UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

LEANDRO ANDERSON DE LOIOLA NUNES

Transfigurações da imagem humana por Personas: em ambiente cultural terrestre e
em ambiente de inteligência artificial.

São Paulo
2018

LEANDRO ANDERSON DE LOIOLA NUNES

Transfigurações da imagem humana por Personas: em ambiente cultural terrestre e em ambiente de inteligência artificial.

Tese apresentada à Escola de Comunicação e Artes -
ECA - da Universidade de São Paulo, como parte dos
requisitos necessários para a obtenção do título de
Doutor em Ciências pelo programa de Meios e
Processos Audiovisuais.

Área de Concentração: Meios e Processos
Audiovisuais.

Orientadora: Profa. Dra. Irene de Araújo Machado

São Paulo
2018

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.

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

Loