonos, foi impressa e remodelada. Os fragmentos foram organizados na máscara de solda em novo arranjo rítmico.

Na obra de Guerra verificamos um processo de união de semelhanças que produzem diferença. A representação facial inicial é modificada e ampliada em aspecto qualitativo. Nesse caso, associamos o processo de elaboração da obra ao paramorfismo[39]. Plaza (2003, p.81-82), ao tratar da atividade sígnica por semelhança de qualidades, exemplifica este caso como "paramorfismos e paronomásias, simetrias e reversibilidade, de paralelismos sonoros, rítmicos e formais". Assim como ocorre com o processo de transformação efetuado por esse recurso, em *Recomposed Face (2016)* o modelo digital de representação facial é recriado. O objeto oriundo "se reduz ao nível de mera aparência, desconsiderando-se tudo aquilo que possa estar além ou aquém do modo como algo se apresenta aos sentidos" (SANTAELLA, 2004, p.120).

Podemos notar que, por meio de abordagem multimídia, os fragmentos são combinados e recombinados em formas inusitadas. Essas formas inusitadas fornecerão possibilidades de percepção variadas, potencializadas pela atualização da recepção.

No terceiro e quarto capítulos veremos como o fragmento é abordado nas obras analisadas dos artistas France Cadet, Sterling Crispin e Priscila Guerra.

[39] Paramorfismo, segundo definição do Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, significa (FERREIRA, 1986, p.1267): "[De *par*(a)- + *morf*(o)- + *-ismo*] *S. m.* Transformação de um mineral em outro sem mudança de composição química, alterando-se apenas a estrutura cristalina".

CAPÍTULO 3

3. A figura do artista em projeções dissimuladas e multiformes

Neste capítulo analisamos os trabalhos *Cyborg #3 (2013),* de France Cadet, *Déconstruit*, produzido em 2015 pela pesquisadora, e *Deformed Face (2017)*, também elaborado por Priscila Guerra. Eles lidam com a figura do próprio artista utilizada como objeto de exploração, pensado a partir de interferências tecnológicas. Para tanto, são realizadas transformações analógicas e digitais de deformação, manipulação e rearranjo de imagens da face, de modo a destacar a figura apresentada. No tópico "3.1. Os ciborgues de France Cadet", analisamos um trabalho específico dentro de uma série que a artista elabora, denominada *Robot Mon Amour*, onde ela se apresenta mesclada a dispositivos que reproduzem os membros humanos. Em "3.2. As possibilidades de *Déconstruit*: *performance* de quebra-cabeça", abordamos uma *performance* elaborada por meio de recortes de imagens impressas da figura da autora com o propósito de se configurarem de maneiras diversas. E, por fim, em "3.3. A projeção futura da face em *Deformed Face*", apresentamos o último trabalho, que consiste em uma máscara impressa em 3D produzida por deformação de modelo tridimensional digital escaneado.

Agrupamos as obras em razão da dominância das relações contextuais como suporte para a sugestão de referência. Elas se associam ao processo da dissimulação, "[...] operação destinada ao desvio do olhar para o referente" (PLAZA; TAVARES, 1998, p.202). Ademais, estabelecemos semelhanças conceituais preponderantes, desenvolvidas nos tópicos "3.4. Os produtos fantásticos da ficção científica", onde demonstramos relações entre o gênero literário especificado e as obras analisadas, especialmente no que concerne a projeções do ser humano no futuro, e "3.5. Obsolescência do corpo humano. Proposições artísticas de aprimoramento", em que o assunto tratado no tópico anterior é reforçado com exemplos de projetos que visam atualizar o corpo humano para adaptar-se a ambientes extraterrestres.

3.1. Os ciborgues[40] de France Cadet

France Cadet é uma artista francesa multimídia que vive e trabalha em Marseille. Cadet explora as consequências morais, éticas e biológicas da robótica e biotecnologia a partir da criação de seres híbridos de humanos, animais e máquinas. Estas questões são abordadas de forma lúdica e sempre utilizando a figura da própria artista como experimentação. Em *Robot Mon Amour,* série de impressões digitais e interativas[41], Cadet se coloca em cena na pele de ciborgues e discute as relações afetivas, emocionais e comunicacionais entre humano e máquina.

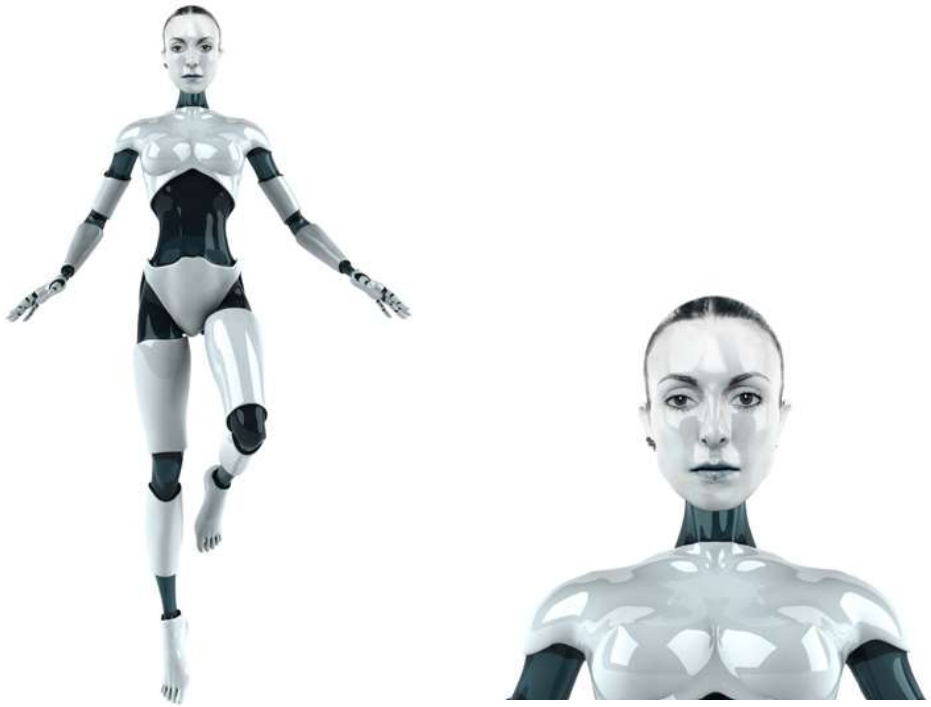


Fig.21. France Cadet. *Cyborg #3*, 2013.
35 cm x 50 cm
Impressão digital colada em Dibond
Fonte: <http://76.74.242.190/~cyber786/index_f.html>. Acesso em março 2017.

[40] Os ciborgues de Cadet são (ROBOT, [201-], s.p; tradução nossa): "Na pele de um andróide no feminino, metade mulher metade robô, como um ciborgue nos tempos modernos, France Cadet questiona o funcionamento do corpo, mente, emoções, e a comunicação entre humano e máquina. Vivo e artificial, erótico e robótico, interior e exterior, real e irreal ... se misturam. Naturalmente artificiais, esses seres biomecânicos híbridos nos propõem entrar em relação com eles, pela abordagem, toque, caricia [...]". ("*Dans la peau d'un androïde au féminin, mi-femme mi-robot, tel un cyborg des temps modernes, France Cadet interroge les fonctionnements du corps humain, de la pensée, des émotions, de la communication de l'homme et de la machine. Vivant et artificiel, érotique et robotique, intérieur et extérieur, réel et irréel… s'entremêlent. Naturellement artificiels, ces êtres hybrides biomécaniques nous proposent d'entrer en relation avec eux, par l'approche, le toucher, la caressse* [...]").

[41] A artista France Cadet apresenta o termo "*Digital & interactive prints*" em seu website: <http://76.74.242.190/~cyber786/index_f.html>.

A obra *Cyborg #3 (2013)* é uma impressão digital colada em Dibond, suporte fabricado a partir de uma placa de polietileno colocada em sanduíche por outras duas placas finas de alumínio. O trabalho foi produzido em 2013 e possui dimensões de 35 cm x 50 cm. Além disso, a obra pertence à série de trabalhos *Robot Mon Amour*, em que Cadet cria dezessete autorretratos em forma de ciborgue, dos quais dois são interativos. São eles *Cyborg #15* e *Cyborg #16*.

Ao analisarmos a composição da obra, notamos que sob um fundo branco temos um sujeito do sexo feminino. Seu corpo e face são revestidos por uma superfície brilhante de coloração branca e preta. Essas cores são alternadas em partes específicas do corpo que delineiam extratos anatômicos determinados. Em branco temos a pele da face, a região do tórax, pélvis, coxas, panturrilhas e pés, além de determinadas regiões das mãos e dos pés. Em preto temos cabelos, órgãos sensoriais da face, pescoço, barriga, joelhos, tornozelos e algumas regiões dos braços.

A apresentação geral dessas características da obra se enquadra dentro de uma padronização estética da ficção científica (ROBOT, [201-]). Os aspectos metálico, brilhante, monocromático, seccionado em partes, integram os traços particulares de constituição do ciborgue que incorporam o imaginário de seus criadores. O *design* dos robôs se dá por esse ajuste de cores, texturas e peças, além do volume de porções do corpo, que podem ser alterados. Essa estética perpassa a produção não somente de France Cadet, mas de diversos outros artistas quando da elaboração de suas obras, como é o caso de Sterling Crispin (apresentado no capítulo quatro).

O trabalho faz referência a alguns objetos existentes na realidade, como, por exemplo, identificamos por meio da face que o sujeito apresentado é a própria artista France Cadet. Entretanto, sua face possui coloração e textura diferentes das que encontramos em efetivo. Notamos uma textura lisa e brilhante e uma coloração branco acinzentada. O mesmo tratamento é dado ao corpo da artista, tanto nas partes brancas quanto nas partes pretas. Essa textura lisa e brilhante faz alusão à superfície metálica de automóveis. Ora, um corpo não formado de carne, mas constituído de metais como alumínio e aço, sistemas mecânicos e elétricos, é considerado um robô. Segundo definição do dicionário (FERREIRA, 1986, p.1514), robô é: "[...] **1.** Mecanismo automático, em geral com aspecto semelhante ao de um homem, e que realiza trabalhos e

movimentos humanos. **2.** *Fig.* Pessoa que se comporta como um robô, i. e., que executa ordens sem pensar".

Contudo, o que notamos na obra de France Cadet não é uma máquina que se assemelha à figura humana, mas o humano unido à máquina. Assim, se tomarmos o título da obra como parâmetro (*Cyborg #3)*, nos é revelada uma definição mais adequada da criação da artista. Donna Haraway (2009, p.36) define ciborgue do seguinte modo: "Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção".

Por conseguinte, podemos inferir que por meio do trabalho artístico, Cadet possui a intenção de explorar seu corpo em criações que são mesclas de ser natural e ser fabricado. Ainda com relação ao título, o termo *#3* serve para indicar a numeração do ciborgue dentro de uma sequência de criações na série *Robot Mon Amour (Robô, meu amor).*

A neutralidade das cores e da expressão na face da artista parece não transmitir muitas sensações, entretanto, suas qualidades plásticas são as características que podem suscitar desejo na obtenção de um corpo com o mesmo *design* gerado. O fato de ser apresentada como uma fotografia[42], também reforça o desejo que podemos ter com relação à obra. Segundo Barthes (1980, p.37, tradução nossa), há diversas razões para nos interessarmos por uma fotografia: "[...] seja desejar o objeto, a paisagem, o corpo que ela representa; seja amar ou ter amado o ser que ela nos faz reconhecer; [...]"[43].

Os vinte trabalhos da série *Robot Mon Amour* são realizados por meio de manipulação e impressão digital, e apresentados como fotografias. Em dois trabalhos reativos que se encontram entre eles, a interação se dá por meio do toque. Sensores táteis são dispostos nessas figuras bidimensionais e quando o participante encosta nos objetos ocorrem reações como a iluminação da figura *Cyborg*

---

[42] Cadet realiza impressão digital de fotografias também trabalhadas no meio digital. Ela as considera: "*Photos numériques & interactives"* (Fotografias digitais e interativas). Disponível em: < http://76.74.242.190/~cyber786/index_f.html>. Acesso em abril 2017.

[43] Tradução nossa de: "[...] *soit désirer l'objet, le paysage, le corps qu'elle représente; soit aimer ou avoir aimé l'être qu'elle nous donne à reconnaître;* [...]".

#15[44], em que o corpo de Cadet é iluminado com LED ao tocar-se na parte correspondente a sua mão. Também notamos reação do tipo a que observamos na obra *Cyborg #16*[45], em que ao acariciar a parte do corpo correspondente ao braço do ciborgue ocorre o movimento do bater de asas de uma borboleta. Este tipo de interação simples, sob o ponto de vista da dificuldade de execução, gera um efeito de sensibilização desses robôs inanimados. O movimento (do bater de asas e do acender e apagar da luz) reanima as figuras apresentadas e enriquece a obra em questões poéticas.

Quando a artista nos apresenta uma série de autorretratos em forma de ciborgue, ela traz o imaginário como a nova realidade. Isso fica evidente ao manter seu traço único e diferencial, que são as características de sua face, que a identificam como sujeito. Interpretamos que a artista parece dizer: "Olá, sou eu, com 'roupagens diferentes', mas ainda sou eu". Apesar do *design* corporal cibernético variado em cada trabalho da série, ainda retornamos à mesma referência.

Cadet realiza impressões digitais e sugere fotografias que a apresentam mesclada às máquinas em *design* variado. No caso da série *Robot Mon Amour,* isso parece ter a intenção de recriar uma memória e considerá-la real, produzir seres reais que, contudo, ainda se mantêm em nosso imaginário. As fotografias indicam os diversos ciborgues que a artista é. Esta suposição vai em contramão ao que nos evidencia Barthes em *La Chambre Claire*: Note sur la photographie (1980, p.15), quando expõe que a fotografia reproduz algo que ocorreu apenas uma vez. Atualmente, com a possibilidade de mescla de suportes por meio do sistema numérico, é possível jogar com a simulação e a realidade. Esse jogo é notado na obra de Cadet, pois se apresenta como um "*ça, c'est ça, c'est tel!"* ("isso, é isso, isso é parecido!") (BARTHES, 1980, p.16). No entanto, há um desvio no uso da fotografia na referência à realidade, pois a artista traz de forma poética a relação ser vivo e ser artificial.

Trazendo essa questão para o campo das relações entre fotógrafo, fotografado e observador, temos nas fotografias de autorretratos uma reinvenção contínua do sujeito, assim como a observamos na série *Robot Mon Amour*. O indivíduo autorretratado é ao mesmo tempo o que ele acredita ser, o que o fotógrafo acredita que ele seja, aquilo que ele gostaria que os outros cressem que ele é, e

[44] Para mais informações, acessar: <http://76.74.242.190/~cyber786/index_f.html>.

[45] Para mais informações, acessar: <http://76.74.242.190/~cyber786/index_f.html>.

aquilo que é exibido como arte; na constante reinvenção de France Cadet "*je ne cesse de m' imiter*" ("eu não cesso de me imitar") (BARTHES, 1980, p.29).

O autorretrato, assim como o retrato, é um gênero que se estende por toda a História da Arte e foi abordado pelos artistas por diversos meios técnicos e expressivos. Contudo, esses autorretratos continham sempre manifestações físicas da face que mostravam um certo tipo de emoção (AUTO-RETRATO, 2016). Dependente do tipo de emoção que o artista gostaria de transmitir, uma determinada interpretação sobre sua subjetividade é ativada no observador. Na obra de France Cadet essa manifestação física, esse traço que poderia evocar uma emoção é inexistente. Não há tensão e expressão facial, seu semblante é completamente neutro. Apesar de sabermos se tratar da mesma pessoa, não temos nenhuma pista sobre sua personalidade.

Essa neutralidade aparenta um sujeito morto, mas que ainda tem vida, ou seja, um zumbi. Stelarc também traz uma reflexão quanto a isso evidenciado na frase seguinte:

> Um zumbi é um corpo que age involuntariamente, que não tem uma mente própria. Um ciborgue é um sistema humano-máquina. Sempre existiu um medo do involuntário e do autômato. Do zumbi e do ciborgue. Mas nós temos medo do que nós sempre fomos e o que nos tornamos (STELARC, [2009?], s.p; tradução nossa)[46].

Assim, se atentarmos para a última frase da citação, podemos perceber que Stelarc reitera o que Cadet considera como um contexto no qual nos inserimos, uma realidade que já vivemos, ou seja, "somos" zumbis e "somos" ciborgues. Essa questão não é mais fruto do imaginário, mas algo que já está acontecendo.

> Os avanços tecnológicos atuais em matéria de nanotecnologias, reduzem cada vez mais as fronteiras entre o vivo e o artificial, introduzindo o artificial no vivo e vice-versa. Essas fronteiras tornando-se cada vez mais permeáveis, tendemos a nos dirigir em direção ao modelo do ciborgue de Donna Haraway e à noção pós-moderna única de

[46] Tradução nossa de: "*A Zombie is a body that performs involuntarily, that does not have a mind of it's own. A Cyborg is a human-machine system. There has always been a fear of the involuntary and the automated. Of the Zombie and the Cyborg. But we fear what we have always been and what we have already become*".

> natureza-cultura, desconstruindo os binarismos do corpo entre a natureza e a cultura, objeto e sujeito [...] (ROBOT, [201-?], s.p; tradução nossa)[47].

Apesar de na série considerada a artista "mudar de corpo como se muda de roupa", o *design* parece não alterar o caso de uma inexpressividade do sujeito. Assim, Cadet coloca em xeque a questão sobre a sensibilização e a expressão de emoções pelos ciborgues.

Essa possibilidade de se reinventar e de se remodelar é uma característica inerente ao ciborgue e que ganha voz no movimento feminista, uma vez que permite repensar questões de gênero e, por consequência, questões de classe social, papéis definidos na sociedade, reprodução, pesquisas em biotecnologia e genética. Segundo Haraway (2009, p.63-64): "O ciborgue é um tipo de eu-pessoal e coletivo-pós-moderno, um eu desmontado e remontado". Esse corpo que se autodefine é formalmente apresentado na obra de Cadet.

A partir do instante em que a artista mantém seu rosto, mas o modifica de acordo com *design* diverso e corpos diversos, o que ela realiza é uma alternativa explícita de junção entre sujeito e objeto, entre o eu e o outro. Apesar desse ser se modificar em cada autorretrato apresentado, notamos uma constância de identificação definida pelos atributos da face. Nessa obra, a alteridade também está presente em uma relação de tornar-se o outro de si mesmo, contudo em ritmo acelerado, ditado pelo volume de trabalhos (ao todo vinte) produzido por France Cadet. As diversas máscaras apresentadas pela artista adquirem suporte bidimensional e se concretizam pela ampla gama de redefinições da subjetividade.

Nesse sentido de produção de várias representações de si mesma, trazemos o significado de máscara definido a seguir:

> [...] **α) Alguma coisa se mascara (de, sob... alguma coisa).** Se apresentar em uma aparência enganosa. *O egoísmo em todos os lugares (...) se mascara ou se propaga* (Sully Prudh., *Justice,* 1878, p.180). *Essas intoxicações místicas não foram mais que a*

[47] Tradução nossa de: "*Les avancées technologiques actuelles en matière de nanotechnologies réduisent de plus en plus les frontières entre le vivant et l'artificiel, introduisant de l'artificiel dans le vivant et vice versa. Ces frontières devenant de plus en plus perméables, nous tendons à nous diriger vers le modèle du cyborg de Donna Haraway et la notion postmoderne unique de nature-culture des, déconstruisant les binarismes du corps entre nature et culture, objet et sujet* [...]".

> *aparência onde se mascarava o enorme frenesi de vida que a habitava* (Daniel-Rops, *Mort,* 1934, p.60). *A história das paixões que se mascaram para que o homem, apaixonado por sua própria perfeição, não as reconheça* (Mauriac, *Journal 3,* 1940, p.264).
> - *Raro*. **Alguma coisa se mascara em alguma coisa.** Se dissimular em alguma coisa. *No movimento fácil a intenção motora se mascara na sensação do movimento efetivo* (Ricoeur, *Philos. volonté,* 1949, p.302) [...] (MASQUER, [19--], s.p; tradução nossa)[48].

Cyborg #3 (2013) é uma impressão digital que forja uma fotografia. Apresentada dessa forma, ela indica um ser existente, *Cyborg #3*, que, contudo, é a representação da mescla entre humano (Cadet) e máquina, a partir do próprio imaginário da artista. Ao se apresentar metade humano metade máquina a artista discute os vínculos afetivos, éticos e morais da criação de seres híbridos. Podem as máquinas sentir? Podemos sentir afeto por elas? Seremos transformados nessa relação? Cadet se reinventa nas diversas roupagens que veste, torna-se vários personagens de si mesma, mantendo sempre aquilo que a identifica como France Cadet, os aspectos de sua face.

Essa capacidade de mudar certos aspectos da face, como coloração, textura, material, sem alterações profundas na modelagem da forma de determinados órgãos sensoriais fundamentais para a identificação do indivíduo como olhos, nariz e boca, além das relações entre os três em quesito de distância, tamanho e formato, se vincula ao trabalho *Deformed Face (2017),* analisado no tópico 3.3. Nesta obra ocorre um processo inverso de *Cyborg #3 (2013)*, pois a coloração, a textura, o material são modificados, assim como a modelagem da forma facial. Veremos que olhos, nariz, boca, queixo são distorcidos de modo a projetar um ser adaptado a condições ambientais daqui a cem mil anos. Este ser se refere ao sujeito Priscila Guerra pela descendência ou ponto de origem das transformações. Outra forma de lidar com a referencialidade do sujeito Priscila Guerra é proposta em *Déconstruit,* produzido em 2015. Nessa obra as mudanças não ocorrem por fatores externos, como alteração de cor, textura, entre outras qualidades, mas nas novas configurações alcançadas a partir da junção de partes do corpo, configurações essas que indicam o sujeito retratado.

---

[48] A citação retirada de dicionário apresenta trechos de obras que exemplificam o emprego do pronome passivo *se mascarar*. Tradução nossa de: "[...] **α) *Qqc. se masque (de, sous... qqc.).*** *Se présenter sous une apparence trompeuse. L'égoïsme partout (...) se masque ou s'étale* (Sully Prudh., *Justice,* 1878, p.180). *Ces enivrements mystiques n'étaient que l'apparence dont se masquait l'immense frénésie de vivre qui l'habitait* (Daniel-Rops, *Mort,* 1934, p.60). *L'histoire des passions qui se masquent pour que l'homme, épris de sa propre perfection, ne les reconnaisse pas* (Mauriac, *Journal 3,* 1940, p.264). – *Rare.* ***Qqc. se masque dans qqc.*** *Se dissimuler dans quelque chose. Dans le mouvement facile l'intention motrice se masque dans la sensation du mouvement fait* (Ricoeur, *Philos. volonté,* 1949, p.302). [...]"

Em ambos *Cyborg #3 (2013)* e *Déconstruit (2015),* notamos ocorrer processos semelhantes ao da colagem[49], mencionado no capítulo dois (ver página 58). Muitos movimentos de vanguarda artística utilizaram esse processo em suas criações, como por exemplo as fotocolagens dadaístas e *assemblages* cubistas. É possível realizar justaposição e sobreposição de diversos materiais "[...] literalmente tirando algo e recombinando-o com alguma outra coisa, ou excluindo, ou adicionando elementos de acordo com a visão da pessoa"[50] (NAVAS, 2012, s.p; tradução nossa).

A colagem como fragmentação do fragmento permite a ocorrência de recombinações em abertura a experimentações artísticas na direção de uma "interpenetração de discursos"[51], (TAVARES, 2015, p.194, tradução nossa) que evidencia as obras de arte como criações intermináveis.

Por meio da obra *Cyborg #6 (2013)* (ver figura 22) podemos discutir aspecto notado em toda a série *Robot Mon Amour*. Os fragmentos utilizados para formar as representações do ciborgue são justapostos, e o conflito que ocorre nas relações entre os elementos é o que revela semelhança. De forma análoga, Plaza (2003, p.83) ao abordar a atividade sígnica por semelhança e por justaposição alega: "É deste tipo de ideograma que Eisenstein extraiu sua concepção de montagem que, no caso, nasce da ênfase na justaposição por conflito. É no atrito e colisão entre dois termos que brota o lampejo da semelhança". É nesse sentido também que relacionamos a diversidade de projeções dissimuladas e multiformes produzidas por Cadet à abertura para re/combinar fragmentos, notável no processo da colagem.

Em *Déconstruit (2015)*, os fragmentos são notáveis em sua relativa autonomia, porém as relações de atrito que estabelecem a cada participação do público na *performance* geram uma obra indeterminada, no sentido das múltiplas possibilidades de configuração pelas recombinações.

---

[49] De acordo com a segunda instância da montagem, definida por Pignatari (1981, p. 43): "Montagem II - montagem semântica, ou colagem. Este é o nível 'normal médio' do universo icônico (deve-se entender que essa classificação não é uma escala de valor)". ("*Montage II- Semantic montage, or collage. This is the 'average normal' level of the iconic universe [it should be understood that this classification is not a value scale]*".

[50] Tradução nossa de: "[...] *literally taking something and recombining it with something else, or deleting, or adding elements according to one's vision*".

[51] Tradução nossa de: "*interpenetration of speeches*".

Fig.22. France Cadet. *Cyborg #6*, 2013
Díptico em impressão digital colada em Dibond – 27 cm x 50 cm
(cada foto)
Escala da tiragem 1: 180 cm x 65 cm
Fonte: <http://76.74.242.190/~cyber786/index_f.html>.
Acesso em abril 2017.

3.2. As possibilidades de *Déconstruit*: *performance* de quebra-cabeça.

A *performance Déconstruit*, realizada em maio de 2015, foi criada a partir de representações do corpo da artista em papel sulfite tamanho correspondente ao real. O sulfite foi colado em E.V.A. e recortado em formato de peças de quebra-cabeça. Os participantes da *performance* deveriam colar as peças no corpo da *performer* na tentativa de restabelecer uma ordem na sua arquitetura. Apesar da incessante tentativa de reagrupar as partes na representação original, os participantes não conseguiriam montar o quebra-cabeça de forma perfeita, pois três tipos de representação da artista foram mesclados e geraram uma grande quantidade de peças, o que requereria muito tempo de montagem.

A intenção do trabalho foi a de criar condições para se alcançar novas configurações corporais, descontínuas, a partir do contato com o outro. A comunicação entre participantes gerou um corpo resultante de processo de colagem. Esse fator os desestabilizou a partir do instante em que não encontraram continuidade.

Fig. 23A e 23B. Priscila Guerra. *Déconstruit*, 2015.
Foto: Marcelo Denny

Em *Déconstruit (2015)*, as várias partes reunidas, por vezes sem encaixes perfeitos, são consideradas como um todo, pois observadas em suas relações. Esse todo, entretanto, faz referência a somente um único indivíduo, a artista, apesar das configurações das peças poderem ser múltiplas.

A referência a um único sujeito apesar dele se apresentar em configurações diferentes também é característica percebida na obra *Deformed Face (2017),* analisada no próximo tópico. Tanto esta obra como *Déconstruit (2015)* constituem autorretratos da pesquisadora com formas faciais modificadas que se diferenciam pelo processo de modificação.

Em *Déconstruit (2015)* ocorre a fragmentação da imagem de Guerra e a recombinação dos pedaços em distribuição diferente da imagem original. Já em *Deformed Face (2017)* os elementos constituintes da imagem são mantidos em disposição, mas são expandidos e contraídos por meio de manipulação digital.

3.3. A projeção futura da face em *Deformed Face*

Fig.24. Priscila Guerra. *Deformed Face*, 2017.
32 cm x 29,5 cm x 10,5 cm
Impressão 3D

A obra *Deformed Face* foi produzida nos anos de 2016 e 2017 como trabalho integrante da dissertação de mestrado *A face revisitada por meio de máscaras pós-humanas: desafios estéticos e subjetivos.* É uma escultura produzida por meio de modelagem digital tridimensional e impressão 3D, com dimensões de aproximadamente 32 cm x 29,5 cm x 10,5 cm.

De início, algumas qualidades que compõem a fotografia foram trazidas. Nota-se um fundo de coloração preta que destaca a figura de um indivíduo que veste uma blusa de alça bege, e no local da face encontra-se uma máscara branco-perolada com linhas predominantemente curvas. O efeito de brilho evidente no objeto é característico do material utilizado para acabamento da peça, no caso tinta em *spray* branco perolado[52]. Esse efeito também é decorrente da incidência da luz em determinadas partes do relevo do objeto. O resultado dos contrastes entre luz e sombra nos

[52] De acordo com Dicionário etimológico Nova Fronteira da língua portuguesa, "**pérola** *sf.* 'glóbulo duro, brilhante e nacarado, que se forma nas conchas de alguns moluscos bivalves' [...]" (CUNHA, 1982. p.598).

revela uma face humana. Dentre a grande quantidade de linhas curvas e retilíneas e superfície repleta de relevos ondulados, observamos testa, sobrancelhas, olhos, nariz, boca e queixo.

O reconhecimento de uma face humana e a localização do objeto no corpo do sujeito retratado se associam ao significado de máscara evidenciado a seguir:

Máscara: "*sf.* 'peça com feição do rosto de uma pessoa ou de um animal, que se destina a cobrir o rosto com a finalidade de disfarce e/ou de proteção' XV" (CUNHA, 1982, p.504).

As linhas curvas e a posição inclinada da figura humana com relação ao enquadramento da fotografia sugerem a sensação de fluidez e dinamicidade. Além destas sensações que supõem um objeto animado, é possível sentir-se encarado pela máscara. Ao procurarmos a definição de "encarar" no dicionário etimológico, somos conduzidos à origem do termo "cara", em que um dos significados, em particular, nos atenta para o que podemos sentir ao observar *Deformed Face (2017)*.

Cara: "*sf.* [...] || **carantonha** *sf.* 'cara grande e feia' | XVI, *carâtona* XIV | De *cara*, mas de formação estranha; talvez se prenda a *carântula* ||" (CUNHA, 1982, p.152).

Com base nessa definição, podemos considerar que a sensação de estranhamento advém de uma forma de face humana modificada. A própria definição de "deformar" (que dá título à obra) possui um sentido negativo de perda da forma inicial. Tudo o que é deforme[53] possui forma desagradável, monstruosa, defeituosa.

Essa sensação experienciada diante de *Deformed Face (2017)* se relaciona ao conceito de estranhamento desenvolvido por Sigmund Freud. O psicanalista aborda o estranho em obra de mesmo título "O Estranho" (2006, s.p.). É importante notar que o autor traz duas palavras em alemão, para conceituar o termo. As palavras *Heimliche* e seu contrário *Umheimliche,* que significa a mesma coisa. *Heimlich* é definido como algo familiar, doméstico. Entretanto, em segunda

[53] De acordo com definição do dicionário Aurélio da língua portuguesa, "**deforme**. [Do lat. *deforme*.] *Adj. 2 g.* **1.** Que perdeu a sua forma primitiva; alterado, deformado. **2.** Que tem forma irregular e desagradável; monstruoso, desconforme, disforme" (FERREIRA, 1986. p.529).

definição a palavra significa algo oculto, escondido. Da mesma forma, ao formarmos o seu oposto, *Um-heimliche* (*Um-* misterioso, temível + *heimliche*: familiar, doméstico) temos o mesmo significado de *Heimlich*, ou seja, algo oculto no inconsciente que veio à tona. Alguns exemplos de temas reprimidos nos indivíduos causam estranhamento, como por exemplo a morte, a loucura, a bruxaria, desejos sexuais, entre outros (FREUD, 2006, s.p.).

Dessa forma, os termos *Heimlich* e *Umheimliche* se constroem na tentativa de gerarem uma equivalência entre ambos. Assim, o estranho nada mais é do que o familiar. Na criação, o processo de tornar o familiar estranho se dá por meio de "[...] torcer, inverter, despir, aglutinar, desmontar e montar de forma diferente as coisas existentes" (BAXTER, 1998, p .68).

Complementar à concepção de Freud, Lucrécia Ferrara (1981) comenta a noção de estranhamento a partir da teoria de Chklóvski. Para esse autor, o estranho está no modo de criação, em que o significado gerado é diverso daquele relacionado ao seu referencial. Esta mudança de significado acarreta esforço mental, no sentido de o público precisar construir uma percepção fora do comum, singular. Assim, conforme vimos na análise de *Altering Facial Features with RH5 (2003)* (ver página 33), retomamos o sentido de estranhar segundo Ferrara (1981, p.35):

> Entretanto, estranhar não significa substituir o simples pelo elaborado ou pelo complexo, mas pelo singular, de tal modo, que quando a expressão culta equivale ao uso comum, o mais estranho é apelar para o termo vulgar. É nesse descentramento do uso comum, nesse insólito, nesse desvio da norma que se situa aquela qualidade de estranheza, de divergência que está na base da produção e da percepção estéticas.

A questão do estranhamento, exposta por Freud, alcança uma representação artística no que se refere à familiaridade dos sujeitos representados tanto no contexto real quanto no projetado, ou seja, o estranho não deixa de ser familiar na medida em que ambas as faces (de Priscila Guerra e a de *Deformed Face*), aludem ao mesmo indivíduo, conforme veremos a seguir. O que passa a ser modificado é o significado, ou seja, no caso de *Deformed Face (2017)* encontramos uma representação de ser humano no futuro, diferente da representação atual, e que por consequência gera um indivíduo modificado de acordo com adaptações ao ambiente que o circundará.

Contudo, ambas as representações indicam o mesmo sujeito em contextos diversos (atual e futuro).

A condição deforme da máscara como adjetivo qualificador da sensação gerada pela mesma também se caracteriza pela ação de deformar, notada na produção da obra. Conforme a própria sugestão do título da obra, *Deformed Face* (*Face Deformada*), a máscara foi criada a partir da deformação de um modelo de face escaneado pelo *software* 123D Catch. Este aplicativo livre da Autodesk permite aos usuários criarem modelos 3D a partir de fotografias.

Dessa forma, foi realizado o escaneamento tridimensional da face da pesquisadora por meio de fotografias, que geraram uma representação tridimensional pronta para ser modificada. As deformações seguintes se deram com base em pesquisa conduzida pelo geneticista computacional Dr. Alan Kwan e pelo artista e pesquisador Nickolay Lamm, onde ambos projetam como será o rosto humano daqui a cem mil anos. Segundo os pesquisadores (WHAT, [2013?]), teremos mais conhecimento e mais tecnologia, de modo que nosso cérebro deverá ter um tamanho maior. Do mesmo modo, acredita-se que exploraremos o espaço fora do planeta Terra, ocupando e colonizando outros territórios extraterrestres, assim, necessitaremos de olhos maiores devido à pouca quantidade de luz, entre outros fatores.

Assim, fundamentada nas imagens criadas por Nickolay Lamm e em sua pesquisa conduzida em conjunto com o Dr. Alan Kwan, foi elaborada uma própria representação da artista daqui a cem mil anos, com base nas características mencionadas anteriormente, de cérebro e olhos maiores. Dessa maneira, as etapas de deformação do modelo construído por escaneamento facial foram realizadas de modo a aumentar a região acima do nariz. Essas deformações foram efetuadas a partir de mecanismos de modelagem tridimensional pelo programa 3D Studio Max. O modelo gerado pela digitalização herdou algumas formas orgânicas referentes ao ambiente em que a pesquisadora se encontrava no momento em que realizou o escaneamento. Optou-se por incorporar esse recorte no próprio objeto da máscara de modo que a interferência, produzida sem o controle da artista, pudesse reforçar a deformação efetuada no modelo da face. O próprio programa 123D Catch criou a estrutura orgânica a partir dos dados fotográficos embutidos nele.

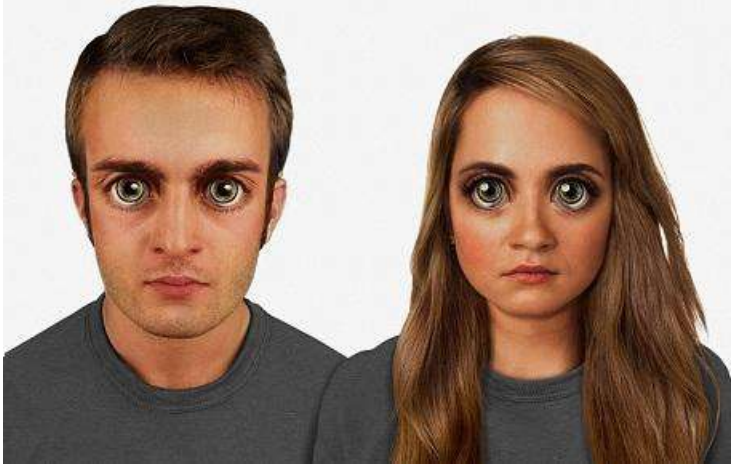


Fig. 25. Imagem produzida pelo artista britânico Nickolay Lamm.
Fonte: <http://www.megacurioso.com.br/futurologia-e-previsoes/36853-como-sera-o-rosto-humano-daqui-a-100-mil-anos-.htm>. Acesso em fevereiro 2017.

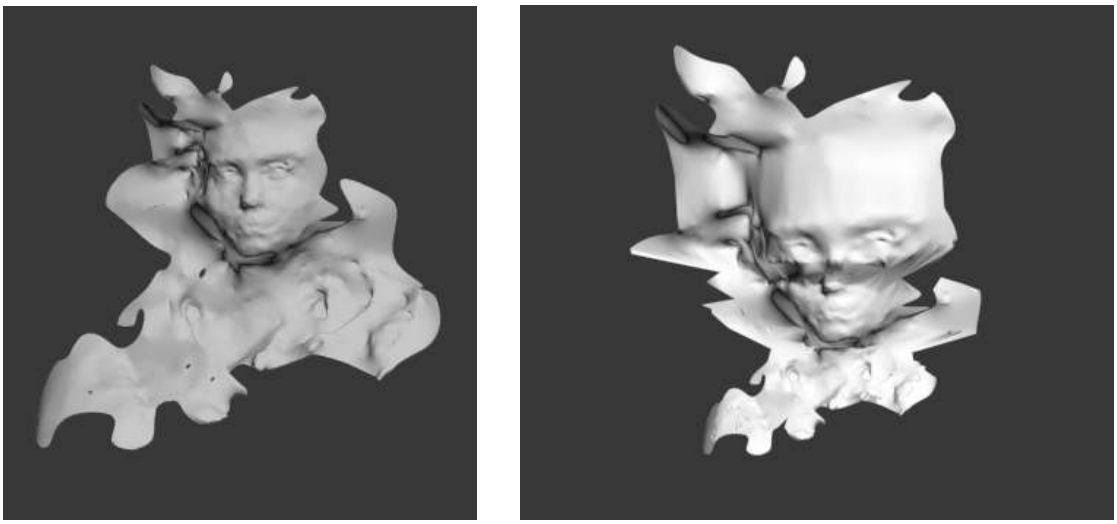


Fig. 26. À esquerda: Escaneamento 3D de face da pesquisadora com aplicativo 123D Catch. À direita: Modelagem da face escaneada em programa 3ds Max.

Após a etapa de deformação do escaneamento da face da artista, deu-se a preparação para impressão 3D. A peça construída foi fatiada em quatro pedaços devido ao seu tamanho total, que depois de impressos foram lixados e soldados um ao outro. Para finalizar, foi utilizada tinta em *spray* branco perolada em todo o objeto.

Fig. 27. As quatro partes da peça fatiada para confecção da obra *Deformed Face*.

Deformed Face (2017) se refere ao sujeito Priscila Guerra. Contudo, ao simular modificações faciais decorrentes de adaptação biológica desse mesmo sujeito em contexto ambiental diverso, o que se nota é uma representação outra que não mais indica o mesmo indivíduo. Essa observação pode parecer verídica do ponto de vista da radicalidade da transformação da aparência da artista em contexto de projeção futura. Entretanto, se analisarmos as modificações faciais ao longo da história, desde pinturas, maquiagem, até interferências mais atuais, como cirurgias plásticas, notamos que o sujeito se encontra em constante transformação, seja ela realizada pelo próprio sujeito ou não.

Ainda não temos conhecimento das condições ambientais no futuro e como iremos nos relacionar com elas. Todavia, podemos imaginar essas condições com base nos recursos que temos no presente. A incerteza com relação à forma/função da face daqui a cem mil anos encontra meios de se concretizar mediante imaginário artístico.

Outros modos de representação, que tinham como objetivo melhorar o sujeito em forma e função, encontram-se nos retratos escultóricos romanos. Esses retratos eram realizados por meio de modelos feitos a partir de máscaras mortuárias. As máscaras eram utilizadas em funerais e em

seguida transformadas em bustos[54] como recordação dos indivíduos. Em outros tipos de retratos, como por exemplo os oficiais, os sujeitos eram idealizados e representados mais jovens do que de fato eram quando foram retratados (CARTWRIGHT, 2013). *Deformed Face (2017)* se alinha a essa última categoria no que concerne à produção de imagens criadas, não necessariamente vinculadas à forma real, porém que indicam o mesmo sujeito. Contudo, em vez de idealizada com base em cânones de beleza e aparência de juventude, a máscara é imaginada como adaptação natural dentro de contexto ambiental projetado.

A semelhança entre *Deformed Face (2017)* e as peças romanas é fortificada pela coloração branca e brilhosa da máscara, que se assemelha aos bustos em mármore. Os artistas romanos escolhiam o mármore branco devido ao fato de ser translúcido e brilhante, e proporcionar uma riqueza de detalhes da escultura, além de uniformidade na coloração (ABBE, 2007). A característica do brilho, presente tanto nos bustos romanos quanto em *Deformed Face (2017)*, provoca maior visibilidade dos objetos criados. Essa condição é destacada pelo significado de **brilhar** "*vb.* 'luzir, resplandecer, cintilar' XVII" (CUNHA, 1982, p.124). Ao analisarmos em seguida o significado de *luzir* temos como evidência: **luz** "*sf.* 'tudo o que produz claridade, tornando visíveis os objetos' 'brilho, fulgor' 'cavidade central de um órgão tubuloso' 'publicidade, evidência, ilustração' XIII" (CUNHA, 1982, p.484)

Entretanto, além da qualidade do brilho, em *Deformed Face (2017)* também notamos outro fator de influência na escolha da coloração branca. Muitas das obras produzidas por meio de impressão 3D possuem um fator limitante vinculado ao material. A maioria dos objetos são realizados em ABS[55] ou PLA[56], sobretudo pelo valor do filamento, o que já restringe as possibilidades de criação. Outro motivo se vincula à impressão colorida. Essa situação está em processo de modificação, uma vez que atualmente, não somente é possível imprimir um objeto em coloração alaranjada ou

[54] A relação entre máscaras mortuárias e bustos encontra suporte no significado etimológico dessa última palavra: "**busto** *sm.* [...] Do it. *busto*, deriv. do lat. *bustum* 'sepulcro, túmulo, monumento fúnebre'" (CUNHA 1982, p.129).

[55] ABS (acrilonitrila butadieno estireno) é um termoplástico utilizado em impressoras de fusão e deposição de material (FDM). É um plástico resistente e durável (MICALLEF, 2015, p.99).

[56] PLA (ácido poliláctico) é um termoplástico biodegradável, utilizado em impressoras de fusão e deposição de material (FDM). Ele permite realizar objetos detalhados e mais bem acabados (MICALLEF, 2015, p.99).

esverdeada, como também se observa impressões em duas cores (alaranjada e esverdeada). Hoskins (2013, p.104, tradução nossa)[57] também atenta para esse fato quando alega que:

> Embora anteriormente fosse possível imprimir em cores, com máquinas como a Zcorp e a mais recente Objet Connex, o material de cor dupla tem impulsionado muito mais as capacidades de modelar e imprimir 3D em cores, oferecendo uma gama muito diferente de possibilidades de material e a capacidade de incorporar a cor dentro de um suporte transparente.

Apesar das semelhanças com o retrato escultórico romano no que concerne às características como cor e brilho, *Deformed Face (2017)* é produzido para ser vestido. Assim, ao realizar essa ação o indivíduo nota a ausência de contato com o ambiente externo. Tal ausência pode forçar o usuário a ficar vesgo, impedindo-o de enxergar nitidamente, uma vez que a obra se aproxima muito dos olhos, que não conseguem focar a imagem. É possível notar as mudanças de luz que são acentuadas pelo brilho do objeto. Assim, a experimentação com a máscara não ocorre com predominância no plano da visão, mas por meio de outros sentidos, em especial o tato. Esse sentido é antes de tudo estimulado no que concerne ao encaixe do formato da máscara com a estrutura da face do usuário. Essa é uma característica inerente a todos os seres humanos, porém passa despercebida como constituição particular de nossa espécie e de adaptações biológicas para convivência com demais seres em determinados ambientes. Mediante contato com a obra, é possível perceber esse formato anatômico pertencente à espécie humana.

Outra característica vinculada ao tato e ao aspecto referencial da máscara diz respeito às marcas do processo de construção da obra deixadas como vestígio da ação tecnológica e humana na efetivação do objeto. Esse registro é notado a partir das linhas de filamento depositadas pela impressora 3D, que demonstram o caminho traçado pela máquina e possíveis erros do processo. Da mesma forma, notam-se vértices e ângulos decorrentes da geometria criada no programa 3D Studio Max. Por fim, pode-se observar como interferência humana, o processo de solda das partes resultantes do fatiamento da peça, revelada em forma de marcas na superfície da máscara. Todas essas características deixam rugosidades e texturas que apontam o processo de fabricação da obra.

---

[57] Tradução nossa de: "*Whilst it was previously possible to print in color, with machines such as the Z Corp 650 and the latest Objet Connex, dual color material has pushed the abilities to design and 3D print in color much further, offering a very different range of material possibilities and the ability to embed color within a transparent support*".

Podemos constatar que *Deformed Face (2017)* faz referência à face pela caracterização de seus componentes, assim como indica o processo de fabricação da obra pelas marcas, registros e traços. O aspecto sensorial é notado na potência de sensação de estranhamento e de deformação da face humana. Da mesma forma, o sentido do tato predomina sobre os demais, tanto ao vestir a obra quanto na experimentação das texturas e rugosidades deixadas durante sua fabricação. Por fim, *Deformed Face (2017)* representa a autora, como ser adaptado a um contexto ambiental projetado e ainda desconhecido.

A projeção da imagem da artista dentro de um contexto desconhecido é desenvolvida no tópico seguinte com a explicação da ficção científica, que associa elementos conhecidos para forjar o oculto.

Fig.28. Imagens de *Deformed Face* em ângulos diferentes.

Fig.29. Imagens de *Deformed Face* em ângulos diferentes.

3.4. Os produtos fantásticos da ficção científica

Introduzimos este tópico na tentativa de definição da ficção científica como um gênero que imagina o futuro pela extrapolação do presente, relacionando a projeção aos termos de uma potencial realidade ou concretude da criação (LANDON, 2014, p.23). Assim sendo, a ficção científica gera uma extrapolação ao projetar uma continuidade do presente e especula no sentido de investigar o futuro. A própria definição do dicionário nos impulsiona nesse sentido: "**extrapolação** *sf.* '(Mat.) qualquer processo com que se infere o comportamento de uma função fora de um intervalo, mediante o seu comportamento dentro desse intervalo' XX" (CUNHA, 1982, p.345). Trazemos também o sentido de especular como: "[...] **1.** Examinar com atenção; averiguar minuciosamente; observar; indagar; pesquisar: *Especula a causa dos males atuais. T.i.*" (FERREIRA, 1986, p.702).

Assim, se extrapola o presente de modo especulativo para que ele se torne plausível, "razoável, aceitável, admissível" (FERREIRA, 1986, p.1346). Deste modo, a projeção não é dissociada da realidade tanto em áreas criativas como a literatura, quanto em outros setores que envolvem a criatividade como as artes visuais.

Landon (2014) traz a polêmica entre os termos extrapolar e especular na definição de ficção científica, o que não será desenvolvido na discussão deste tópico. A discussão sobre ambos os termos serve apenas como base para que possamos elucidar o gênero da ficção científica.

Os termos "extrapolar", "especular" e "plausível" estão ligados à ciência uma vez que se baseiam nela não somente nos resultados, mas também em seus métodos. Para que se possa elaborar uma pesquisa científica é necessário que o projeto contenha proposição de um problema, justificativa, hipóteses e objetivos, metodologia, cronograma e referências, ou seja, para que um novo conhecimento seja gerado é necessário planejamento, previsão e investigação de forma que se alcancem resultados racionais.

A ficção científica realiza processos análogos ao da pesquisa científica, contudo, projeta algo que não pode ser previsto e investigado a fundo, pois, ainda é incapaz de ser medido por métodos racionais. Neste sentido, o termo ficção é empregado com o significado de "[...] **2.** Coisa

imaginária, fantasia, invenção, criação: 'Os latinos não conservaram a ficção poética do canto melódico da cigarra, pois o increpavam de rouco, desagradável' (Alberto Faria, *Acendalhas*, p.71) [FERREIRA, 1986, p.774 apud FARIA, 1920, p.71]" (FERREIRA, 1986, p.774).

O sentido que melhor define o tipo de ficção que abordamos é fantasia. Bruno Munari (1987, p.31), artista e *designer* italiano, propõe que a fantasia é o produto de relações que realizamos entre aquilo que conhecemos. O conhecido parte de experiências sensoriais assimiladas e guardadas na memória. O melhor exemplo desse processo é evidenciado pelo autor (MUNARI, 1987, p.22):

> Operações da inteligência
>
> Um espinho na natureza (observação visual).
> O espinho pica, do lado da ponta (observação táctil).
> Todas as coisas pontiagudas picam (dedução, verificação).
> As coisas pontiagudas podem ferir (elaboração).
> Uma arma pontiaguda (invenção): a ponta usada para ferir.

Na invenção "Uma arma pontiaguda" dois elementos conhecidos se relacionam, espinho pontiagudo e arma, para se elaborar um objeto fantástico. A produção de objetos fantásticos ocorre de diferentes formas; uma delas é pensar no contrário de uma situação ou coisa. Além disso, outro mecanismo é repetir algo sem gerar modificações. Mesclar, intercambiar qualidades dos objetos, como é o caso do exemplo anterior (arma + pontiaguda) são também formas de estabelecer relações entre elementos conhecidos. Esses mecanismos ligados à proliferação de imagens na tecnocultura permitem uma ampla gama de relações entre coisas a princípio distantes.

Portanto, podemos considerar que a associação de coisas conhecidas é capaz de gerar produtos plausíveis no campo artístico-literário.

As projeções do futuro realizadas pelos escritores de ficção científica podem ou não ocorrer, são ou não possíveis, a fantasia pode se tornar realidade, contudo, não temos indícios disso, pois ainda não a vivenciamos e experimentamos como fenômeno. Portanto, obras que intencionam prever

situações são incertas, porém essa incerteza caminha junto ao campo do possível razoável de modo que possamos crer no que lemos.

O uso das metáforas e a riqueza de detalhes são recursos que permitem ao leitor de ficção científica imergir na história e considerá-la como verdadeira, familiar. Ao mesmo tempo que familiar ela também é estranha no sentido da falta de conhecimento e identificação do leitor com o mundo elaborado no texto. Cria-se uma sensação "[...] como se você estivesse habitando outra mente"[58] (STOCKWELL, 2014, p.43, tradução nossa).

No trabalho artístico de France Cadet podemos verificar o esforço de realizar obras fictícias que, contudo, são plausíveis. Na série de trabalhos intitulada *Robot Mon Amour*, a figura da artista indicada por sua face, o *design* robótico com riqueza de detalhes, como brilho, aspecto metálico, seccionado em partes, além do uso da fotografia para indicar o autorretrato de Cadet sugerem uma criação que dissimula a realidade. Nesse sentido, Cadet também nos é apresentada como uma imagem familiar (sua face e identificação são mantidas), contudo, estranha, pois sua face e corpo são combinados a objetos e qualidades existentes na realidade (metal, brilho, entre outros) de modo a gerar sujeitos fantásticos.

Em *Deformed Face (2017)* a ação de deformar a face também nos gera a sensação de estranhamento. A deformação foi realizada com base em processo semelhante ao da produção de ficção científica. Projetou-se a face de Priscila Guerra daqui a cem mil anos com base no trabalho visual de Nickolay Lamm, que extrapola e investiga de modo plausível a pesquisa científica que o artista conduz junto ao Dr. Alan Kwan.

A ficção científica é ampla no quesito da diversidade de narrativas que a compõem. Encontram-se histórias criminais, de detetive e de batalhas, sendo difícil encontrar uma estética comum a elas. Stockwell (2014, p. 40) faz um esforço no sentido de propor essa estética e parte do princípio de que a ficção científica partilha de aspectos comuns à experiência humana. Para isso, o autor remonta à história da arte para demonstrar a diferença entre belo e sublime. O primeiro é baseado em princípios de harmonia, simetria e proporção e o segundo vinculado a algo que não pode ser

[58] Tradução nossa de: "[...] *as if you are inhabiting another mind*".

apreendido pelos sentidos e, portanto, não compreendido pelos seres humanos (STOCKWELL, 2014, p.38).

A ficção científica pode ser considerada como bela e sublime ao mesmo tempo. São abolidas dualidades corpo e mente, razão e emoção, belo e sublime, para uma concepção da interação entre o que antes eram considerados polos opostos. Conforme Stockwell (2014, p.40, tradução nossa)[59] aponta: "[...] em outras palavras, mesmo a discussão mais antropologicamente descritiva da estética tem um elemento persuasivo que considera estética como um campo nem objetivo nem inteiramente subjetivo, mas necessariamente intersubjetivo".

Por conseguinte, em obras literárias e artísticas é possível ocorrer complementaridade entre princípios e elementos considerados como opostos ou distantes. Continuamos a desenvolver essas relações no próximo tópico, onde abordaremos criações ficcionais com o intuito de pensar o corpo humano aprimorado, de modo a adaptar-se a ambientes extraterrestres.

3.5. Obsolescência do corpo humano. Proposições artísticas de aprimoramento

Os seres humanos sempre se relacionaram com o ambiente, afetando e sendo afetados por ele. Esse processo contínuo de associação humano-ambiente é aquilo que constitui o indivíduo enquanto tal. Simondon, filósofo francês, considera o processo de individuação aquele pelo qual é possível conhecer o indivíduo. O indivíduo é assim considerado como ser que se relaciona ou tem potencial para isso. Ao se relacionar ele se modifica e modifica os outros seres com os quais se interliga. Entretanto, apesar dessas transformações, o indivíduo ainda possui uma continuidade da subjetividade, ou seja, aquilo que se mantém em equilíbrio com potencial de transformação. Esse conceito é o que o autor denomina de metaestabilidade (SIMONDON, 2003, p.102), que está voltado para uma ideia de fluxo e de transformação, e não mais para uma concepção do ser humano exercendo poder sobre os demais seres e fenômenos planetários.

[59] Tradução nossa de: "[...] *in other words, even the most anthropologically descriptive discussion of aesthetics has a persuasive element that means aesthetics as a field is neither objective nor entirely subjective but is necessarily intersubjective."*

O estável e o instável são também explorados e potencializados pelas produções artísticas abordadas neste estudo, que estabelecem conexões e geram transformações da forma humana.

Natasha Vita-More, artista e *designer* americana é a favor da transformação formal do indivíduo ao alegar que temos que ter novas experiências perceptivas em outros lugares. As nossas experiências sensoriais e cognitivas estão ligadas ao corpo que temos, e, portanto, as diferentes formas de trabalhá-lo trariam novas percepções (DANAYLOV, [2013?]).

Desse modo, se o ser humano se relaciona com o ambiente e os demais seres que nele habitam, não podemos considerar seu corpo como obsoleto no sentido de inferior e ultrapassado se comparado a outros indivíduos, em especial as máquinas.

O artista Stelarc (2003, p.54) traz uma visão do corpo atrelada à inferioridade. Ele demonstra que o corpo envelhece, fica doente, se cansa rapidamente. Portanto, se pensarmos nesse corpo como possível explorador de novos territórios, principalmente extraterrestres, será necessário rever sua estrutura no sentido de pensar soluções evolutivas adequadas para que se adapte ao novo ambiente.

No ambiente em que nos encontramos e que ajudamos a criar, não conseguimos processar toda a quantidade de informações que produzimos. Santaella (2003b) classifica as máquinas que produzimos em musculares, sensórias e cerebrais. Nos três casos elas servem para ampliar a capacidade humana em níveis de força, percepção e cognição. As máquinas sensórias geram uma grande quantidade de imagens que não são assimiladas por completo pelo nosso córtex cerebral, assim, necessitamos de máquinas cerebrais para nos auxiliarem no processamento da informação.

Podemos assim concluir que somos restringidos por nossa fisiologia e vemos na tecnologia possibilidades de superar esses limites. Portanto, examinamos as alternativas de transformação de nossa estrutura no sentido de nos adaptarmos evolutivamente. Segundo Stelarc (2003, p.55): "ALTERAR A ARQUITETURA DO CORPO RESULTA EM AJUSTAR E ESTENDER SUA CONSCIÊNCIA DO MUNDO". Desse modo, por meio de alterações na forma, é possível ocorrer alterações na função de determinados órgãos do organismo e nos modos de perceber o mundo.

As alterações formais podem ocorrer por meio da pele, órgão sempre em modificação pelo ser humano. Utilizada como superfície para intervenções com valores culturais, artísticos e religiosos, como tatuagens, *piercings*, maquiagens, escarificações, entre outros, a pele é esticada, modelada e invadida pela tecnologia de modo a gerar modificações que envolvem adaptações evolutivas.

As modificações seriam propensas a tornar a pele endurecida e desidratada para "[...] fazê-la mais durável e menos vulnerável" (STELARC, 2003, p.56). Em outros casos, a opção seria construir uma pele sintética que:

> [...] fosse capaz de absorver oxigênio diretamente dos seus poros e pudesse converter de forma eficiente a luz em nutrientes químicos, nós poderíamos reprojetar o corpo radicalmente, eliminando muitos de seus sistemas redundantes, órgãos que não funcionam bem, minimizando a acumulação de toxinas em sua química (STELARC, 2003, p.56-57).

No mesmo sentido de produzir uma pele mais resistente, contudo pensando no plano interno do organismo, Stelarc (2003, p.60) propõe outro tipo de relação com a máquina, em que essa seria um mecanismo de defesa miniaturizado. Esses microrrobôs interfeririam na parte interna do corpo, consertando o aparelho fisiológico em questões de temperatura, regulação de batimentos cardíacos, composição química do sangue, entre outros. Assim, a reconstrução do corpo se daria de dentro para fora.

Outro tipo de projeção artística do corpo humano é da *designer* Natasha Vita-More. O projeto de Vita-More, intitulado *Primo Posthuman*, consiste em aprimorar a forma humana por meio de um mecanismo robótico sem que haja alteração na associação cognitiva e reconhecimento visual. Assim, "Primo toma o ideal do 'homem' e o incorpora em seus valores transumanistas de aprimoramento da condição humana"[60] (VITA-MORE, 2004, s.p; tradução nossa).

[60] Tradução nossa de: "*Primo takes the ideal of 'man' and incorporates it in its transhumanist values of improving the human condition*".

Alinhado à proposta de Stelarc sobre o aprimoramento do corpo humano por meio da reelaboração da pele e a utilização de microrrobôs, Vita-More (2004, s.p; tradução nossa) também projeta a construção de um corpo pós-humano com a mesma solução.

> No entanto, o corpo Primo não envelhece, é facilmente atualizado, tem componentes meta-sensoriais, sistema de retransmissão remota de 24 horas e várias opções de gênero. Seu invólucro exterior é preparado com pele inteligente que vanguarda propósitos de projetos práticos para a comunicação. O modelo é composto por estruturas citomoleculares maciças agrupadas ou células ligadas entre si para formar o tecido exterior do corpo. A pele inteligente é projetada para reparar, refazer e substituir-se. Ela contém *nanobots* em toda a epiderme e derme para se comunicar com o cérebro e determinar a textura e o tom de sua superfície. Eles transmitem dados sensoriais aprimorados para o cérebro em uma base contínua. A pele inteligente aprende como e quando se renovar, alerta o mundo exterior da disposição da pessoa; dá graus específicos da temperatura do corpo de momento a momento, e reflete símbolos, imagens, cores e texturas através de seus contornos. É capaz de relacionar as percentagens de toxinas no ambiente e os efeitos de radiação do extrato do sol.[61]

Podemos notar que tanto em *Primo Posthuman* como nas projeções de Stelarc são deixadas abertas ao indivíduo as possibilidades de alteração de sua forma. No primeiro encontra-se a possibilidade de escolher o gênero, já nas ideias de Sterlarc o artista salienta a importância da liberdade de escolha da forma, ou seja, parte do indivíduo a vontade de se modificar. A responsabilidade de decisão é deixada ao sujeito, evidenciada na frase que Stelarc (2003, p.53) salienta: "EVOLUÇÃO PELO INDIVÍDUO, PARA O INDIVÍDUO".

Os trabalhos *Cyborg #3 (2013)* e *Deformed Face (2017)* analisados nos tópicos 3.1. e 3.3. nos trazem outras possibilidades artísticas de pensar o corpo, em específico a face, de modo mais durável, resistente e eficiente.

---

[61] Tradução nossa de: "*Yet, the Primo body does not age, is easily upgraded, has meta-sensory components, 24-hour remote Net relay system, and multiple gender options. Its outer sheath is primed with smart skin which vanguards practical designs purposes for communication. The model structure is composed of assembled massive molecular cytes or cells connected together to form the outer fabric of the body. The smart skin is engineered to repair, remake, and replace itself. It contains nanobots throughout the epidermal and dermis to communicate with the brain to determine the texture and tone of its surface. It transmits enhanced sensory data to the brain on an ongoing basis. The smart skin learns how and when to renew itself, alerts the outside world of the disposition of the person; gives specific degrees of the body's temperature from moment to moment; and reflects symbols, images, colors and textures across its contours. It is able to relate the percentages of toxins in the environment and the extract radiation effects of the sun*".

Em *Cyborg#3 (2013)*, o próprio nome do trabalho nos sugere tratar da representação de um ser humano conectado a dispositivos artificiais. Contudo, essa representação robótica ocorre não somente na obra citada, mas em toda uma série de trabalhos desenvolvida pela artista France Cadet denominada *Robot Mon Amour*. Nela, Cadet utiliza sua própria imagem como objeto de experimentação do *design* do corpo protético. Essa questão se relaciona ao que evidenciamos anteriormente no que se refere à liberdade de escolha da forma corporal e sua consequente proliferação como algo positivo no sentido de proporcionar percepção diferenciada e desenvolver a subjetividade. Entretanto, tanto *Cyborg#3 (2013)*, quanto *Primo Posthuman*, *Deformed Face (2017)* e demais trabalhos artísticos podem somente imaginar a forma e simular a percepção do humano do futuro, uma vez que as modificações que projetam ainda não são reais.

Em *Deformed Face (2017)* é projetado o futuro de um ser, Priscila Guerra, visualizada daqui a cem mil anos com a ajuda da tecnologia como meio de concretizar esse imaginário. Da mesma forma que *Primo Posthuman*, a máscara foi construída com base em pesquisa científica sobre a adaptação da face humana para sobrevivência em ambientes extraterrestres. Assim, nesses trabalhos artísticos notamos um imaginário do corpo humano futuro como híbrido, aprimorado, adaptado e rico em possibilidades formais, perceptivas e subjetivas.

Essas proposições são apenas algumas das várias possibilidades de pensar o indivíduo aprimorado conectado à máquina. Nesse sentido, podemos concluir que o corpo humano ultrapassado, pode se favorecer da associação a outros indivíduos capazes de sobreviver a diversos ambientes. As máquinas, por exemplo, são adaptadas a outros planetas e por isso conseguem interagir com eles, enviando-nos imagens daquilo que ainda não podemos presenciar.

Apesar de priorizarmos a relação com as máquinas, devemos considerar que sempre nos comunicamos com os seres e o ambiente em que nos inserimos. Desse modo, quais fatores foram essenciais para desencadear uma mudança no pensamento e nos considerarmos obsoletos, uma vez que sempre fomos? Não veneramos a tecnologia por ser algo que possa servir à evolução humana? A partir dessas questões, podemos supor que forçamos nos relacionarmos com a máquina porque sabemos as possibilidades que podem trazer para nós em questão de aprimoramento do nosso

corpo. Em contrapartida, podemos oferecer à tecnologia maior desenvolvimento na área da informática.

Neste capítulo tratamos de projeções dissimuladas e multiformes que se assemelham aos processos realizados pela ficção[62] científica e abrangem aspectos vinculados a propostas de adaptação evolutiva humana. Operações de modificação por manipulação digital e reconfiguração fingem representações que denotam faces, correspondentes à dos sujeitos France Cadet e Priscila Guerra. Semelhante ao recurso do diagrama, ressaltamos que "Na aparência pode não haver nada que faça lembrar o objeto ou fenômeno que eles representam. A semelhança instala-se em outro nível, o das relações entre as partes do signo e as relações entre as partes do objeto a que o signo se refere" (SANTAELLA, 2004, p.120). Nos casos específicos das obras analisadas, há algo que faz lembrar o objeto no que concerne à aparência das máscaras que indicam faces, notável nos elementos constitutivos (boca, nariz, olhos, etc.) e sua disposição. Assim, as relações entre as partes das máscaras são semelhantes às relações estabelecidas entre os elementos constitutivos da imagem facial. O ato de "maquiar" as autorrepresentações enaltece a referência ao objeto face.

Associamos essa referência ao assunto exposto no primeiro capítulo sobre a percepção facial por meio de adaptação a normas. As máscaras, de modo geral, apresentam a face. Contudo, essa indicação ocorre também em outro nível de semelhança com as obras *Cyborg#3 (2013)*, *Déconstruit (2015)* e *Deformed Face (2017)*. As máscaras, inclusive aquelas analisadas neste capítulo, propiciam adaptações perceptivas à norma de face média, ao mesmo tempo que atualizam a própria norma, conforme vimos no primeiro capítulo, página 25.

No capítulo seguinte abordaremos as obras *Zuck-Blister (2015)* de Sterling Crispin e *Recoded Face (2017)* de Priscila Guerra. Ambos os trabalhos exploram os mecanismos de visualização e de reprodução de imagens pelas máquinas. Os artistas realizam combinações digitais para criar representações de mescla entre sujeitos da mesma espécie em *Zuck-Blister (2015),* e sujeitos de espécies diferentes (peixe e humano) em *Recoded Face (2017)*.

[62] A ficção se associa à dissimulação e ao fingimento de acordo com dicionário de sinônimos (ROQUETE; FONSECA, 1871, p.141): "Fingimento, ficção-hypocrisia-dissimulação, refolho".

CAPÍTULO 4

4. O enigma em simulações artísticas

Neste capítulo analisamos as obras *Zuck-Blister (2015)*, de Sterling Crispin, e *Recoded Face (2017)*, de Priscila Guerra. Em ambas as obras discutiremos a mescla de modelos faciais a partir de elementos existentes no cotidiano, de modo a gerar representações artísticas da face que iludem o receptor quanto à existência de um referente "ficcional, plausível, possível ou inexistente" (PLAZA; TAVARES, 1998, p.202). Essas representações foram reunidas em razão da dominância das relações pragmáticas como suporte para a sugestão de significação. No tópico "4.1. A face das faces em Zuck-Blister" apresentamos a obra de Crispin, realizada a partir da combinação de imagens faciais de banco de dados, por meio de algoritmo genético, moldada em formato facial tridimensional. Em seguida, em "4.2. *Recoded Face* e a formação de um ser híbrido", abordamos a obra que traduz a junção da representação digital tridimensional das figuras cabeça de peixe e cabeça humana.

Abordamos também alguns conceitos que mais se vinculam às obras analisadas, trazidas nos tópicos "4.3. Relações Parte-Todo e as (re)combinações", onde tratamos das associações inusitadas entre partes, realizadas pelos artistas com o intuito de propor novos todos a serem assimilados pelo público. Este tópico se associa ao seguinte, "4.4. A percepção na obra enigmática", devido ao fato de continuarmos a tratar de criações que são novos todos enigmáticos.

4.1. A face das faces em *Zuck-Blister*

Sterling Crispin é um artista norte-americano nascido em Maui no Havaí. Seu trabalho investiga o crescimento da tecnologia computacional e a cultura global em rede e como isto afeta questões de espiritualidade, pós-humanismo, consciência humana e impermanência (STERLING, [2015?]). Em sua recente dissertação de mestrado intitulada *DATA-MASKS: Biometric Surveillance Masks Evolving in the Gaze of the Technological Other*, 2014, o artista revela o mecanismo de visualização de dados pela tecnologia ou como as máquinas enxergam uma imagem facial com a intenção de descobrir como esses modos de construção de imagens transformam a subjetividade humana (CRISPIN, 2014, p.2).

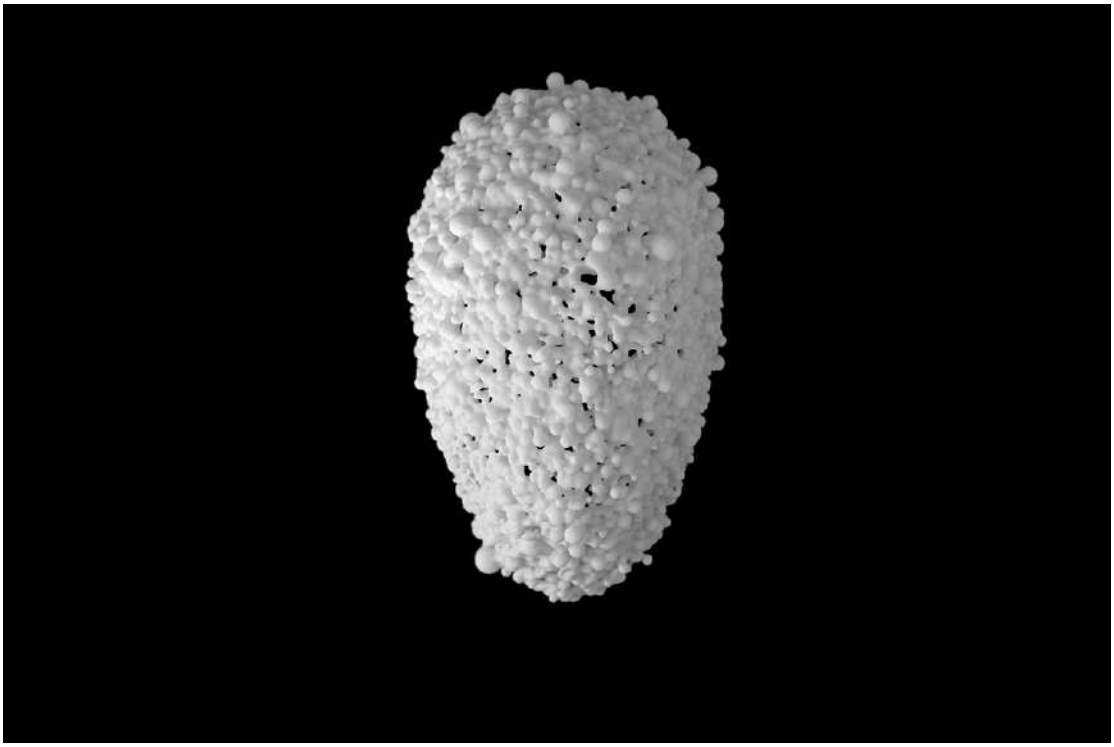


Fig. 30. *Zuck-Blister, Data-Masks* (Series).
Nylon 3D impresso, Espelho, Reconhecimento facial e Detecção de Algoritmos, Algoritmos genéticos
2013-2015
Fonte: <http://www.sterlingcrispin.com/data-masks.html>. Acesso em agosto 2016.

A obra *Zuck-Blister* é realizada por meio da impressão 3D em *nylon* e processo de reconhecimento facial, detecção de algoritmos e algoritmos genéticos. Possui dimensões de aproximadamente 45 cm x 66 cm. Ela faz parte de uma série maior, intitulada *Data-Masks*, que também se constitui na dissertação de mestrado do artista. Essa série de trabalhos foi produzida de 2013 a 2015. A obra encontra-se na categoria de modelagem tridimensional, dentro da vertente da arte digital.

O trabalho consiste em um objeto de cor branca, textura granular, sobre um fundo preto. A composição sugere sensação de vazio, quase nula. Essa sensação corresponde àquela experimentada pelo artista e transmitida ao espectador, segundo o que nos evidencia na frase seguinte: "Por volta de 2005, eu comecei a encontrar as palavras para descrever um grande vazio na existência que eu estava sentindo" (CRISPIN, 2015, s.p; tradução nossa)[63].

[63] Tradução nossa de: "*Around 2005, I started to find the words to describe a great emptiness in existence that I had been feeling*".

A superfície do objeto oval é coberta de relevo com grumos. Isso é reforçado pelo significado do título da obra, *Zuck-Blister (2015),* que traduzido para o português tem significado semelhante a "contração de bolhas". Assim, o tato é o sentido mais aflorado, pois a textura do objeto é o aspecto mais saliente da obra.

Nesse sentido, na obra de Crispin também observamos o que trouxemos na análise de *Recomposed Face (2016)* com relação ao sistema numérico. A composição de imagens por *pixels* permite a transformação dessas imagens em números e vice-versa, criando condições para se estabelecer combinações entre elas. As combinações resultam em aglomerações formais, presentes nos grânulos da máscara de Sterling Crispin, e constituem um objeto original. Relacionado ao modo de elaboração da obra, podemos considerar que *Zuck-Blister (2015)* se caracteriza por um processo de bricolagem[64]. Ocorrem combinações de *ready-mades*, as imagens faciais bidimensionais de banco de dados, que darão origem a máscaras estranhas, de acordo com processos efetuados pelos algoritmos genéticos[65].

O título *Data-Masks* (*Máscaras de Dados*), série de trabalhos em que *Zuck-Blister (2015)* se encontra, gera demais suposições sobre a obra, em especial com relação ao fato do objeto ser uma face, sobretudo devido à palavra máscara. O formato oval e arredondado do objeto granular também fortifica essa alusão, e além do formato, a associação também está ligada ao fenômeno psicológico, chamado pareidolia, que consiste na interpretação de estímulos vagos como significativos, como por exemplo perceber rostos em nuvens (MARANHAO-FILHO; VINCENT, 2009, p.1117). Esse fenômeno, que ocorre de forma natural nos seres humanos, é investigado no contexto das máquinas. Crispin expõe a maneira de identificação da face nesse

[64] A bricolagem cria combinações de *ready-mades*, entretanto, a união gera um todo com efeitos de arremedo, de caricatura, particularizada por exageros e deformações (PIGNATARI, 1981, p.44). Conforme instância da montagem definida por Pignatari (1981, p.44): "c) Montagem III - montagem pragmática, ou bricolagem. O terminal de ônibus de São Paulo; Gaudi, em Santíssima Trindade e Parque Güell; Flaubert, em *Bouvard* e *Pécuchet*; Duchamp; [...]" ("c) Montage III - *Pragmatic montage, or bricolage. The São Paulo bus terminal; Gaudi, in the Holy Trinity and Güell Park; Flaubert, in Bouvard et Pécuchet; Duchamp*; [...]".

[65] De acordo com Crispin (2014, p.10, tradução nossa): "As Máscaras de Dados criadas a partir da detecção facial são novas entidades para o mundo. Elas são expressões evoluídas de combinações de características entre os milhares de indivíduos usados para treinar sistemas de aprendizagem de máquinas. Semelhante a figuras fantasmagóricas usadas em renderizações arquitetônicas para implicar escala e vivacidade, chamadas 'escalas humanas', essas faces geradas são fantasmas fragmentados de seres humanos" ("*The Data-masks created from facial detection are new entities to the world. They are evolved expressions of feature combinations between the thousands of individuals used to train machine learning systems. Similar to the ghost-like figures used in architectural renderings to imply scale and liveliness, called "scalies", these generated faces are fragmented ghosts of humans*.").

contexto: "Mas, antes que se possa reconhecer uma face particular, é preciso ter a capacidade de detectar se uma face existe dentro de uma imagem. Então, primeiro é necessário construir um modelo muito geral de uma pessoa, ou do que é uma pessoa que a máquina já conheça" (CRISPIN, 2015, s.p; tradução nossa)[66]. Nota-se então que a abstração de uma face particular é construída a partir de um modelo matemático geral.

O título da série *Máscaras de Dados* nos informa também que os trabalhos gerados pela computação gráfica utilizaram dados para compor os objetos. A composição em fundo preto, o objeto flutuante em um cenário sem coordenadas de espaço e os volumes adquiridos pelo recurso da luz e sombra artificiais corroboram a hipótese da obra ser construída em um ambiente digital. Trata-se da imagem de um objeto produzido em meio digital, em sua forma 3D materializada no suporte do computador. Desta forma, nos referimos a uma simulação, que projeta como a máscara deverá se concretizar no meio físico, após ser impressa. A simulação permite criar modelos por meio de equações matemáticas, que representam a concretização de uma ideia que poderia ser de alto custo, ou mesmo impossível de ser realizada em situações reais. Assim, com *Zuck-Blister (2015)* foi possível formalizar um objeto inexistente, "[...] pois as imagens precedem aos objetos que representam, subvertendo a ordem do mundo" (PLAZA; TAVARES, 1998, p.38).

Sterling Crispin realiza a série *Data-Masks* por meio da utilização de imagens de um banco de dados faciais da Universidade de Massachusetts. Essas faces são então transformadas por meio do uso de algoritmos genéticos, que criam mutações nas imagens, para em seguida serem ajustadas em um volume tridimensional com o formato de uma cabeça. As melhores transformações dentro de uma população de cinco ou mais máscaras foram então selecionadas (CRISPIN, 2015). Para tanto, o artista dispõe de conhecimentos no manejo de diversos programas que possuem suas próprias regras de utilização.

Crispin realiza o processo reverso do mecanismo de reconhecimento facial, de forma a demonstrar como as máquinas enxergam a face humana. Segundo nos afirma o próprio artista: "As máscaras

[66] Tradução nossa de: "*But, before one can recognize a particular face, ones needs the ability to detect if a face exists within an image. So, first, one needs to build a very general model of a person, or, of what a person is, that the machine already knows*".

são, basicamente, visualizações da maneira pela qual algoritmos de aprendizagem automática abstraem faces em características generalizadas" (CRISPIN, 2015, s.p; tradução nossa)[67]. Revela-se então que essa forma de visualização se dá por meio da mescla que as mutações produzidas pelos algoritmos genéticos geraram. Assim, são produzidos híbridos de seres da mesma espécie. As representações das máscaras criam espécies de "frankensteins", sujeitos universais formados pelas características faciais de outros.

Relacionando o trabalho ao contexto sociocultural nos dias de hoje, o recurso do reconhecimento facial é utilizado por programas como Facebook e Twitter. Essas plataformas recolhem dados de usuários para traçar perfis e indicar produtos e mercadorias a serem consumidos (CRISPIN, 2014, p.5). Assim ocorre a vigilância virtual, que na maioria dos casos não é percebida pelos indivíduos que possuem contas nesses serviços. Crispin faz a tentativa de revelar tal estratégia de *marketing*, mostrando os princípios de funcionamento desses sistemas e, de forma criativa, reutiliza-os na elaboração de máscaras tridimensionais, que materialmente indicam o processo de modelagem (CRISPIN, 2014, p.1).

O conhecimento do processo de construção da máscara cria condições para estabelecer-se o fascínio com relação às possibilidades criativas da programação. *Zuck-Blister (2015)* tem potencial para gerar a sensação de estranhamento da não identificação de um indivíduo em específico e da não identificação dos componentes naturais (orelhas, olhos, boca e nariz) da face. Além disso, conta apenas com a característica da textura do objeto tridimensional, que apela para o sentido do tato e pode gerar um impulso de ação no usuário de querer tocar e manipular a obra. No entanto, esse impulso não é satisfeito porque os trabalhos da série são apresentados enquadrados na parede no contexto de exposição (CRISPIN, 2014, p.42). As máscaras são anexadas em uma superfície espelhada para que o observador, ao situar-se diante da obra, encontre as faces criadas pelo artista no lugar de sua face refletida.

O espelho reforça o caráter reflexivo do trabalho propondo uma identificação entre o observador e a obra. Além disso, a composição retangular semelhante ao suporte da pintura, em particular do gênero do retrato, literalmente colocam o sujeito em uma representação definida pela máscara.

[67] Tradução nossa de: "*The masks are basically visualizations of the way in which machine-learning algorithms abstract faces into generalized features*."

Nesse sentido, a questão de colocar-se no lugar do(s) outro(s), de ter sua identificação modificada, é trazida de forma narrativa e compreensível, em outros termos, não requer esforço do participante na reflexão sobre o trabalho.

Complementar ao que notamos na obra analisada, a face por si só aponta qualidade, originalidade e especificidade, segundo o que nos é evidenciado na frase seguinte:

> O que faz de um rosto, qualquer rosto, cada rosto em si, do seu rosto, do meu rosto aquilo que ele é? É uma qualidade de composição que nenhuma descrição pode resolver. Embora os elementos componentes se repitam em todos os rostos humanos, cada rosto é único, mera qualidade indescritível. (SANTAELLA, 2004, p.100).

Da mesma forma, as máscaras são "qualidades que rebatem qualidades" (SANTAELLA, 2004, p.100), e assim vinculadas à sugestão e à originalidade.

Com relação ao significado de máscara, temos a seguinte definição:

Máscara: "Os italianos dizem *maschera*, e os espanhóis *mascara*. O Franciosini quer que o italiano seja derivado do espanhol e que o espanhol seja composto de *cara*, que significa *face*, e de *mas* que significa *mais*: como que dissesse *uma face a mais*, *uma segunda face*" (MENAGE, 1694, p.487, tradução nossa)[68].

No que concerne aos dados, temos como significado:

> Originalmente registrado como um termo em filosofia que se refere a "coisas assumidas como fatos", é o plural latino de *datum,* "peça de informação", literalmente "algo dado". Embora plural, os dados são muitas vezes tratados em inglês britânico como um significado singular de "informação", embora americanos e australianos usam "os dados são...". Na Idade Média as cartas podiam ser encabeçadas com os dados da fórmula

[68] Tradução nossa de: "*Les Italiens disent maschera, & les Espagnols, mascara. Le Franciosini veut que l'Italien soit dérivé de l'Espagnol, & que l'Espagnol soit composé de cara, qui signifie visage, & de mas qui signifie plus: comme qui diroit un visage de plus; un segond visage*".

> latina (*epístola*)... "(carta) entregue ou dado..." em um determinado dia ou lugar. […] (CRESSWELL, 2014, p.212, tradução nossa)[69].

De forma análoga, em sistemas como o da Polícia Federal, as fotografias da face de diversos indivíduos são as "peças de informação", que são acompanhadas de identificação e ficha criminal (KRAVETS, 2016, s.p.).

Os dados, portanto, são utilizados para fins diversos, mas com a mesma característica de identificação de um sujeito. O que observamos na obra de Crispin é que esses dados são mesclados por meio de um sistema numérico que cria um ser enigmático. O processo vai do particular ao geral, do individual ao universal. Portanto, o sistema numérico serve como instrumento criativo nas mãos do artista ao possibilitar (re)combinações.

Assim, em vez de se colocar no lugar do outro, os indivíduos tornam-se o outro e são partes constitutivas dele. Com relação a esse aspecto, trazemos a concepção de Jean-Paul Sartre (2011, p.300) sobre a existência do outro:

> Pois, com efeito, o Outro me aparece empiricamente por ocasião da percepção de um corpo, e esse corpo é um Em-si exterior a meu corpo; o tipo de relação que une e separa esses dois corpos é a relação espacial como relação de coisas que não têm relação entre si, como exterioridade pura enquanto se revela.

Dessa forma, notamos dois corpos que ocupam determinados lugares no espaço, cada um com consciências diferenciadas e próprias. Se ocupo um desses corpos, sei que o outro não sou eu, pois se por ventura esse corpo desaparecer, ele não afetará a existência do meu ser. Assim, percebo o outro como objeto, e consequentemente "[...] o outro não poderia ser para mim mais do que uma *imagem* [...]" (SARTRE, 2011, p.301). Essa imagem que formo e identifico como sendo algo diferente de mim, proporciona uma identificação do que eu seja, "se não sou isso, sou aquilo".

[69] Tradução nossa de: "*Originally recorded as a term in philosophy referring to 'things assumed to be facts', it is the Latin plural of datum 'a piece of information', literally 'something given'. Although plural, data is often treated in British English as a singular meaning 'information', although Americans and Australians use 'the data are...'. In the Middle Ages letters could be headed with the Latin formula data (epistola)... '(letter) given or delivered...' at a certain day or place. [...]*".

Entretanto, na medida em que o outro é um Eu-objeto, também sou Eu-objeto desse outro, ou seja, algo diferente daquilo que ele é. Minha identificação como ser depende da minha objetificação do outro como do reconhecimento de meu Eu-objeto para o outro, ou minha imagem segundo o outro me enxerga. "Nesse sentido, na medida em que o Outro me apreende vinculado a um corpo e imerso na *vida,* eu mesmo não passo de *um outro*" (SARTRE, 2011, p.307). Portanto, é na medida dessas relações entre o Eu e o Outro que costumamos nomear a experiência de tornar-se outro.

Entretanto, no trabalho de Crispin esse processo evidenciado pela filosofia é traduzido numericamente. Esta tradução, contudo, não abrange os aspectos do Eu tanto quanto somente o(s) do(s) outro(s). As máscaras de dados são compostas por meio da mescla de imagens, com vários seres a ocupar um mesmo corpo. Dessa forma, as subjetividades desaparecem para surgir uma coletividade que demonstra a maneira como as máquinas nos concebem.

Consequentemente, se retomarmos o título da série de obras de Crispin, *Máscaras de Dados*, em que todos os trabalhos são produzidos por meio do mesmo mecanismo, notamos que o significado de máscara é elaborado de forma particular pelo artista. A máscara está vinculada à transformação do ser e ao fato de colocar-se no lugar do outro, efetuado, sobretudo, quando o participante veste o objeto. Contudo, os trabalhos expostos impedem vestir a máscara e ao público é dada a possibilidade de se ver como o outro, estabelecendo uma relação complementar do outro ser eu e eu ser o outro. Esse aspecto é reforçado a partir do conhecimento de elaboração da obra, onde na mescla das faces pelo processo de mutação dos algoritmos genéticos os diversos sujeitos das representações bidimensionais não se colocam no lugar do outro, mas tornam-se o outro. Assim, mediante representação artística estabelece-se correspondência entre sujeitos.

De forma geral, *Zuck-Blister (2015)* é uma obra com predominância representativa, pois se a considerarmos sem seu processo de construção, contexto histórico-cultural e intenção artística, não temos uma apreensão completa da obra. Além disso, Crispin faz processo reverso do mecanismo de reconhecimento facial e para isso, utiliza regras do algoritmo. Assim, o que ocorre é a geração de uma representação tridimensional a partir da leitura de imagens 2D. A obra também provoca o sentido do tato ao apresentar textura granular, e sugere a sensação de vazio.

No tópico seguinte analisamos a obra *Recoded Face (2017)*, que semelhante à obra *Zuck-Blister (2015)* é produzida por meio de representações tridimensionais digitais de cabeça de peixe e cabeça humana. A junção entre elas foi traduzida em representação tridimensional original, conforme veremos em seguida.

4.2. *Recoded Face* e a formação de um ser híbrido

Fig.31. Priscila Guerra. *Recoded Face*, 2017.
34,8 cm x 21 cm x 26,6 cm
Impressão 3D

A obra *Recoded Face* faz parte de uma série de trabalhos produzidos para a dissertação de mestrado intitulada *A face revisitada por meio de máscaras pós-humanas: desafios estéticos e subjetivos.* A obra foi produzida em 2017 por meio de modelagem e impressão 3D, e possui dimensões de aproximadamente 34,8 cm x 21,0 cm x 26,6 cm. O trabalho encontra-se na categoria de modelagem tridimensional, dentro da vertente da arte digital.

A partir de um primeiro contato com a obra, notamos um indivíduo que veste blusa de alça bege e um objeto semelhante a uma máscara na região da face. O objeto é dourado, formado por uma superfície repleta de saliências e depressões. A composição dá destaque ao trabalho devido à

neutralidade das colorações branca, referente ao plano de fundo, e bege, referente à blusa e pele do indivíduo.

Assim como vimos no trabalho *Deformed Face (2017)*, nessa obra também nos é sugerida a sensação de estranhamento pelo fato de visualizarmos o corpo de um sujeito que possui um objeto outro no local da face, objeto esse que não faz alusão à face humana, uma vez que não se identificam seus componentes fixos (orelhas, olhos, boca e nariz). Em *Recoded Face (2017)* também podemos sentir estranhamento no sentido de algo monstruoso e oculto como vimos em *Deformed Face (2017)*, onde o brilho, a cor e a forma reforçam a sensação de algo extraordinário e raro (CUNHA, 1982, p.333). A cor em específico possui muita consonância com essa alegação pelo fato da obra se assemelhar a uma escultura em ouro, que tem como significado etimológico "metal precioso, amarelo, denso, muito apreciado pelas suas propriedades específicas e por sua raridade; riqueza, XIII" (CUNHA, 1982, p.567).

Ao analisarmos o título da obra *Recoded Face* (*Face Recodificada*), podemos pressupor que ela passou por algum processo de alteração de código para ser construída. Elaborada por meio de modelagem digital tridimensional no programa Rhinoceros, a máscara simboliza a união entre a cabeça de peixe e a face humana. Decidiu-se escolher a forma de cabeça de peixe para realizar mescla com a face humana, pois a partir do momento em que aceitamos a teoria de que todas as espécies estão relacionadas entre si, conforme Teoria da Evolução de Charles Darwin (1859), podemos alegar que o humano possui determinado grau de parentesco com os peixes. Tal característica pode ser notada no processo de descendência com modificação, ou seja, o reaproveitamento de estruturas preexistentes para a criação de novas espécies, como por exemplo patas, nadadeiras e asas, que "[...] são variações de um mesmo conjunto de ossos, moldado para cada uma dessas funções específicas" (MEYER; EL-HANI, 2005, p.28). Segundo nos afirma Meyer e El-Hani (2005, p.28):

> Isso parece mais compatível com um processo de bricolagem - atividade criativa em que peças disponíveis, pedaços de sucata, sobras de outros projetos são aproveitados para fazer algo novo - do que com uma atividade de construção planejada, na qual peças necessárias para a construção de uma estrutura são desenhadas e moldadas para desempenhar exatamente a função desejada.

No sentido de reaproveitar as estruturas da cabeça de peixe e da face humana para a criação de uma nova "espécie", foram feitas diversas experiências com o intuito de ocorrer uma associação que não fosse apenas a junção dos elementos cabeça de peixe e face humana, mas uma verdadeira mescla de ambos os modelos, de modo a gerar uma estrutura nova. Esse aspecto foi alcançado por meio do comando "*patch*" do *software* Rhinoceros. Ele permitiu ajustar uma superfície sobre a junção de cabeça de peixe e face humana, conforme demonstrado a seguir.

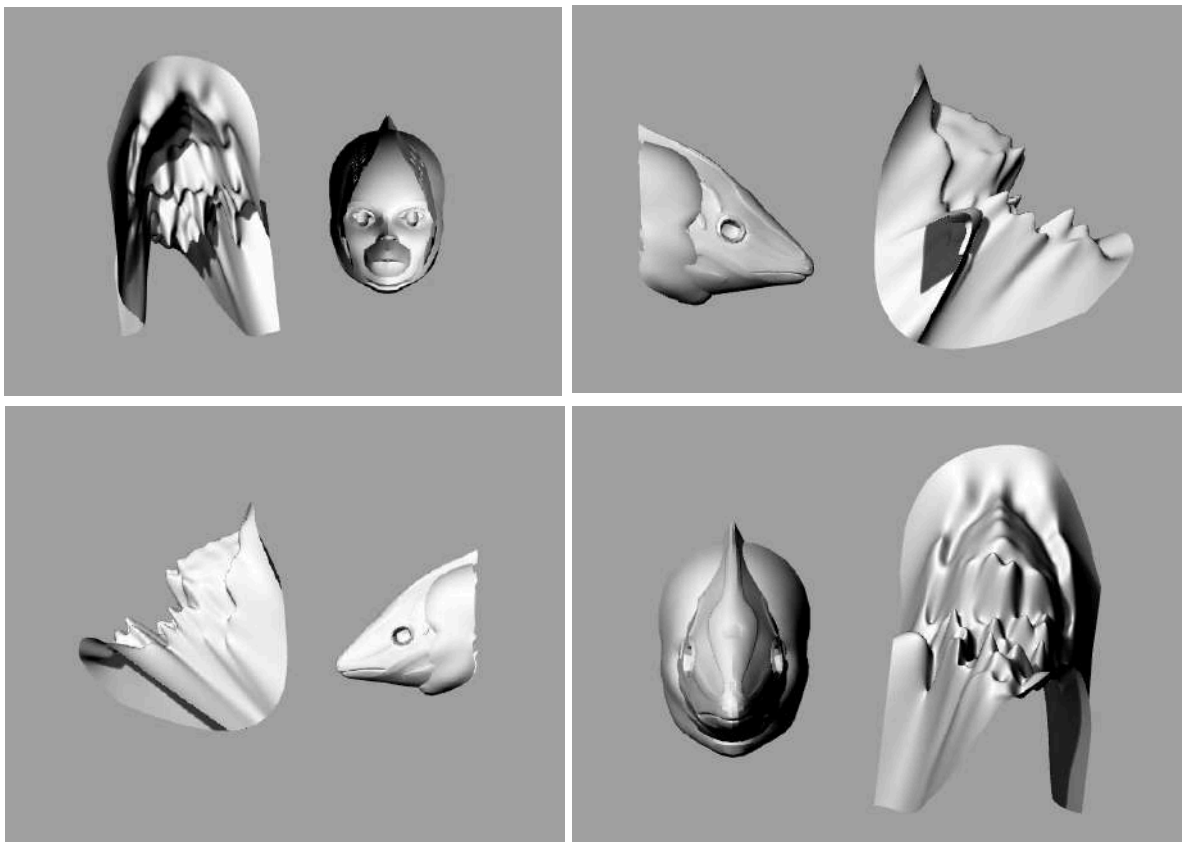


Fig. 32. Vistas diferentes do processo de criação da obra *Recoded Face* no *software* Rhinoceros.
Modelos Checkerboard Wrasse Fish.OBJ e Elven Head.OBJ, importados de TurboSquid.
Fonte dos modelos: <http://www.turbosquid.com>. Acesso em setembro 2016.

Assim, houve a tradução de toda a geometria que estruturava o modelo resultante da junção cabeça de peixe e face humana em uma superfície integrada. Essa tradução é caracterizada como indicial topológica-metonímica, ou seja, há a substituição de uma forma por outra, que mantém o mesmo significado ou conteúdo daquela a que faz referência. De acordo com Plaza (2003, p.92):

> Pelo deslocamento de metonímias (partes do original) e sua localização no novo contexto sígnico, tem-se o "deslizamento de significantes". Estes procuram a conexão

> sintagmática que alude à relação de contigüidade, pois a relação da metonímia dá-se por contigüidade produzindo um efeito de sentido. Os elementos deslocados podem, assim, ser "orientados" espacialmente e contextualmente, procurando novas organizações e cristalizações.

Por conseguinte, podemos notar que a combinação de cabeça de peixe e face humana foi traduzida no formato que observamos em *Recoded Face (2017)*. O próprio nome do trabalho sugere um outro procedimento ocorrido na criação da obra. A primeira etapa de junção cabeça de peixe e face humana se caracteriza por um processo denominado recodificação. Tomamos o termo no sentido desenvolvido por Max Wertheimer, psicólogo cognitivo, um dos fundadores da Teoria da Gestalt. A recodificação possibilita manipular códigos que não são claros ou sem sentido, para estados que possuem uma "boa Gestalt", ou seja, estados reorganizados que apresentam certa lógica (WERTHEIMER, 1996, p.5). Michael Wertheimer (1996), autor que expõe as ideias de Max Wertheimer, demonstra um exemplo de recodificação que ocorre na linguagem. Trata-se de três palavras dispostas verticalmente: o passado do verbo "*stand*", sobre a palavra "*well*" ambos acima da palavra "*view*". Se o enigma é resolvido, o indivíduo chega à solução de: "*well*" está acima de "*stood*" e ambos acima de "*view*", que reorganizados geram o termo inglês "*well-understood overview*", com significado de "visão geral bem compreendida" (WERTHEIMER, 1996, p.6).

Desse modo a recodificação transforma um problema de uma situação A para uma situação B, possibilitando a geração de novos significados a partir de formas já existentes. Esse processo pode ser notado em *Recoded Face (2017)*, uma vez que os dados iniciais, cabeça de peixe e face humana, resultaram em um produto que simboliza a combinação entre os dois elementos que o criaram. Nessa obra, em vez da manipulação de códigos sem sentido para um estado que possui certa lógica, é realizada a manipulação de códigos com sentido para um estado sem muita lógica.

Assim, cabe considerar a recodificação como uma etapa do processo semiótico na reestruturação simbólica ou produção de novos signos. Martin Irvine (2015) aborda o Remix como forma de investigar a dinâmica de processos (re)combinatórios e como esses processos são admitidos e

conduzidos na cultura. À propósito da relação entre combinação híbrida e sistema simbólicos o autor nos afirma (IRVINE, 2015, p.23, tradução nossa)[70]:

> Este campo produtivo de pesquisa fornece métodos analíticos e empíricos valiosos que podem ser estendidos ao estudo de outros sistemas simbólicos na cultura. Como formas de composições autorregidas, todos os gêneros de Remix e obras combinatórias híbridas implementam processos recursivos e regras recursivamente aplicadas dos sistemas simbólicos maiores de que fazem parte.

Semelhante a essa alegação, notamos que *Recoded Face (2017)* é uma obra combinatória híbrida formada a partir de modelo tridimensional de cabeça de peixe e face humana. Ela pode adquirir um significado, de acordo com o que nos é evidenciado na frase seguinte: "A produção de sentido só pode acontecer por meio de processos cognitivos, intersubjetivos, regidos por regras, que se desdobram no e através do tempo vivido pelo humano" (IRVINE, 2015, p.19, tradução nossa)[71]. Neste sentido, é produzida a sensação de estranhamento ao se entrar em contato com a obra. A própria significação da palavra híbrido[72] sugere uma monstruosidade advinda da ligação entre espécies diferentes.

Esse estranhamento é reforçado por qualidades como forma e cor. Assim, podemos verificar que determinadas características da obra, dependentes de sua condição física e não mais digital, alteram a percepção dos indivíduos que entram em contato com ela. Gera-se uma modificação no nível da passagem entre um modelo digital para um modelo físico. Essa questão dialoga com o que Plaza (1985) define como um processo de tradução. Ela constitui um produto final completamente diferente e inusitado, pois enaltece características do meio em suas aparências e qualidades materiais individuais (PLAZA, 1985, p.9).

---

[70] Tradução nossa de: "*This productive field of research provides valuable analytical and empirical methods that can be extended to the study of other symbolic systems in culture. As forms of rule- governed compositions, all genres of Remix and hybrid combinatorial works implement recursive processes and recursively applied rules from the larger symbolic systems of which they are part*".

[71] Tradução nossa de: "*Meaning-making can only happen through communally cognitive, intersubjective, rule-governed processes unfolding in and through human lived time.*"

[72] O significado de **híbrido** de acordo com dicionário: "**1.** Originário do cruzamento de espécies diferentes: 'E foi da ligação destes monstros com as suas vítimas indefesas que resultou a humanidade atual como um produto h í b r i d o de dois elementos antagônicos' (Faria Brito, *O Mundo Interior*, p.66) [FERREIRA, 1986, p.892 apud FARIAS BRITO, 1951, p.66]" (FERREIRA, 1986, p.892).

Portanto, segundo definição de Plaza (2003, p.91), temos outro tipo de tradução indicial[73] em *Recoded Face (2017)*, pois ela se transforma de um modelo digital em um modelo físico sem perder sua estrutura, mas adapta suas qualidades ao novo meio em que se encontra. Assim, "O objeto imediato do original é apropriado e transladado para um outro meio. Nesta mudança tem-se transformação de qualidade do Objeto Imediato, pois o novo meio semantiza a informação que veicula" (PLAZA, 2003, p.91).

Dessa forma, é gerada uma obra que não alude a nada previamente existente e que gera um produto simbólico a ser assimilado pelo público.

Conforme podemos observar na figura 31, o objeto em análise é colocado na região da face. Dessa maneira, pressupõe-se que se possa experimentá-lo no sentido de usá-lo como máscara. Ao manusearmos o objeto, podemos sentir as ondulações que o compõem, além de notar marcas do processo de impressão 3D. Assim como em *Deformed Face (2017), Recoded Face (2017)* revela as linhas de filamento usadas para sua construção, em outros termos, a materialidade do suporte utilizado para a produção da obra é evidente.

Ao vestir *Recoded Face (2017)* podemos ver variações de brilho com a incidência de luz em determinadas regiões da máscara, do mesmo modo que em *Deformed Face (2017)*. Com o movimento da cabeça essa sensação pode ser acentuada. Em *Recoded Face (2017)* não temos contato com o meio externo e ficamos reclusos no ambiente da máscara. Contudo, não é possível notar o encaixe perfeito da face com o objeto e esse fator permite ao usuário interagir com as saliências e depressões da parte interna da obra. Essas saliências e depressões podem provocar a sensação de vertigem. "Quando usada para descrever uma sensação de giro ou de movimento, a tontura é designada *vertigem*. A vertigem pode ser fisiológica, ocorrendo durante ou após uma rotação da cabeça ou pode ser patológica, devido a uma disfunção vestibular" (WALKER; DAROFF, 2017, s.p.). Os movimentos oculares são um dos aspectos avaliados em exames de pacientes com tontura. Conectados a sistemas que regulam o equilíbrio, os olhos são afetados

[73] Plaza (2003, p.92) caracteriza outro tipo de tradução indicial – "Topológica-homeomórfica: aqui, na transposição do 'mesmo' para outro meio, e aproveitando a noção de Homeomorfismo, fornecida pela topologia, tem-se a correspondência ponto a ponto entre os elementos dos dois conjuntos de signos".

durante uso da obra analisada e, portanto, a sensação descrita parece ser decorrente do efeito de movimento oscilatório que as saliências e depressões produzem.

Como perdemos o contato com o ambiente externo, não podemos nos orientar e saber as condições do meio em que nos encontramos. Esse aspecto também pode favorecer a sensação de vertigem devido ao fato de perdermos o equilíbrio, derivado de dados obtidos pela visão, função vestibular e audição (WALKER; DAROFF, 2017, s.p.). Pela falta de orientação espacial devido à limitação do nosso campo visual restrito à estrutura da máscara, é possível perdermos a noção de equilíbrio.

Em paralelo à perda de contato com o ambiente externo, trazemos o significado de máscara que mais se adequa a este fato:

> […] **2. Alguma coisa mascara alguma coisa. (Para alguém).** Acobertar alguma coisa, se interpor em frente a algo para roubá-lo de vista. Synon. *esconder, mascarar. Uma tela mascara alguma coisa. Ela colocou o terno crepe marroquino marrom, feito sob medida, suficiente para esconder o tamanho* (Chardonne, *Dest. sent.,*iii, 1936, p.218). […] (MASQUER, [19--], s.p; tradução nossa)[74].

Podemos considerar que *Recoded Face (2017)* é uma obra que apresenta aspectos tanto representativos quanto sensoriais. Representativo, no sentido da concepção de uma forma híbrida de cabeça de peixe e face humana, impossível de ser produzida por meios tradicionais ou de massa. Sensorial, no que concerne ao estranhamento que a peça pode causar, como também na possível sensação de vertigem que o usuário pode experimentar.

No tópico seguinte, intitulado Relações Parte-Todo e as (re)combinações, traremos abordagem teórica para um procedimento efetuado tanto por Crispin em *Zuck-Blister (2015)* quanto por Priscila Guerra em *Recoded Face (2017)*. Além dessas relações percorrerem o primeiro capítulo,

[74] A citação retirada de dicionário contém trecho de obra que exemplifica o uso de *mascarar algo*. Tradução nossa de: "[…] **2. *Qqc. masque qqc. (à qqn).*** *Recouvrir quelque chose, s'interposer devant quelque chose de manière à le dérober au regard. Synon. cacher, dérober.Un écran masque qqc. Elle mit le costume de crêpe marocain marron, fait sur mesure, ample pour masquer la taille* (Chardonne,*Dest. sent.,*iii, 1936, p.218). […]".

especialmente com relação à percepção da face, no próximo tópico elas partem de uma necessidade surgida na discussão de imagens. *Zuck-Blister (2015)* é resultado de combinação de representações faciais bidimensionais em estrutura digital tridimensional. Já *Recoded Face (2017)* é decorrente de combinação inusitada de elementos conhecidos, que fazem referência a espécies distintas (peixe e humano).

Fig.33. Imagens de *Recoded Face* em ângulos diferentes.

Fig.34. Imagens de *Recoded Face* em ângulos diferentes.

4.3. Relações Parte-Todo e as (re)combinações

Evidenciamos neste tópico algumas concepções da relação entre parte e todo e discussão sobre a dinâmica desse vínculo. Embora pareça de fácil compreensão, a concepção de unidades que geram totalidades teve mudanças de pontos de vista durante a História. Descartes argumentava que uma investigação do todo deveria partir da observação das partes, pois essas são os constituintes complexos de uma configuração única. Assim, o método cartesiano partia de relações hierárquicas entre todo e parte. Esta posição adquiriu um enfoque inverso centrado em uma abordagem relacional com o Movimento Romântico (GOMES et al., 2014, p.5). Outros movimentos deram continuidade à abordagem relacional, e partindo de premissas ecológicas (e pós-humanas) sustentaram vínculos não-hierárquicos entre seres constituintes de um mesmo ecossistema, ligados em redes que se formam dentro de outras redes (GOMES et al., 2014, p.6).

A Física Quântica também se posiciona de forma semelhante a uma abordagem ecológica, porém sob ponto de vista diferenciado. As redes e as relações são analisadas sob um enfoque micro, ou seja, sobre as interconexões entre partículas subatômicas (GOMES et al., 2014, p.6).

Levando a discussão para o campo da percepção, temos uma visão similar pela Gestalt, onde as partes são consideradas indissociáveis do todo e esse torna-se maior do que a soma daquelas. Nota-se, portanto, que há uma interdependência entre ambos os termos (GOMES et al., 2014, p.6).

Arnheim (1974, p.67-68) explora essa visão baseada na Gestalt e discute que todos os sistemas estão integrados, onde uma pequena interferência em uma delas gera um efeito em outra. Contudo, o olho humano é capaz de enxergar apenas alguns estímulos dessa integração, como por exemplo ao jogarmos uma pedra na água notamos o seu todo ser modificado.

O mesmo processo ocorre na percepção facial, conforme vimos no primeiro capítulo, tópico 1.4. A face é percebida a partir de uma visão geral e não apenas de seus elementos. Contudo, interferências em sua configuração podem ocasionar modificações em todos os outros componentes, gerando algo novo a partir da visualização geral do contexto.

As partes se interligam de determinadas formas, que organizam a estrutura de modo integrado. Ao tentarmos separar a estrutura por suas partes, o que notamos é que existem dois tipos de separação. Arnheim (1974, p.77) nos evidencia uma separação que respeita a distribuição das partes pelo todo e uma separação de outra ordem, ao acaso. Este exemplo é notado na culinária, ao dividir um frango em porções, separando asas, coxas e peito. Nota-se que a própria estrutura mostra onde se encontram os limites entre as partes. Outro tipo de separação não respeita os limites das partes, mas particiona a estrutura ao acaso. Assim sendo, não se encontra relação entre a parte destacada e o todo a que se refere, conforme Arnheim (1974, p.77, tradução nossa) nos demonstra: "A situação local sugere uma concepção, o contexto total estabelece outra"[75].

Assim, Arnheim (1974, p.78) classifica as partes em "genuínas", quando elas são particionadas de acordo com a estrutura que formam criando subtotais, e as porções ou peças, que são segregadas ao acaso. Ambas as classificações possuem o mesmo senso de incompletude, uma vez que sua forma depende da estrutura e a estrutura depende da forma das partes. Ao destacarmos as partes de suas estruturas, sejam elas genuínas ou não, nota-se que elas se encontram entre um estado de completude e incompletude: "Os bons fragmentos não são nem surpreendentemente completos nem dolorosamente incompletos; eles têm o encanto particular de revelar méritos inesperados das partes enquanto, ao mesmo tempo, apontam para uma entidade perdida além deles" [76] (ARNHEIM, 1974, p.78, tradução nossa).

Se utilizarmos o exemplo da asa de frango, temos duas opções de ocorrência com essa peça. Ela pode sofrer modificação tanto por influência do meio externo, ocasionando alterações em suas próprias partes internas, como, por exemplo, ao fritá-la ocorre a relação entre calor e células de modo que o produto desta interação é aquilo que podemos visualizar como um pedaço de frango com pele dourada. Outro exemplo ocorre ao utilizarmos esse mesmo pedaço de frango que se torna peça de uma outra estrutura a partir de sua integração com outras partes. Em ambas as formas, notamos que ocorre a construção de estruturas, que possivelmente darão origem a demais estruturas e assim sucessivamente.

---

[75] Tradução nossa de: "*The local situation suggests one conception, the total context prescribes another*".

[76] Tradução nossa de: "*Good fragments are neither surprisingly complete not distressingly incomplete; they have the particular charm of revealing unexpected merits of parts while at the same time pointing to a lost entity beyond themselves*".

Assim, essas composições estão em estado de potência de transformação, pois podem se relacionar a outros elementos e gerar outras composições; portanto, dadas essas circunstâncias, podemos considerá-las como um conjunto tenso.

Essa conjectura é descrita dentro do contexto da concepção de uma obra de arte segundo o que nos evidencia Arnheim (1997) em "Arte e Entropia: Ensaio sobre a desordem e a ordem". O autor discute que a maneira de compor formas, cores, texturas de uma obra, unidas a sua temática ou aquilo "'acerca do qual' é a obra" (ARNHEIM, 1997, p.398), se estabelece como "um conjunto de forças, e não um ordenamento de formas estáticas" (ARNHEIM, 1997, p.384). Por conseguinte, a obra se estabelece a partir de uma tensão decorrente desse arranjo das formas. Consequentemente, ruídos externos involuntários, como o acaso, ou aqueles embutidos pelo artista criam condições de geração de composições diferentes.

Na visão oriental o mundo é tido como algo dinâmico, vivo, em movimento. Concepções predeterminadas são revistas, pois se preza por olhar as coisas sobre outros pontos de vista, o que ocasiona experiências imediatas atingidas pela síntese harmônica da pluralidade, conforme ilustrado por Laurentiz (1991). O autor menciona conceitos e ideias de autores como Peirce, que se alinham à visão oriental. Essa visão baseia a experiência em uma sintetização de coisas habitualmente consideradas distantes, combinando e associando-as em relações inusitadas (LAURENTIZ, 1991, p.37). Portanto, a partir do repertório individual é possível unir coisas em relações nunca pensadas anteriormente. Segundo Peirce, (2005, p.17):

> As realidades compelem-nos a colocar algumas coisas num relacionamento estrito, e outras num relacionamento não tão estrito, de um modo altamente complicado e ininteligível no [para?] o próprio sentido; mas é a habilidade da mente que apanha todas essas sugestões de sentido, acrescenta muita coisa a elas, torna-as precisas e as exibe numa forma inteligível nas intuições do tempo e do espaço.

A partir da afirmação de Peirce podemos estabelecer que as partes são consideradas partes quando é conveniente que se associem a outras coisas para formar todos. Contudo, antes de serem consideradas partes elas podem ter sido declaradas como todo. Em outros termos, todo é parte e parte é todo, dependente do ponto de vista lançado sobre as relações que são estabelecidas entre as coisas. Se observarmos uma cadeira em uma sala, ela é parte do todo sala, mas, se observarmos

somente a cadeira, ela é o todo e os pedaços de madeira que a constituem são as partes. Portanto, a relação parte-todo depende da perspectiva do indivíduo que observa e que partilha de uma visão construída sobre os objetos existentes, criando significados para eles. As maneiras de explorar essa relação encontram-se nas combinações inusitadas propostas pelos artistas com o objetivo de provocar a percepção.

Essas relações são também observadas na obra *Zuck-Blister (2015)* no que se refere a seu processo de elaboração. Conforme vimos na página 94, a máscara é formada com base em diferentes representações bidimensionais da face. Tais representações bidimensionais são manipuladas e alteradas por meio de sistemas de reconhecimento facial, efeitos *blur* e de ajuste de contraste, entre outros. As representações interagem entre si segundo lógica combinatória computacional, gerando produtos que irão se dispor em formato tridimensional da face.[77] Portanto, temos um nível de modificação das partes que consiste na alteração de suas qualidades (efeito *blur*, ajuste de contraste, etc.). Em seguida, essas partes alteradas se associam a outras de modo a gerar estruturas diferenciadas.

O agrupamento das partes derivadas das diversas faces do banco de dados são visíveis no formato granular característico de *Zuck-Blister (2015)*. Notamos a estrutura geral da obra em forma de face, mas as partes também se sobressaem. Isto se desenrola em toda a série *Data-Masks*, uma vez que a unidade tridimensional da face digital permanece intacta e o que ocorre são variações de organização das partes, embora mantenham sua forma. Isso é evidenciado quando Arnheim (1974, p.71) trata das subdivisões e aborda a unidade que não é dividida, ou rompida, mas o que ocorre é uma variação da disposição das partes que as fazem reter uma "*self-sufficiency*" ("autossuficiência"). Portanto, em *Zuck Blister (2015)* notamos a estrutura facial íntegra, porém suas partes também são visualizadas.

[77] A passagem do 2D para o 3D é evidenciada por Crispin (2014, p.1, tradução nossa), no seguinte trecho: "Outra maneira como estou fazendo máscaras é criando imagens 2D, colocando aleatoriamente diferentes retângulos valiosos nelas. Uma vez gerada uma face 2D, eu a extrudo da superfície de uma cabeça 3D média" ("*Another way I am making masks is by creating 2D images by randomly placing different valued rectangles in them. Once I generate a 2D face I extrude it out of the surface of an averaged 3D head.*").

Tanto em *Zuck Blister (2015)* quanto em *Recoded Face (2017)* podemos observar os limites fluidos entre o que é considerado parte ou todo. Na obra de Guerra, notamos que os elementos cabeça de peixe e cabeça humana podem ser considerados todos, se observados sob determinada perspectiva. Entretanto, esses modelos são vistos como partes pela artista, que possui como objetivo sintetizar duas representações consideradas distantes. Os modelos são encontrados em meio digital e se estruturam através da mesma base, os polígonos, que são arranjados de formas diferentes. Esses arranjos nos permitem reconhecer imagens que fazem parte do repertório visual humano (cabeça de peixe e cabeça humana). Em *Recoded Face (2017)* ocorrem dois tipos de combinação: uma por sobreposição da geometria, que possibilita distinguir a cabeça de peixe e a cabeça humana, e uma segunda, que integra as geometrias por meio da tradução da junção dos modelos. Assim, é construído um outro todo, o todo máscara.

É importante frisar que o modelo impresso alcança outro suporte material que permite o estabelecimento de relações com o meio onde se encontra. Assim, ele pode se modificar, se adaptar de acordo com essas relações.

A mescla das estruturas gerou um objeto sem forma, significado e utilidade definidos. A obra faz pouca referência às coisas conhecidas pela experiência humana e, portanto, é considerada como estranha. Somos capazes de apreendê-la somente por suas qualidades e pelas sensações que evoca. Exploraremos essa questão no tópico seguinte a partir do conto de Kafka intitulado "As preocupações de um pai de família".

4.4. A percepção na obra enigmática

Quando tratamos do reconhecimento facial no primeiro capítulo, tópico 1.4., abordamos aspectos relacionais concernentes às configurações da face e ao contexto holístico de apreensão da mesma. Vimos que faces distorcidas podem ocasionar adaptações na percepção facial e tratamos de alguns exemplos artísticos como as obras *Máscara dos Sentidos (2015)* e *Máscara Sensorial Preta (1967)*.

Neste tópico trazemos o conto de Kafka e algumas elucidações de Flusser, na tentativa de explicar o aspecto enigmático das obras *Zuck-Blister (2015)* e *Recoded Face (2017)* analisadas anteriormente.

O conto de Kafka em questão se intitula "As preocupações de um pai de família", escrito entre os anos de 1914 e 1917. Nele, um pai de família descreve um ser multiforme que parece ser feito de linha cortada em pedaços emaranhados, velhos, cheios de nós de todos os tipos e cores diferentes. Esse ser que possui todo tipo de forma e ao mesmo nenhuma pode ser considerado amorfo. Além de seu aspecto multiforme, o ser também se encontra em qualquer lugar, "tanto pode estar no forro, como no vão da escada, nos corredores, no saguão". Ao mesmo tempo, quando é perguntado seu nome, o ser diz chamar-se Odradek. Essa palavra possibilita diversas interpretações. Hamacher (1999, p.321, tradução nossa)[78] explora as raízes do termo e evidencia que:

> Odradek é o "od-radix": aquele "sem raízes"; em tcheco, *odrodek*, aquele sem sua própria espécie, aquele que "sai da linhagem" (*odroditi-* degenerar, ser desarraigado). "Odradek é, em suma, aquele que não pertence a nenhuma espécie e está sem orientação, aquele sem discurso nem um nome próprio.

As significações são muito distintas e, ainda assim, não temos certeza quanto ao fato desse termo ter sido a raiz do nome gerado por Kafka. Pode ser que o autor tenha criado um neologismo[79]. Desse modo, podemos concluir que Odradek é um ser multiforme, nômade e com um nome que significa diversas coisas. Todos os aspectos que o envolvem são incertos. Não conseguimos definir a partir de nossas categorias simbólicas do que ele consiste. Assim, ele se torna aberto a múltiplas interpretações. Ele pode ser muitas coisas, pode ter muitos significados, e essa abertura identifica uma não conformidade à utilidade.

---

[78] Tradução nossa de: "Odradek is the 'od-radix': the one 'without roots'; in Czech, *odrodek*, the one without its own kind, the one who 'steps out of the lineage' (*odroditi*-to degenerate, to be uprooted). 'Odradek' is, in short, the one who belongs to no kind and is without counsel, the one with neither a discourse nor a name of his own".

[79] De acordo com novo dicionário Aurélio da língua portuguesa, temos como significado de neologismo: "[De ne(o)- + -log(o)- + -ismo.] *S. m.* **1.** Palavra, frase ou expressão nova, ou palavra antiga com sentido novo". (FERREIRA, 1986. p.1189).

Esses aspectos nos atentam para a característica amorfa de Odradek. Flusser (2013, p.24) nos traz uma elucidação importante à relação matéria e forma. A forma seria aquilo que é moldado pela matéria e a matéria é aquilo no que consiste a forma. Exemplo disso é uma almofada. A matéria preenche o forro, que então se trans-forma no objeto. Contudo, para o autor (FLUSSER, 2013, p.24) este recheio é uma farsa: "A palavra francesa que corresponde a 'recheio' (*Füllsel*) é *farce*, o que torna possível a afirmação de que, teoricamente, todo material (*Materielle*) e todo estofo (*Stoffliche*) do mundo não deixam de ser uma farsa". Essa farsa é compreendida no sentido de que a matéria como preenchimento da forma, não se encontra como eterna, mas transitória, uma vez que ela se transforma. Isso fica evidente, por exemplo, nos três estados da matéria, onde um corpo sólido pode se transformar em líquido e gasoso.

Esses diferentes estados da matéria gerarão então diferentes formas que são universalmente conhecidas. Por exemplo, se temos um cubo de gelo, ele pode se transformar em água e em seguida em vapor. Assim, temos a mudança da matéria que gera novas configurações formais, enquanto que essas configurações formais informam a matéria.

Na concepção moderna, a matéria é uma forma de energia com potencial de transformação. Suas partes elementares podem se agrupar em diferentes configurações. Se partirmos desse pressuposto, não há diferença entre a dependência matéria-forma no contexto da informática, por exemplo. O que ocorre é que a matéria é energia eletromagnética com potência de geração de diversas formas. Assim, é errôneo alegarmos que algo é amorfo, pois quando há matéria há forma (FLUSSER, 2013, p.28). O que distancia nosso modo de pensar ambas em uma relação de dependência é o fato dessas formas "amorfas" não possuírem correspondente em nossos sistemas simbólicos. Assim como ocorre com Odradek, não conseguimos categorizá-lo em nenhum objeto, ser ou ente existente dentro do nosso conhecimento. O que somos capazes de realizar é uma descrição qualitativa desse ser e as sensações que ele nos causa, assim como é realizado pelo narrador do conto, ou seja, o pai de família.

Ao procurarmos representações visuais de Odradek em uma simples pesquisa na internet, vemos que, apesar de algumas diferenças, as representações são muito semelhantes devido à descrição realizada no conto. Todas são realizadas com forma parecida à de uma estrela, em materiais como linha e madeira. Algumas imagens são apresentadas a seguir:

Fig. 35. Autoria desconhecida
Fonte:
<https://br.pinterest.com/pin/352758583286250842/>. Acesso em março 2017.

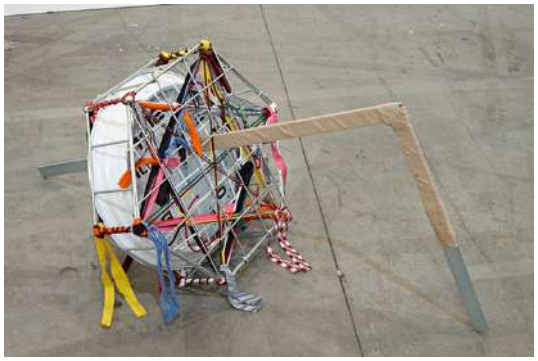


Fig. 36. Per-Oskar Leu. Odradek, 2011.
46 cm x 48 cm x 112 cm
Relógio de parede de gaiola de aço, protetor de relógio de arame, régua de ângulo de aço, várias cordas e tecido, vidro, silicone. Fonte:
<http://peroskarleu.com/artwork/2310494_Odradek.html>. Acesso em março 2017.

Da mesma forma que na obra literária de Franz Kafka, notamos que os trabalhos *Zuck-Blister (2015)* e *Recoded Face (2017),* analisados neste capítulo, são de início "amorfos". As máscaras não se adequam às formas existentes categorizadas dentro do nosso repertório simbólico. Assim, elas parecem enigmáticas, no sentido de realizarem uma: "[...] **2.** Descrição obscura, ambígua, de alguma coisa, para que seja difícil adivinhá-la ou decifrá-la. **3.** Aquilo que é difícil compreender; coisa obscura" (FERREIRA, 1986, p.656). Traçamos as características das obras, as sensações que nos causam, as semelhanças com outras formas e a maneira como foi construída. Do mesmo modo, o pai de família tenta descrever Odradek por suas qualidades e exprime sua sensação com relação ao objeto. Esta tentativa de categorização é constantemente desafiada pelos irmãos de Chirico, conforme evidenciado a seguir: "Os de Chirico, constantemente colocando enigmas, treinam nossa atenção sobre a importância de 'ler' múltiplas metáforas e dar um formato ou forma ao que pode parecer sem sentido (um ser com quatro, duas e três pernas)"[80] (JEWELL, 2004, p.18, tradução nossa).

Dessa forma, a interpretação das obras é sugerida apenas em nível estético, uma vez que não se referem a objetos existentes e a significados pré-determinados. Por conseguinte, podemos afirmar que *Odradek*, *Zuck-Blister (2015)* e *Recoded Face (2017)* propõem trabalhos que impedem o

[80] Tradução nossa de: "*The de Chirico's, in constantly posing riddles, train our attention on the importance of 'reading' multiple metaphors and giving a shape or form to what might seem to be non sense (a being with four, two, and three legs*)".

automatismo da percepção, fato que ganha suporte na posição de Chklóvski (FERRARA, 1981, p.34): "A teoria de Chklóvski que se apóia na ação de estranhar objeto representado procura transpor o universo para uma esfera de novas percepções que opõe ao peso da rotina, do hábito, do já visto".

As máscaras *Zuck-Blister (2015)* e *Recoded Face (2017)* são produzidas por meio de aglutinação de elementos com qualidades semelhantes às características da face humana, no primeiro caso, e das faces humana e de peixe, no segundo. Contudo, a união entre representações faciais produz a percepção de um "terceiro termo". Essa expressão é definida por Plaza (2003, p.83) ao tratar do processo de semelhança por mediação, onde algo diverso é criado para associar as partes, que no caso de *Zuck-Blister (2015)* são as faces bidimensionais, e em *Recoded Face (2017)* são cabeça de peixe e cabeça humana. Em ambos os casos, os "terceiros termos" se assemelham a metáforas de seres inexistentes. De acordo com definição de metáfora por Santaella (2004, p.120): "Caráter representativo refere-se àquilo que dá ao signo poder para representar algo diverso dele. É essa que as metáforas representam. Extraem tão somente o caráter, o potencial representativo em nível de qualidade, de algo e fazem paralelo com alguma coisa diversa". Assim, podemos considerar que as obras analisadas neste capítulo se referem às situações imaginadas[81] e construídas em cada caso específico, e representam coisas enigmáticas. Essa ideia é afirmada por Plaza e Tavares (1998, p.220) ao abordarem a obra de Nancy Burson *The second nuclear power composite* (1982), semelhante às obras de Crispin e Guerra no que concerne à mescla de faces:

> [...] pois a escolha da quantidade de rostos a serem aglutinados correspondem, estatisticamente, ao número de cabeças nucleares que cada líder possui no seu respectivo país. Na realidade, estes instrumentais técnicos são suficientemente "performáticos" para se entrever possibilidades originais, como a criação de universos imaginários e situações de simulação de seres plausíveis.

[81] Com relação ao referente, Santaella e Nöth (1999, p.160) evidenciam: "Ao contrário, para Peirce, essa é a mais simplória definição de objeto, aquela que o confunde com uma 'coisa', pois o objeto é qualquer coisa que um signo pode denotar, a que o signo pode ser aplicado, desde uma idéia abstrata da ciência, uma situação vivida ou idealizada, um tipo de comportamento, enfim, qualquer coisa de qualquer espécie".

CAPÍTULO 5

5. Considerações sobre o pós-humano

Os tópicos conceituais discutidos ao longo das análises envolvem os artistas e seus trabalhos dentro de um pensamento pós-humano. A face elaborada como máscara artística reflete projeções do ser humano em relações com outros indivíduos a partir da possibilidade de ser múltiplos entes, viabilizada tanto por mudanças no pensamento humano, como, de forma recíproca, pelo desenvolvimento da tecnologia. Dessa forma, pretendemos retomar neste capítulo os conceitos abordados nos capítulos precedentes, de modo a estabelecer relações com o sujeito pós-humano. Assim, tratamos das relações humano-máquina e das indagações concernentes à construção de singularidades. De modo a melhor discernir as particularidades do sujeito pós-humano, abordaremos também aspectos do conceito de Humanismo.

Para tanto, no tópico "5.1. Particularidades do sujeito pós-humano" procuramos demonstrar o conceito de Pós-humanismo com o auxílio do conceito de Humanismo, de modo a delinear a visão comunicacional entre os seres. No segundo tópico, "5.2. Aspectos subjetivos e estéticos", discutimos consequências de combinações entre seres, realizadas tanto em produção artística quanto científica. Por fim, em "5.3. Tipos de realidade do corpo" investigamos formas de trabalhar o corpo associado à máquina a partir das obras analisadas em todos os capítulos. Utilizamos classificações de Santaella (2003a) e procuramos evidenciar os diversos usos tecnológicos na produção artística, de forma a propiciar sensações diferentes ao participante.

5. 1. Particularidades do sujeito pós-humano

O Humanismo foi um período marcado por considerar o ser humano como centro de chegada e partida de discussões sobre o entorno e demais seres. A valorização da figura do homem como indivíduo central no mundo, sendo figura superior à natureza, começa a ser questionada com avanços tecnológicos e criação de objetos maquínicos que perturbam esse ponto de vista (MOURA, 2012, p.19). O homem era reputado como ser superior a animais e vegetais pelo fato de possuir pensamento mais complexo.

Essas concepções passam a ser revisadas por pensadores como Nietzsche, considerado o primeiro filósofo a pensar o conceito de Pós-humanismo, devido ao fato de incentivar a transformação humana com o objetivo de superação da espécie, naquilo que menciona como o supra-humano (RÜDIGER, 2008, p.140). Além dele, Heidegger também examina o conceito de Humanismo na tentativa de reformulá-lo.

Autor de *Carta ao Humanismo (1946)*, Heidegger critica o modelo metafísico[82] de tratamento da essência humana, ao alegar que essa abordagem estabelece modos de pensar que bestializam o ser humano e o fazem esquecer de sua essência. Por meio do pensamento e da linguagem, Heidegger propõe maneiras de alcançar a essência do ser. A ideia do autor se encontra condensada na formulação "Ser é a possibilidade-favorecimento, o pode ser [*das 'Mög-liche'*]"[83] (HEIDEGGER, 1998, p.242, tradução nossa). Essa alegação da possibilidade como definição do ser é a chave para se considerar o pós-humanismo. A separação metafísica entre o ser e sua essência, problematizada em Heidegger, alcança vozes também em Emmanuel Lévinas. Para esse autor, o que se observa é a crise do Humanismo, gerada pelas consequências das guerras e também pela abordagem metafísica, assim como em Heidegger. O conceito de Humanismo em Lévinas (1987) é marcado por uma individualização exacerbada. Cada um faz aquilo que é melhor para si, sem considerar o próximo. Isso acarreta um esquecimento da essência do ser. Essa insensibilidade com o outro, suscita mudanças na ciência, na tecnologia, na economia, cultura, enfim, em todos os aspectos envolvidos com a humanidade e é um dos grandes fatores que fomentam guerras e conflitos entre nações. Segundo Lévinas (1987, p.112, tradução nossa)[84]: "A ideia de uma subjetividade, incapaz

---

[82] De acordo com a definição de **metafísica** por dicionário de filosofia (ABBAGNANO, 2007, p.660-661): "(gr. xà Ltexà xà qyuoiKá; lat. *Metaphysica;* in. *Methaphysik,* fr. *Métaphysique,* ai. *Metaphysik* it. *Metafísica).* Ciência *primeira,* por ter como objeto o objeto de todas as outras ciências, e como princípio um princípio que condiciona a validade de todos os outros. Por essa pretensão de prioridade (que a define), a M. pressupõe uma situação cultural determinada, em que o saber já se organizou e dividiu em diversas ciências, relativamente independentes e capazes de exigir a determinação de suas inter-relações e sua integração com base num fundamento comum. Essa era precisamente a situação que se verificava em Atenas em meados do séc. IV a.C. graças à obra de Platão e de seus discípulos, que contribuíram poderosamente para o desenvolvimento da matemática, da física, da ética e da política. O próprio nome dessa ciência, que costuma ser atribuído ao lugar que coube aos textos relativos de Aristóteles na coletânea de Andronico de Rodes (séc. I a.C.), mas que Jaeger atribui a um peripatético anterior a Andronico *(Aristóteles;* tracl. it. p. 517), presta-se a expressar bem a sua natureza, porquanto ela vai além da física, que é a primeira das ciências particulares, para chegar ao fundamento comum em que todas se baseiam e determinar o lugar que cabe a cada uma na hierarquia do saber; isso explica, senão a origem, pelo menos o sucesso que esse nome teve".

[83] Tradução nossa de: "*Being is the enabling-favoring, the 'may be' [das 'Mög-liche']".*

[84] Tradução nossa de: "*L'idée d'une subjectivité, incapable de s'enfermer — jusqu'à la substitution — responsable de toutes*

de se fechar — até a substituição — responsável por todas as outras e, portanto, a ideia de defesa do homem, entendida como uma defesa de homem outro, que não eu, preside aquilo que hoje é chamado crítica do Humanismo."

Portanto, a postura cerrada dos humanos para o contato com entes da mesma espécie ou de espécies diferentes é transformada com a concepção de Pós-humanismo. Pepperell (2003) também discute essas questões atreladas à concepção de ser humano, que vem se modificando de uma base humanista para uma base pós-humana, onde as relações humano-máquina permitem atentar para as conexões entre os seres existentes no mundo, conexões essas que modificam tanto a condição humana, quanto a produção artística.

A mudança é radical, pois nota-se a passagem de uma postura cerrada para uma postura comunicacional do ser humano, que não é mais visto como ser isolado, autossuficiente e independente, mas relacional. No pós-humanismo não há separação entre os indivíduos e seu ambiente, todos vivem em uma dependência, o que é notável em exemplos do dia-a-dia (PEPPERELL, 2003, p.20). Um exemplo básico dessa troca ocorre na respiração. Precisamos do oxigênio para sobrevivermos, ao mesmo tempo que o gás carbônico que eliminamos é essencial para plantas em seu processo de fotossíntese. Assim, reformula-se uma verdade estabelecida pelo humanismo, ao creditar ao homem sua plena eficácia desvinculada da natureza.

Os limites que separam o humano da natureza, são, portanto, inexistentes. Segundo Pepperell (2003, p.22, tradução nossa), "[...] nada pode ser externo ao humano porque a extensão do humano não pode ser fixada"[85]. Esse trecho traduz a complementaridade entre interno e externo. Conforme vimos no exemplo da respiração, aquilo que consideramos externo (ar) também é interno, pois, circula constantemente em nossos corpos. Do mesmo modo, nem mesmo a pele, considerada como o órgão que separa o homem da natureza foge à regra. A grande maioria dos estímulos externos, como condições de temperatura e o sentido do tato são viabilizados de acordo com a troca com o meio ambiente. Assim, essa outra forma de pensar o corpo é elucidada por

---

les autres et, par conséquent, l'idée de la défense de l'homme, entendue comme défense de l'homme autre que moi, préside à ce qui, de nos jours, s'appelle critique de l'humanisme".

[85] Tradução nossa de: "[...] *nothing can be external to a human because the extent of a human can't be fixed*".

Stelarc ([2009?], s.p; tradução nossa)[86] ao alegar que as máquinas tornam transparente um processo que sempre ocorreu e do qual fazem parte:

> Como superfície, a pele era princípio do mundo e simultaneamente o limite do Eu. Mas, agora esticada, perfurada e penetrada pela tecnologia, a pele não é mais a superfície suave e sensual de um lugar ou de uma tela. A pele não mais significa fechamento. A ruptura da superfície e da pele significa o apagamento do interior e exterior. Uma obra de arte foi inserida dentro do corpo.

A transparência das relações entre os seres, propiciada pelas máquinas, faz com que novas possibilidades criativas de mescla do corpo com outros indivíduos, como animais, tecnologias, vegetais e demais partículas do universo, sejam construídas de forma a gerar uma nova concepção daquilo que sempre denominamos "humanos".

Exemplo de trabalho artístico que propõe a interação entre os seres foi o realizado pelo artista brasileiro Eduardo Kac em 1996. O trabalho, intitulado *Rara Avis*, é uma telepresença interativa que consiste na experiência de um aviário de trinta aves. Todos os pássaros são reais exceto uma arara que movimenta apenas a cabeça. Os visitantes que adentram o espaço encontram o aviário e um capacete de realidade virtual. Ao colocar o capacete, o participante é transportado para dentro do espaço dos pássaros. Ele percebe que é posto no ponto de vista da arara, é projetado dentro de seu corpo (KAC, 1996). Desta forma, o sujeito tem a possibilidade de colocar-se no lugar do outro e perceber aquilo que ele não é.

O indivíduo que veste o capacete, os demais pássaros e participantes à distância (por meio da Internet) que conseguem enxergar pela perspectiva da arara, interagem dentro do aviário. As ações e sensações de uns desencadearão determinadas ações e sensações em outros. Segundo nos aponta Eduardo Kac (1996, s.p; tradução nossa): "A peça criou um sistema auto-organizado de

[86] Tradução nossa de: "*As surface, skin was once the beginning of the world and simultaneously the boundary of the self. But now stretched, pierced and penetrated by technology, the skin is no longer the smooth and sensuous surface of a site or a screen. Skin no longer signifies closure. The rupture of surface and skin means the erasure of inner and outer. An artwork has been inserted inside the body*".

dependência mútua, em que os participantes locais, animais, um telerrobô e participantes remotos interagiram sem orientação direta, controle ou intervenção externa"[87].

Fig.37. A arara telerobótica. Rara Avis (1996). Foto: Anna Yu
Fonte: <http://www.ekac.org/macowl.html>. Acesso em março 2017.

Fig.38. Vista de fora da gaiola. Rara Avis (1996).
Fonte: <http://www.ekac.org/raraavis.html>. Acesso em março 2017.

A interação entre os seres demonstra o aspecto da incerteza que permeia o Pós-humanismo. Pepperell (2003, p.169, tradução nossa) discute que:

> Em termos pós-humanos, a incerteza não é nada a temer. De fato, embora a existência tenha sido sempre incerta, agora é muito mais difícil impor um falso senso de certeza, e estamos mais conscientes de que a certeza, como a crença, só surge na ausência de informações completas. Embora a tendência da ciência humanista tenha sido evitar a incerteza, agora é óbvio que nenhum sistema semelhante à vida pode ser criado sem um nível fundamental de incerteza em sua estrutura, limitando assim nossa capacidade de controle.[88]

[87] Tradução nossa de: "*This piece created a self-organizing system of mutual dependence, in which local participants, animals, a telerobot, and remote participants interacted without direct guidance, control, or external intervention*".

[88] Tradução nossa de: "*In posthuman terms uncertainty is nothing to fear. In fact, although existence has always been uncertain, it is now much harder to impose a false sense of certainty, and we are more aware that certainty, like belief, only arises in the absence of full information. While the tendency of humanist science has been to avoid uncertainty, it is now*

O universo está em constante modificação e interação, portanto sempre foi e sempre será incerto. Da mesma forma, aquilo que consideramos como humano é posto em questão.

Essa incerteza quanto ao futuro de nossa espécie gera potencial criativo para se projetar imagens do ser humano em contexto incerto. Vimos no terceiro capítulo, tópico 3.4., que a ficção científica trabalha com incertezas ao criar obras fantásticas a partir da realidade. Não somente no campo literário, vimos que o mesmo processo ocorre com as obras analisadas em capítulos anteriores. Todas elas lidam com a incerteza ao projetar seres evoluídos pela interação com o ambiente, com indivíduos de sua própria espécie e de demais espécies.

Portanto, a incerteza é parte do pensamento pós-humano ao adotar o campo do possível. No tópico seguinte continuaremos a evidenciar o pensamento pós-humano para desenvolvermos a concepção de associação e interação entre os seres.

5.1.1. Aspectos subjetivos e estéticos

Vimos no tópico anterior que a concepção hierárquica e dominante do ser humano em relação ao ambiente e a demais seres existentes nele é transformada em uma concepção interativa e comunicacional.

Essa transformação é dependente de conhecimento aprofundado pela ciência na investigação do corpo humano assim como na tecnologia, uma vez que dispositivos inovadores passam "[...] das leis mecânicas e analógicas para as informáticas e digitais" (SIBILIA, 2002, p.28). Desse modo, a linguagem binária, utilizada em computadores, adquire importância, pois reduz objetos existentes e não existentes no meio físico a denominadores comuns. Portanto, duas imagens fotográficas digitalizadas podem ser fundidas em uma combinação original de sequências de zeros e uns. Conforme nos aponta Sibilia (2002, p.30):

---

obvious that no life-like system can be created without a fundamental level of uncertainty in its structure, thus limiting our capacity for control".

> A tradução dos relógios analógicos para os digitais, todavia, sugere algumas pistas interessantes: nos novos modelos, o tempo perdeu os interstícios. Como ocorre com as instituições de confinamento, parece que também aqui os muros estão desabando: o tempo não é mais compartimentado geometricamente, passando a ser um continuo fluido e ondulante.

Fluido e ondulante são os adjetivos que exprimem a qualidade de transformação da forma, isso quer dizer que as possibilidades de combinação dos elementos da linguagem binária são infinitas.

A mesma lógica é observada no corpo físico humano, uma vez que a linguagem que o programa é caracterizada pelos códigos do DNA. Representamos o código genético por meio de letras do nosso alfabeto que correspondem aos compostos químicos: adenina (A), citosina (C), guanina (G) e timina (T)[89]. Os dispositivos informáticos simulam o processamento de combinações sequenciais dos compostos químicos por meio do posicionamento de uma sequência numérica representada pelos números zero e um. O suporte para esse processamento é o computador, diferente do corpo físico humano ou mesmo de outros animais.

> Dessa maneira, a informação adquiriu uma relevância universal, como denominador comum a todas as coisas – tanto vivas quanto inertes –, e uma supremacia sobre a matéria. Quando essa noção atingiu o domínio do ser humano, foi inevitável assumir que o corpo orgânico não faz parte de sua "essência". Ao contrário, de acordo com esta perspectiva, a encarnação biológica dos homens seria um mero acidente histórico, em vez de uma característica inerente à vida. Por outro lado, e de forma concomitante, se a "essência" da humanidade for de fato informática, então não há diferenças substanciais entre computadores e seres humanos, pois eles compartilham a mesma lógica de funcionamento (SIBILIA, 2002, p.89).

De fato, se encontrou um denominador comum entre animais, seres humanos e máquinas, contudo esse denominador reduz a existência desses seres a códigos e talvez por isso ainda não tenhamos a capacidade de gerar sistemas inteligentes somente com a utilização do computador. Esse fato ocorre, pois os códigos são pensados como desvinculados do corpo, da matéria.

---

[89] O DNA é composto de um grupo fosfato, uma molécula de açúcar e uma base nitrogenada. Essa última é constituída de arranjos diversos entre átomos de hidrogênio, oxigênio e nitrogênio. Esses arranjos são denominados Adenina, Citosina, Guanina e Timina (MENDONÇA, 2013, p.27).

A linguagem binária é um modelo abstrato dos fenômenos energéticos que ocorrem. Segundo Flusser (2013, p.25): "Conforme a visão de mundo da ciência moderna, tudo é energia, ou seja, é a possibilidade de aglomerações casuais, improváveis, é a capacidade de formação da matéria. [...] E daí provém o despropósito, em moda hoje em dia, de se falar 'cultura imaterial'".

A ideia de que a matéria é energia se iniciou com pesquisas em nível quântico. Segundo Pepperell (2003, p.49, tradução nossa): "Como o núcleo atômico foi quebrado em suas subpartículas menores de elétrons, prótons, nêutrons, *quarks*, glúons e pósitrons, entre outros, e a investigação voltou-se para a teoria quântica de campos, a noção de um suporte material substantivo para a matéria foi tratada"[90]. Assim, investigada em nível quântico a matéria aparece como uma rede de pacotes energéticos.

Essa consideração também é desenvolvida no pós-humanismo. Os seres são formados por aglomerações energéticas casuais que os fazem assemelhar-se a indivíduos separados e estáveis a partir de determinada perspectiva e ao mesmo tempo a um aglomerado de elementos de base única, energia, que se estrutura em formas variadas (PEPPERELL, 2003, p.49-50).

Por conseguinte, o que parece ser uma matéria maciça com limites bem definidos com relação a outros corpos, na teoria quântica é considerado como uma rede de energia. Portanto, o que classificamos como humanos, animais, ar, tempo, espaço e tudo o que existe no universo é energia em estados diferentes, que vibram em frequências alternadas (PEPPERELL, 2003, p.49). Se observarmos em plano subatômico veremos que estamos em constante vibração. Segundo Pepperell (2003, p.50, tradução nossa), energia pode ser definida como: "[...] 'capacidade de fazer trabalho útil', e como tal não é uma 'coisa' ou substância, mas uma força potencial ligada em um arranjo particular da matéria, por exemplo um pedaço de carvão ou uma mola, bem como o valor está ligado ao dinheiro"[91].

---

[90] Tradução nossa de: "*As the atomic nucleus was shattered into its tinier sub-particles of electrons, protons, neutrons, quarks, gluons and positrons amongst others, and the investigation turned to quantum field theory, the notion of a substantive material support for matter was dealt a further blow*".

[91] Tradução nossa de: "[...] *'capacity to do useful work'", and as such is not a 'thing' or substance at all, but a potential force bound up in a particular arrangement of matter, e.g. a lump of coal or a wound spring, much like value is bound up in money*".

Dessa forma, a interação entre os seres se constitui em troca de energia eletromagnética. O filósofo francês Gilbert Simondon coloca de outra forma essa relação dos entes com a energia no processo de individuação. O autor considera indivíduo tanto seres humanos, como átomos, animais, entre outros. O átomo possui um estado de energia potencial muito grande, que pode gerar outro ser da interação com outro átomo (SIMONDON, 2003, p.99). Esse princípio é muito semelhante à teoria do Big Bang[92], de criação do universo. Entretanto, devemos pensar tais interações como ocorrentes durante toda a vida do indivíduo, pois trocas de energia transformam o ser humano em condições físicas, perceptivas, psicológicas, entre outros aspectos. O estado de devir, ou vir a ser, do indivíduo é o que Simondon (2003, p.101) considera como "[...] uma dimensão do ser, corresponde a uma capacidade que o ser tem de defasar-se em relação a si próprio, de resolver-se defasando-se".

Esse pensamento possibilita compreendermos as relações que estabelecemos com o entorno e permite ampliarmos a discussão com relação aos humanos e as máquinas. Tais máquinas são arranjos energéticos criados pelos humanos e possuem a capacidade de interferir nas frequências vibracionais energéticas deles.

A troca energética entre o ambiente, os seres que nele habitam e o universo ocorrem de modo natural e possibilitam outras formações da matéria. Esse processo, contudo, é reforçado pela possibilidade de manipulação de códigos genéticos naturais (DNA) e digitais (sistema binário). Segundo Sibilia (2002, p.114): "Hoje, não só a extinção é infinitamente mais veloz: graças à engenharia genética, em aliança com o instrumental informático, a criação de novas espécies por meio de artimanhas 'não-naturais' também virou rotina diária nos laboratórios do mundo inteiro." É possível retirar um pedaço do código genético de um ser e transferi-lo a outro organismo, combinando informações diferentes.

---

[92] Gamow (2004, p.27-28, tradução nossa), um dos fundadores da teoria do Big Bang, evidencia hipótese sobre o processo de diferenciação: "[...] O Big Squeeze, que teve lugar na história inicial do nosso universo, foi o resultado de um colapso que teve lugar em uma época ainda mais antiga, e que a expansão atual é simplesmente uma repercussão 'elástica' que começou logo que a densidade de espremedura máxima permitida foi atingida. [...] Durante os estágios anteriores ou posteriores dessa expansão, vários processos de diferenciação devem ter ocorrido nas massas cósmicas, processos que resultaram na atual estrutura altamente complexa do nosso universo" ("[...] *the Big Squeeze which took place in the early history of our universe was the result of a collapse which took place at a still earlier era, and that the present expansion is simply an 'elastic' rebound which started as soon as the maximum permissible squeezing density was reached. [...] During the earlier or later stages of this expansion, various differentiation processes must have taken place in the cosmic masses, processes which resulted in the present highly complex structure of our universe.*").

Exemplo dessa manipulação é efetuada na obra *GFP Bunny (2000),* de Eduardo Kac. O artista criou uma coelha verde fluorescente chamada Alba por meio da transferência do gene verde fluorescente encontrado na água-viva *Aequorea Victoria*. Esse gene, antes de ser transferido, passou por mutação sintética de modo a ser aprimorado (DOBRILA; KOSTIC, 2002, p.37).

Fig.39. Eduardo Kac. Alba, a coelha fluorescente.
Foto: Chrystelle Fontaine
Fonte: <http://www.ekac.org/gfpbunny.html#gfpbunnyanchor>. Acesso em Março 2017.

O enfoque da obra, contudo, não está no processo da manipulação genética e na criação de um animal fantástico, mas em propor debate acerca de alguns aspectos que envolvem a inserção da coelha na sociedade. Estes aspectos, definidos por Kac como preocupações são (DOBRILA; KOSTIC, 2002, p.36-37):

> 1. estabelecimento de um diálogo continuado entre profissionais de diferentes campos (arte, ciência, filosofia, direito, comunicação, literatura, ciências sociais) e o grande público sobre as implicações culturais e éticas da engenharia genética;
>
> 2. contestação da suposta supremacia do DNA na criação da vida em prol de um entendimento mais complexo do relacionamento existente entre genética, organismo e meio ambiente;
>
> 3. extensão dos conceitos de biodiversidade e evolução, de modo que neles seja incorporado o trabalho meticuloso que se desenvolve no nível genômico;
>
> 4. comunicação interespécies entre humanos e mamíferos transgênicos;
>
> 5. integração e apresentação do GFP Bunny em contexto social, interativo e dialógico;
>
> 6. exame das noções de normalidade, heterogeneidade, pureza, hibridismo e alteridade;
>
> 7. consideração de uma noção não-semiótica de comunicação como o compartilhamento de material genético através das barreiras tradicionais das espécies;
>
> 8. reconhecimento e respeito público para com a vida emocional e cognitiva de animais

transgênicos;

9. expansão de práticas atuais e limites conceituais da arte para incorporar a invenção da vida.

Alba condensa a problemática que envolve os demais trabalhos analisados nesta pesquisa. A utilização da tecnologia como meio e fim possibilita ampliar a discussão estética, ética e cultural de seres híbridos e comunicativos. Em sua maioria, abordam questões de alteridade, conforme vimos no segundo capítulo, tópico 2.4.

Concepção estética em consonância com os assuntos discutidos no estudo é evidenciada por Rutsky (1999). O autor desenvolve visão da tecnologia como algo mutante, capaz de se reproduzir continuamente. Ela possibilita a interação, "conexões", mistura de diferenças, aplicadas em todas as esferas das relações humanas, como, por exemplo, entre masculino e feminino, países desenvolvidos e países subdesenvolvidos. Assim, Rutsky (1999) elabora o conceito de estética tecnológica, que segue lógica reprodutiva por meio de recombinação. Essa lógica envolve recombinar e proliferar os objetos e imagens que gera de modo que continuem abertos para se chocarem com outros elementos. Desse modo, os fragmentos são combinados e recombinados em formas inusitadas e imprevistas com a finalidade de se multiplicarem e se transformarem. Assim, a estética tecnológica se define por "[...] um processo contínuo de representação ou produção que dependem de uma contínua insegurança e continuamente assegura suas próprias representações" (RUTSKY, 1999, p. 106, tradução nossa)[93].

O procedimento para elaboração das obras abordadas nesta pesquisa envolve, em todos os casos, a recombinação, ampliada pelo sistema numérico e efetuada em campos artísticos, científicos e sociais. Ela permite gerar novos signos e ressignificar outros. Essas características dialogam com "[...] o processo ou movimento tecnológico, no qual elementos são constantemente abstraídos, reproduzidos e inseguros de seus contextos anteriores: filmados, digitalizados, alterados, reorganizados, recontextualizados" (RUTSKY, 1999, p.109, tradução nossa)[94].

[93] Tradução nossa de: "[...] *an ongoing process of representation or producing that both depends on a continual unsecuring and continually unsecures its own representations*".

[94] Tradução nossa de: "[...] *that technological process or movement, in which elements are constantly abstracted, reproduced, and unsecured from their previous context: videotaped, digitized, altered, reassembled, recontextualized*".

Desse modo, a união dos códigos, fragmentos que determinam certas qualidades, são unidos a outros que podem ser de animais e vegetais diferentes dos seres humanos para formar um ser com características genotípicas e fenotípicas[95] variadas.

Assim, é dada ao ser humano e aos demais seres, a possibilidade de terem sua matéria modificada. Os humanos podem, com o uso da tecnologia, se remodelarem por meio da realização de cirurgias plásticas. Da mesma forma, são capazes de unir matérias diferentes a sua própria matéria ao acoplarem máquinas em seu corpo.

As combinações de elementos em outras formas são presentes em todos os níveis de organização biológica, a notar alguns citados anteriormente: átomos, células, moléculas, organismos, espécies, populações e ecossistemas.

O pensamento baseado no rearranjo de elementos modifica estruturas socioeconômicas e culturais e reorganiza modos de pensar do período humanista. Esses modos eram dados, estipulados, o que impedia o contato direto com a essência do pensamento devido a mediações. Dessa forma, podemos considerar que o conceito de Heidegger dialoga com o que é definido por Mario Perniola em *Do Sentir (1993)*, como ideologia ou socialização do pensamento, que são imposições de maneiras já pensadas de pensar. De forma análoga, a metafísica constitui, "[...] uma imposição no sentido de recalcarem o que já todos provaram e aprovaram e que não tem outra legitimidade fora deste geral e anônimo consenso" (PERNIOLA, 1993, p.14).

Com essas considerações colocadas em evidência, não se credita a concepção metafísica de Humanismo como falsa, mas como incompleta, uma vez que se deve alcançar a essência do ser por meio da verdade do ser.

---

[95] Os termos fenótipo e genótipo são definidos de acordo com Junqueira e Carneiro (1997, p.287-288): "**Fenótipo.** As características observáveis de uma célula ou organismo (em grande parte, depende do genótipo); **Genótipo.** A constituição genética total de uma célula ou de um organismo".

Assim, a forma de encontro da essência do ser é possibilitada pelo humano ek-sistente. *Ek-sistencia* é definida por Heidegger (1998) como a constância ligada à busca da essência do ser. Essa constância não está ligada ao espaço-tempo, se caracteriza por uma busca da verdade. Ela é histórica, não no sentido de coisas que ocorreram ao ser humano ao longo do tempo, mas no sentido de um ser-no-mundo (*Dasein*) experienciado. Francisco Rüdiger (2008) complementa que para Heidegger (1991) a História como eventos que ocorrem no tempo não tem fundamento, pois "é uma sucessão desconexa de culturas" (RÜDIGER, 2008, p.169), ou seja, muito do que ocorreu na história de determinada cultura pode nunca ter acontecido em outra. Esse fator serve para demonstrar que tanto o homem quanto a História são criações do próprio homem, assim como a concepção de cultura. As verdades são construções e versões sobre determinados fatos que podem mudar ao longo do tempo. Por exemplo, muito do que se lê em livros sobre a História do Brasil são momentos criados, não necessariamente verídicos.

Dessa forma, conceitos como "humano" são criados para tentar estabelecer regras e padrões que podem nos diferenciar de demais seres. Alguns povos não reconhecem essa definição, como os indígenas Pirahã (comunidade do extremo norte do Brasil), que não se reconhecem como humanos, mas sabem diferenciar-se de demais seres, como peixes e pedras (RÜDIGER, 2008, p.172).

Por conseguinte, a partir da desconstrução de preceitos e conceitos humanistas e a consequente reestruturação do pensamento naquilo definido pelo termo Pós-humanismo, encontra-se uma possível resposta à questão da busca da essência do ser, iniciada com Heidegger. Máquinas, animais, humanos, vegetais teriam um denominador comum, a energia. O que nos impedia de enxergá-la era uma abordagem conceitual metafísica, que no Pós-humanismo adquire um ponto de vista existencial.

Os artistas abordados neste estudo também sugerem uma produção que se enquadra na reestruturação da concepção humanista. Vimos no trabalho *GFP Bunny (2000)*, de Eduardo Kac, a combinação genética e a preocupação com as consequências sociais de inserção desse ser geneticamente modificado. Nos trabalhos analisados ao longo desta pesquisa, a fragmentação e (re)combinação, (re)arranjo, (re)organização foram processos frequentes na elaboração de formas que exprimem a elaboração de outras formas. As obras, contudo, elaboram as combinações em

níveis de organização biológica distintos, ou seja, combinação de organismo, tecidos, espécies, entre outros. Veremos as classificações artísticas destas combinações no tópico seguinte.

5.2. Tipos de realidade do corpo

O sentido de Pós-humanismo está ligado a uma simbiose de organismos e tecnologias. Conforme Pepperell (2003, p.187), os pós-humanos consideram seus próprios seres incorporados em um mundo tecnológico estendido. Nos capítulos anteriores mencionamos alguns tipos de associação humano-máquina. Neste tópico detalharemos essa associação com abordagem de tipos específicos de práticas artísticas, mais adequadas aos trabalhos analisados.

O corpo sempre foi investigado pelos seres humanos ao longo de sua existência. No Renascimento, o pensamento voltado para este ser impulsionou estudos anatômicos de modo a gerar representação artística idealizada do modelo. O corpo continua a ser explorado uma vez que não se tem conhecimento suficiente sobre o assunto, contudo, essa exploração ocorre não mais no sentido de idealização e sim no sentido de propiciar outros tipos de sensações. Assim, segundo Santaella (2003a, p.282): "[...] os artistas cumprem o papel fundamental de moldar as tecnologias ao projeto evolutivo da sensibilidade humana".

Santaella (2003a) cria classificações de múltiplas possibilidades de realidade do corpo em sua relação com as máquinas. Categorizamos alguns tipos (remodelagem, digitalização, prótese, simulação e molecular), mais afins com as obras analisadas nos capítulos dois, três e quatro.

O primeiro modelo de corpo que abordamos é o remodelado (SANTAELLA, 2003a, p.200), trata-se de um corpo que é modificado e reconfigurado em sua superfície por meio de cirurgias plásticas, implantes, tatuagens, maquiagem, de forma a seguir padrões estéticos e normativos vinculados a uma demanda de mercado.

Os trabalhos artísticos que discutem esse tipo de associação são *Altering Facial Features with RH5 (2003)*, *Recomposed Face (2016)* e *Deformed Face (2017)*. O primeiro aborda o corpo (face) remodelado tanto no efeito visual produzido quanto de modo conceitual. Os olhos e a boca aumentados por lentes acopladas na estrutura da máscara alteram a superfície facial do usuário.

Esse aumento é considerável, no sentido da intensidade da deformação, problematizando a adequação corporal a padrões estéticos ocidentais. Portanto, quem observa os usuários da obra de Lee, enxerga uma face remodelada, pois, como caricaturas, os rostos são deformados como se tivessem passado por procedimentos estéticos de reconfiguração da face, como enxerto de Botox e cirurgia plástica.

Recomposed Face (2016) também se enquadra nessa primeira categoria, sobretudo pelo processo de construção da obra. A superfície do modelo facial digital é fragmentada e as partes derivadas recombinadas de modo a produzir uma face remodelada.

Da mesma forma, a obra *Deformed Face (2017)* se classifica dentro dessa categoria, uma vez que a face da artista Priscila Guerra é remodelada por meio de deformação do retrato escultórico digital, segundo projeções da face humana daqui a cem mil anos.

Outro tipo de corpo é o digitalizado. Nele, corpos físicos são digitalizados em representações tridimensionais (SANTAELLA, 2003a, p.205). Exemplo de trabalho que se ajusta a essa categoria é *Deformed Face (2017).* Ele é produzido a partir do escaneamento tridimensional da face da autora, por meio do aplicativo da Autodesk 123D Catch, para em seguida ser trabalhado com deformações.

Outro exemplo é encontrado em *Bodies© INCorporated*, de Victoria Vesna. A artista utiliza um banco de dados de corpos escaneados em formato tridimensional que conferem a possibilidade aos membros do site de combinarem as partes desses corpos de modo a compor outros.

Santaella (2003a, p.201) também classifica o corpo protético, aquele em que próteses ou demais aparatos maquínicos são embutidos no corpo visando substituir órgãos e partes do organismo que funcionam de forma ineficaz. Assim, são exemplos de corpos protéticos os ciborgues[96]. Donna Haraway defende uma estética ciborgue naquilo que ela considera como "[...] um mundo sem

[96] De acordo com Felinto (2006, p.91) o ciborgue serve ao desejo de transcendência humana, em busca do aperfeiçoamento de sua condição corporal: "Mas a alternativa, ainda nos limites materiais do corpo, é seu aperfeiçoamento, sua hibridação maquínica. Surge, assim, a imagem do ciborgue, entendida em seu sentido literal ou metafórico. Em qualquer caso, o ciborgue representa um estado paradoxal de impureza (é orgânico e inorgânico) que lhe confere, porém, superioridade em relação ao original humano".

gênero, mas, talvez, também, um mundo sem fim" (HARAWAY, 2009, p.38). Isso pois o corpo híbrido, fusão entre humano, máquina, vegetais, animais, entre outros, é um corpo que quebra fronteiras não somente entre concepções de indivíduos e organismos, mas também nas concepções sociais de funções estipuladas e gêneros, além de temas como reprodução, produção e imaginação. Dessa forma, as feministas-ciborgue consideram o corpo pós-humano como uma força de destruição de verdades estabelecidas e se opõem ao Humanismo totalitário e individualista (HARAWAY, 2009, p.37). Além disso: "As tecnologias de comunicação e as biotecnologias são ferramentas cruciais no processo de remodelação de nossos corpos. Essas ferramentas corporificam e impõem novas relações sociais para as mulheres do mundo todo" (HARAWAY, 2009, p.64). Portanto, a desmontagem e a reorganização geram produtos inusitados.

> O membro renovado pode ser monstruoso, duplicado, potente. Fomos todas lesadas, profundamente. Precisamos de regeneração, não de renascimento, e as possibilidades para nossa reconstituição incluem o sonho utópico da esperança de um mundo monstruoso, sem gênero (HARAWAY, 2009, p.98).

O ciborgue possibilita conexão com a máquina e essa conexão permite a reconstituição do corpo inserido em contexto onde a possibilidade, a transformação, o fluido e as trocas são efetivadas. Esse aspecto é evidente na obra de France Cadet, *Cyborg#3 (2013)*. Nela, a artista adquire diferentes roupagens onde se apresenta acoplada à máquina. A possibilidade de se desmontar e remontar é advinda da conexão a outro ser (máquina) e modifica a estrutura facial e corporal da artista.

O penúltimo tipo de corpo que abordamos é o simulado. Nele apresentam-se duas categorias de corpos que são processados numericamente. O primeiro se relaciona ao fator de mimese de um corpo carnal existente por meio de sua versão algorítmica tridimensional digital. Esse tipo de corpo ocorre, por exemplo, em representações gráficas de indivíduos que adquirem duas existências, a existência carnal e a existência digital. Assim, um determinado indivíduo adquire um protótipo simulado de si mesmo (SANTAELLA, 2003a, p.204).

A segunda categoria dentro do corpo simulado é também realizada numericamente, porém de forma imaginada. Essa forma é a que mais nos interessa, pois a prática artística se enquadra dentro

de criações que não se vinculam obrigatoriamente a corpos físicos, mas simulam mecanismos de vida e estética dos seres (SANTAELLA, 2003a, p.205). Exemplo de corpo simulado imaginado ocorre na vida artificial, que consiste em criar organismos digitais que respiram, se alimentam, se reproduzem e constroem dinâmicas coletivas, onde nota-se uma interdependência entre as partes. A vida artificial é imaginada, pois, não se tem previsibilidade da constituição final que a relação entre os organismos digitais irá elaborar (PEPPERELL, 2003, p.10).

Exemplo de corpo simulado da segunda categoria é a obra *Zuck-Blister (2015)*, de Sterling Crispin, analisada no capítulo anterior. Ela é criada por meio de algoritmos que mesclam informações de banco de dados de faces que se adequam a um formato tridimensional. As mesclas das faces são concretizadas digitalmente e constituem a série *Data-Masks*.

O mesmo processo ocorre com *Recoded Face (2017)*, uma vez que projeta um modelo facial a partir da mescla entre cabeça de peixe e cabeça humana. O trabalho não simula um mecanismo de vida, mas sim uma estrutura facial de ser vivo desconhecido.

Podemos considerar que as obras *Deformed Face* (2017) e *Recomposed Face* (2016) também se enquadram nessa categoria, uma vez que simulam o processo de remodelagem da superfície facial física por meio de modelos digitais construídos com o uso dos *softwares* Rhinoceros e 3ds Max.

O último tipo de corpo que discutimos vincula-se ao corpo simulado, no caso das obras analisadas neste estudo. Denominado "molecular" por Santaella (2003a, p.206), ele envolve "[...] manipulações do material genético podem ir desde as experiências transgênicas até a clonagem do ser humano". O trabalho *GFP Bunny (2000)*, de Eduardo Kac, se enquadra nessa categoria, uma vez que cria uma coelha fluorescente chamada Alba por meio de manipulação genética. De forma análoga, podemos estabelecer que esse procedimento ocorre de forma simulada nas obras *Recomposed Face (2016), Deformed Face (2017), Zuck Blister (2015)* e *Recoded Face (2017).* A primeira é o resultado da mutação de um ser em outro. O mesmo acontece com a segunda, que, contudo, tem o objetivo de projetar o sujeito no futuro. Já as duas últimas realizam um processo de combinação, de forma a gerar seres híbridos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresentamos formas de pensar a face relacionadas à tecnologia por meio do objeto máscara. Analisamos a obra de Lygia Clark, Priscila Guerra, Hyungkoo Lee, France Cadet e Sterling Crispin de modo a elucidar modos de utilizar a tecnologia com o propósito de provocar a percepção e de alterar a configuração corporal, especialmente com o objetivo de aprimorar o organismo, mas também se voltando para sua incorporação no projeto plástico artístico. Assim, demonstramos nos trabalhos de alguns artistas que "Em vez de considerar a tecnologia como um mero instrumento ao serviço da arte, como é comumente visto, propomos um modelo em que a tecnologia é o cerne das obras de arte" (KUSAHARA, 2006, p.1, tradução nossa)[97].

No primeiro capítulo, trouxemos as obras *Máscara dos Sentidos (2015)* e *Máscara Sensorial Preta (1967)*, que instigam a percepção e possuem características plásticas semelhantes. Para tanto, procuramos abordar o modo de funcionamento da percepção atrelada a sua configuração formal e evolutiva. Desse modo, pretendemos frisar a integração entre configuração da máscara e projeto de provocação da percepção na elaboração de todos os trabalhos estudados.

No segundo capítulo, abordamos os trabalhos *Altering Facial Features with RH5 (2003)* e *Recomposed Face (2016)*, onde a tecnologia ganha espaço na construção de formas sensíveis. Aspecto desenvolvido a partir da incorporação da tecnologia na produção artística é a fragmentação. Ela é uma característica evidente na maioria das obras apresentadas, e envolve tanto a percepção, a apresentação do objeto, quanto os procedimentos de elaboração da obra. Esses últimos foram abordados nos capítulos dois, três e quatro, com enfoques variados, mas que englobam a mesma ideia de reprodução, de criação pela (re)combinação de elementos. A partir de uma perspectiva comunicacional, os fragmentos são considerados nos choques que estabelecem entre si e que proporcionam a percepção de algo dinâmico. Na arte, esses choques são criados de modo a gerar objetos originais. De acordo com Rutsky (1999, p.38, tradução nossa)[98]: "A arte

[97] Tradução nossa de: "*Instead of regarding technology as a mere tool serving the art, as it is commonly seen, we propose a model in which technology is at the core of artworks*".

[98] Tradução nossa de: "*Art becomes, instead, a closed 'system' of mechanical or even mathematical techniques that extract and record the fragmentary 'shocks' of the ephemeral world. It becomes, in other words, a system of montage, of technological reproduction [...]*".

torna-se, em vez disso, um 'sistema' fechado de técnicas mecânicas ou mesmo matemáticas que extraem e gravam os 'choques' fragmentários do mundo efêmero. Torna-se, em outras palavras, um sistema de montagem, de reprodução tecnológica [...]".

O sistema de montagem a que Rutsky (1999) se refere é abordado como procedimento neste estudo, principalmente no segundo capítulo, de modo a compreender as associações entre os fragmentos na elaboração de recriações artísticas. Também discutimos associações inusitadas na ficção científica, que se assemelham ao modo de compor projeções dissimuladas. Por fim, no quarto capítulo, tratamos das relações parte-todo, onde a bricolagem é evidenciada como processo onde combinações entre representações conhecidas e díspares geram metáforas visuais de seres inexistentes.

A fragmentação e a (re)configuração são potencializadas em meio virtual. Estas associações, tanto na realidade quanto na virtualidade possibilitam aos artistas provocar percepções diferentes mediante proposição de formatos faciais que representam mutantes, ciborgues, híbridos, por meio de remodelagem, digitalização, acoplamento, simulação e manipulação da face. Assim, em *Cyborg #3 (2013)* a face de France Cadet é representada digitalmente, associada a peças maquinais. Da mesma forma, em *Zuck-Blister (2015)* ocorre a mescla entre representações digitais de faces bidimensionais, dentro de estrutura tridimensional que representa a face. Desse modo, nos casos das obras *Recomposed Face (2016)*, *Cyborg #3 (2013)*, *Zuck-Blister (2015)* e *Recoded Face (2017),* ocorrem representações de representações, no sentido de recodificação[99] de algo já criado (modelos de face), a partir da atualização de conteúdo. Assim, são produzidas analogias que se estabelecem por semelhanças entre as diferentes estruturas.

Por conseguinte, mescla, associação e combinação, são termos que revelam a união, o encontro entre coisas e seres. No quinto capítulo, compreendemos o aspecto comunicacional entre os seres, elaborado como uma mudança na concepção humanista, centrada na figura humana. Determinamos a problematização artística dessas associações, que compreendem questões éticas,

[99] Conforme Plaza e Tavares (1998, p.195): "Várias são as formas de recodificação. A transferência de um sistema de pensamento para outro, de um campo do saber para outro, é um dos mais importantes, instigantes e frutíferos métodos heurísticos. Na recodificação, parte-se de algo já codificado; o método consiste em recodificar algo já criado e comporta, por isso mesmo, a noção de metacriação (criação a partir de) ou representação da representação; equivale à linguagem e suas mudanças com a decorrente transformação".

estéticas, subjetivas e sociais. A partir desses questionamentos, as modificações e os procedimentos realizados na face são discutidos com relação à identificação do sujeito. Nas apresentações da face, elaboradas pelas máscaras de Lee, Guerra, Clark, Cadet e Crispin, exploramos um jogo de identificação e enigma, que permite traçar paralelo com debate concernente à natureza do objeto representado, ou seja, sua condição semi-humana. Ao apresentar representações da face mesclada, deformada, reconfigurada e modificada, os trabalhos elaboram a possibilidade do sujeito manter a configuração de sua face como também alterá-la, e essa alteração pode acarretar uma forma que não remonta ao ser humano.

Podemos considerar que essas projeções artísticas são também transplantadas para relações entre o eu e o outro, conforme abordadas no segundo e quarto capítulos. A própria máscara permite a quem a veste colocar-se no lugar do outro. A complementaridade entre o eu e o outro é ainda explorada por meio da percepção nas obras abordadas. Vimos que eu me encontro completo enquanto visto pelo outro. O outro me completa enquanto eu completo o outro. Como sujeito que veste a máscara, eu finjo ser o outro e ele me vê fingindo. Nas obras estudadas essas relações são perturbadas quando ocorre a representação do outro ser eu e eu ser o outro. Ao mesmo tempo, no segundo capítulo, ambas as obras abordadas trazem a característica da revelação e do ocultamento, que me permite ser visto e também não ser, de ver e não ver.

Assim, podemos concluir que a complementariedade permeia a produção artística discutida nesta dissertação. As máscaras permitem tratar de ver e não ver, ser humano e não ser, identificar e ocultar, montar e desmontar. Conforme frase de Orlan ([19--], s.p; tradução nossa)[100]: "O barroco mostra Santa Teresa sentindo o êxtase e o prazer erótico da flecha do anjo. Isso contradiz a religião cristã, que nos pede para escolher entre o bem ou o mal. O barroco substitui «ou» por «e». É um princípio envolvido em muitas de minhas obras."

[100] Tradução nossa de: "*The Baroque shows St. Therese feeling ecstasy and erotic pleasure from the angel's arrow. This contradicts the Christian religion that asks us to choose between good or evil. The Baroque replaces « or » by « and ». It is a principle involved in many of my works*".

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ABBE, Mark B. Polychromy of Roman Marble Sculpture. In: **Heilbrunn Timeline of Art History**. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000–. (Abril 2007). Disponível em: <http://www.metmuseum.org/toah/hd/prms/hd_prms.htm>. Acesso em fevereiro 2017.

ARNHEIM, Rudolph. **Art and Visual Perception**: a psychology of the creative eye. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press, 1974.

ARNHEIM, Rudolph. **Para uma Psicologia da Arte/Arte e Entropia**: ensaio sobre a desordem e a ordem. Lisboa: Dinalivro, 1997.

AUTO-RETRATO. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2016. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo897/auto-retrato>. Acesso em agosto 2016.

BARTHES, Roland. **La chambre claire**: note sur la photographie. Paris: Cahier du Cinéma-Gallimard-Le-Seuil, 1980.

BAXTER, B. **Projeto de Produto**: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BÍBLIA de Jerusalém. São Paulo: Edições Paulinas, 1981.

BRETON, Philippe. **À Imagem do Homem**: do Golem às criaturas digitais. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.

BRUCE, Vicki; YOUNG, Andy. **Face perception**. Nova York: Psychology Press, 2012.

CARTWRIGHT, Mark. Roman Sculpture. In: ANCIENT History Encyclopedia. 25 de agosto de 2013. Disponível em : <http://www.ancient.eu/Roman_Sculpture/>. Acesso em fevereiro 2017.

CLARK, Lygia. Máscaras Sensoriais, 1967. In: ASSOCIAÇÃO Cultural "O Mundo de Lygia Clark". [1967?]. Disponível em: <http://www.lygiaclark.org.br/biografiaPT.asp.>. Acesso em agosto 2016.

CLARK, Lygia. Caminhando. 1964. In: ASSOCIAÇÃO Cultural "O Mundo de Lygia Clark". Disponível em: <http://www.lygiaclark.org.br/arquivo_detPT.asp?idarquivo=17>. Acesso em agosto 2016.

CLARK, Lygia. Um Mito Moderno: o instante como nostalgia do cosmos. 1965. In: ASSOCIAÇÃO Cultural "O Mundo de Lygia Clark". Disponível em: <http://www.lygiaclark.org.br/arquivo_detPT.asp?idarquivo=22>. Acesso em agosto 2016.

COUCHOT, Edmond. Da Representação à Simulação. In: PARENTE, André (org.). **Imagem Máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p.37-48.

CRESSWELL, Julia. **Little Oxford Dictionary of Word Origins**. Oxford: Oxford University Press, 2014.

CRISPIN, Sterling. Data masks and the technological other. Entrevista concedida a Ben Valentine. In: BOMB-Artists in Conversation. 23 março 2015. Disponível em: <http://bombmagazine.org/article/613139/sterling-crispin>. Acesso em agosto 2016.

CRISPIN, Sterling. **DATA-MASKS**: biometric surveillance masks evolving in the gaze of the technological other. Santa Barbara: University of California, 2014.

CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico Nova Fronteira da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1982.

DANAYLOV, Nikola. Natasha Vita-More on Whole Body Prosthetic. [2013?]. 36 min 27 segs. Publicado por Singularity Weblog em 4 de setembro de 2013. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=8LucitzhNQ8>. Acesso em fevereiro 2017.

DOBRILA, Peter T.; KOSTIC, Aleksandra (eds.). Eduardo Kac: Telepresence, Biotelematics, and Transgenic Art (Maribor, Slovenia: Kibla, 2000), p. 101-131. Esta tradução foi publicada em: **Galáxia**: Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura, n. 3, Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica-PUC-SP, 2002, p. 35-58. Disponível em: <http://www.ekac.org/gfpgalaxia.html>. Acesso em março 2017.

FARIA, Alberto. **Acendalhas**. Rio de Janeiro: Leite Ribeiro & Maurilo, 1920.

FARIAS BRITO. **O Mundo Interior**. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Livro, 1951.

FELINTO, Erick. **Passeando no labirinto**: ensaios sobre as tecnologias e as materialidades da comunicação. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

FERRARA, Lucrécia. **A estratégia dos signos**. São Paulo: Perspectiva, 1981.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda; J.E.M.M. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1986.

FIGUEIREDO, Fidelino de. **Entre Dois Universos**. Lisboa: Guimarães Editores, 1959.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do *design* e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FRANGNE, Pierre-Henry. Le fragment et le quotidien dans l'art. Pôle National de Ressources Danse de Bretagne, CRDP de Bretagne, DRAC de Bretagne, Jan. 2005, p. 5-44. Publicado com um DVD. Uma versão ligeiramente retrabalhada deste texto está disponível no site A la littérature..., capítulo: Contributions à la théorie de la littérature, Jan. 2005. Disponível em: <http://pierre.campion2.free.fr/frangne_fragment.htm.> Acesso em março 2017.

FREUD, Sigmund. O estranho, 1919. In: _____. **História de uma neurose infantil**. Rio de Janeiro: Imago, 2006. Disponível em: <http://conexoesclinicas.com.br/wp-content/uploads/2015/01/freud-sigmund-obras-completas-imago-vol-17-1917-1918.pdf>. Acesso em maio 2017.

GAMOW, George. **The creation of the universe**. New York: Dover Publications, 2004.

GOODY, Jack. **Metals, Culture and Capitalism**: an essay on the origins of the modern world. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

GOMES, Lauren Beltrão et al. As origens do pensamento sistêmico: das partes para o todo. **Pensando fam.**, Porto Alegre , v. 18, n. 2, dez. 2014 . Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-494X2014000200002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 08 dezembro 2015.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação**: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: Annablume, 2000.

HAMACHER, Werner. **Premises**: essays on philosophy and literature from Kant to Celan. Stanford: Stanford University Press, 1999.

HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia, e feminismo-socialismo no final do século XX. In: HARAWAY, Donna: KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. **Antropologia do Ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

HEIDEGGER, Martin. **Nietzsche**. New York: Harper, 1991.

HEIDEGGER, Martin. Letter on Humanism (1946). In: **Pathmarks**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998. p. 239-276. Disponível em: <http://pacificinstitute.org/pdf/Letter_on_%20Humanism.pdf>. Acesso em fevereiro 2016.

HOSKINS, Stephen. **3D Printing for Artists, Designers and Makers**. London: Bloomsbury Publishing, 2013.

HYUNGKOO Lee. Animatus/ The Objectuals (Korean Pavilion). [2007?]. 3min. 2 seg. Publicado por Vivian Caccuri, 15 de setembro 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LRo4EVt7aIU>. Acesso em abril 2017.

IRVINE, Martin. Remix and the Dialogic Engine of Culture: a model for generative combinatoriality. In: NAVAS, Eduardo; GALLAGHER, Owen; BURROUGH, Xtine (eds). **The Routledge Companion to Remix Studies**. New York and London: Routledge, 2015. p. 15-42.

JARVIS, Alice Azania. And you think YOUR beauty regime's tough! Brutal dimple makers. Terrifying perms. Vintage treatments that will really make your hair curl. In: DAILY MAIL Online. 8 de Julho 2013. Disponível em: <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-2358512/And-think-YOUR-beauty-regimes-tough-Brutal-dimple-makers-Terrifying-perms-Vintage-beauty-treatments-really-make-hair-curl.html>. Acesso em Julho 2017.

JEUDY, Henri-Pierre. **O corpo como objeto de arte**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

JEWELL, Keala J. **The art of enigma**: the De Chirico brothers and the politics of modernism. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2004.

JUNQUEIRA, L. C.; CARNEIRO, José. **Biologia celular e molecular**. São Paulo: Guanabara Koogan, 1997.

KAC, Eduardo. Ornitorrinco and Rara Avis: telepresence art on the internet. **Leonardo**, v.29, n.5, p.389-400, 1996. Excerto do texto disponível em: <http://www.ekac.org/raraavis.html>. Acesso em fevereiro 2016.

KAFKA, Franz. **As preocupações de um pai de família**. Conto escrito entre os anos de 1914 e 1917.

KIM, Miki Wick. **Korean Contemporary Art**. Germany: Prestel Verlag, 2012. Disponível em: <http://hyungkoolee.kr/category/texts> Acesso em julho 2014.

KRAVETS, David. Smile, you're in the FBI face-recognition database. In: ARSTECHNICA. 18 Junho 2016. Disponível em: <http://arstechnica.com/tech-policy/2016/06/smile-youre-in-the-fbi-face-recognition-database/>. Acesso em Agosto 2016.

KUSAHARA, Machiko. Device Art: a new form of media art from a Japanese perspective. **Intelligent Agent**, v.6, n.2, p. 1-6, 2006. Disponível em: <http://www.intelligentagent.com/archive/Vol6_No2_pacific_rim_kusahara.htm>. Acesso em maio 2017.

LANDON, Brooks. Extrapolation and Speculation. In: LATHAM, Rob. **The Oxford Handbook of Science Fiction**. New York: Oxford University Press, 2014. p. 23-35.

LAURENTIZ, Paulo. **A holarquia do pensamento artístico**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1991.

LEE Sun-Young. Machines Transform Humans and Animals. **SPACE**, n.512, jul. 2010. Disponível em: <http://hyungkoolee.kr/category/texts> Acesso em julho 2014.

LEE, Chungwoo. A Posthuman Mr. Hyde: Hyungkoo Lee, 2005. In: HYUNGKOO Lee. 20 de novembro de 2005. Disponível em: <http://hyungkoolee.kr/category/texts> Acesso em julho 2014.

LÉVINAS, Emmanuel. **Humanisme de l'autre homme**. Fata Morgana, 1972; LGF, 1987.

LYGIA Clark. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 1997. Catálogo publicado por ocasião da exposição realizada de 22 de outubro a 21 de dezembro.

LYGIA Clark: Máscaras sensoriais. In: MEDIA Art Net. 2004. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/mascaras-sensoriais/images/2/>. Acesso em agosto 2015.

MARANHAO-FILHO, Péricles; VINCENT, Maurice B. Neuropareidolia: diagnostic clues apropos of visual illusions. **Arq. Neuro-Psiquiatr.**, São Paulo, v. 67, n. 4, p. 1117- 1123, dez. 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0004-282X2009000600033&lng=en&nrm=iso>. Acesso em maio 2017.

MARIEB, Elaine N.; HOEHN, Katja. **Anatomia e Fisiologia**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

MÀSCHERA. In: ENCICLOPEDIA Treccani. [19--]. Disponível em: <http://www.treccani.it/vocabolario/maschera/>. Acesso em setembro 2016.

MASQUER. In: *TLFi : Trésor de la langue Française informatisé*, ATILF - CNRS & Université de Lorraine. [19--]. Disponível em: <http://www.atilf.fr/tlfi>. Acesso em setembro 2016.

MENAGE, Gilles. **Dictionnaire étymologique**, ou Origines de la langue françoise. Paris: J. Anisson, 1694.

MENDONÇA, Vivian L. **Biologia**: ecologia, origem da vida e biologia celular, embriologia e histologia. São Paulo: Editora AJS, 2013.

MEYER, Diogo; EL-HANI, Charbel N. **Evolução**: o sentido da biologia. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

MICALLEF, Joe. **Beginning Design for 3D Printing**. New York: Apress, 2015.

MORAES, Eliane Robert. **O corpo impossível**: a decomposição da figura humana: de Lautréamont a Bataille. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002.

MOURA, Rafael Soares Duarte de. O humanismo em crise: a proposta levinasiana da alteridade do rosto como reconstrução do humanismo. **Revista Tecer**, Belo Horizonte, v.5, n.9, 2012.

MUNARI, Bruno. **Fantasia**: invenção, criatividade e imaginação na comunicação visual. Lisboa: Editorial Presença, 1987.

NAVAS, Eduardo. The New Aesthetic and The Framework of Culture. **Media-N. Journal of the New Media Caucus**, v.08, n.02, 2012. Disponível em: <http://median.s151960.gridserver.com/?page_id=93>. Acesso: 15 março 2015.

ORLAN. Contact/F.A.Q. In: ORLAN. [19--]. Disponível em: <http://www.orlan.eu/f-a-q/>. Acesso em maio 2017.

OSTHOFF, Simone. Lygia Clark and Hélio Oiticica: a legacy of interactivity and participation for a telematic future. **Leonardo**, v.30, n.4, p.279-289, 1997.

PEIRCE, Charles Sanders (1839-1914). **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PEPPERELL, Robert. **The Post-human Condition**. Bristol, UK; Portland, USA: Intellect, 2003.

PERNIOLA, Mario. **Do Sentir**. Lisboa: Editorial Presença, 1993.

PIGNATARI, Décio. Montage, Collage, Bricolage or: mixture is the spirit. **Dispositio**, v.6, n.17/18, p. 41–44, 1981. Disponível em: http://www.jstor.org/stable/41491211. Acesso em abril 2016.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Processos Criativos com os Meios Eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo, SP: Editora HUCITEC, 1998.

PLAZA, Julio. A arte da tradução intersemiótica. In: **Transcriar**. Catálogo de exposição. São Paulo: MAC/USP, Centro Cultural São Paulo, 1985.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.

RETRATO. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2016. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo364/retrato>. Acesso em agosto 2016.

REZENDE, André. **O Poder das Ervas**: vida natural. São Paulo: IBRASA, 2006.

ROBOT Mon Amour. In: CYBERDOLL: France Cadet. [201-]. Disponível em: <http://76.74.242.190/~cyber786/index_f.html>. Acesso em agosto 2016.

RODRIGUES, Felipe Viegas. Fisiologia Sensorial. **Revista da Biologia**, v.5, dez. 2010. Disponível em:< http://ib.usp.br/revista/system/files/006%20FISIOLOGIA%20SENSORIAL%20Felipe%20Viegas%20Rodrigues.pdf>. Acesso em maio 2017.

RÜDIGER, Francisco. **Cibercultura e pós-humanismo**: exercícios de arqueologia e criticismo. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

ROQUETE, José Ignácio; FONSECA, José da. **Diccionario dos synonymos poético e de epithetos da lingua portuguesa**. Paris: Va. J-P. Aillaud, Guillard E Ca.,1871.

RUTSKY, R. L. **High techné**: art and technology from the machine aesthetic to the posthuman. Minnesota; London: University of Minnesota Press, 1999.

SADAVA, David et al. **Vida**: a ciência da biologia. Porto Alegre: Artmed, 2009.

SANTABÁRBARA, Luis González-Carvajal. **Ideas y creencias del hombre actual**. Santander: Editorial Sal Terrae, 1991.

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos**: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

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

SANTAELLA, Lucia. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana. **Arte no Século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 2003b. p. 33-44.

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. Os três paradigmas da imagem. In:_____. **Imagem: cognição**, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1999. p.157-186.

SARTRE, Jean-Paul (1905-1980). **O ser e o nada**: ensaio de ontologia fenomenológica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SCHIRATO, Tony; WEBB, Jen. **Reading the Visual**. Australia: Allen & Unwin , 2004.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SIMONDON, Gilbert. A gênese do Individuo. In: **O reencantamento do concreto**. Núcleo de Estudos da Subjetividade. Cadernos de Subjetividade. PUC/SP. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003, p. 97-117.

STELARC. Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota. In: DOMINGUES, Diana. **Arte no Século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 2003. p.52-62.

STELARC. **Zombies & Cyborgs**: the cadaver, the comatose & the chimera. [2009?]. Disponível em: <http://stelarc.org/documents/zombiesandcyborgs.pdf>. Acesso em fevereiro 2016.

STERLING Crispin. In: GILDAR Gallery [2015?]. Disponível em: <http://www.gildargallery.com/artists/sterling-crispin>. Acesso em maio 2017.

STOCKWELL, Peter. Aesthetics. In: LATHAM, Rob. **The Oxford Handbook of Science Fiction**. New York: Oxford University Press, 2014. p.35-47.

TAVARES, Monica. Digital Poetics and remix culture: from the artisanal image to the immaterial image. In: NAVAS, Eduardo; GALLAGHER, Owen; BURROUGH, Xtine (eds). **The Routledge Companion to Remix Studies**. New York and London: Routledge, 2015. p. 192-203.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. Sistema Integrado de Bibliotecas da USP. **Diretrizes para apresentação de dissertações e teses da USP: parte I (ABNT)**. 3. ed. rev. ampl. mod. São Paulo: SIBiUSP, 2016. 100 p. (Cadernos de Estudos n. 9). ISBN 978-85-7314-060-6. Disponível em: <http://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/111> Acesso em junho 2017.

VÀZQUEZ, Adolfo. O objeto da Estética. In: _____. **Convite à estética**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999. p. 33-47.

VERONEZ, Djanira A. L. Abordagem Morfofuncional do Sistema Digestório. In: TÉCNICO em Radiologia, 2012. Disponível em: <http://rle.dainf.ct.utfpr.edu.br/hipermidia/images//documentos/Abordagem_morfofuncional_do_sistema_digestorio.pdf>. Acesso em Maio 2017.

VESNA, Victoria. Seeing the World in a Grain of Sand: The Database Aesthetics of Everything. In: VESNA, Victoria (ed). **Database aesthetics***:* art in the age of information overflow. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. p. 3- 38.

VITA-MORE, Natasha. The New [human] Genre- Primo Posthuman. Paper delivered at Ciber@RT Conference, Bilbao, Spain April, 2004. Disponível em: <http://www.natasha.cc/paper.htm>. Acesso em fevereiro 2017.

WALKER, Mark F.; DAROFF, Robert B. Tontura e vertigem. In: KASPER, Dennis L. et al. **Medicina interna de Harrison**. Porto Alegre: AMGH, 2017.

WEBSTER, Michael A.; MACLEOD, Donald I. A. Visual adaptation and face perception. **Philosophical Transactions of the Royal Society**. v.366, p.1702-1725, junho 2011. Disponível em: <http://rstb.royalsocietypublishing.org/content/royptb/366/1571/1702.full.pdf>. Acesso em fevereiro 2017.

WEN, Ton Sintan. **Acupuntura Clássica Chinesa**. São Paulo: Cultrix, 1985.

WERTHEIMER, Michael. A Contemporary Perspective on the Psychology of Productive Thinking. In: Annual Meeting of the American Psychological Association. **Proceedings**. University of Colorado at Boulder, August, 1996.

WHAT will humans look like in the future? [2013?] 1min. 1seg. Postado por The Weather Channel, Junho 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6j0w26JWoco&feature=player_embedded>. Acesso em fevereiro 2017.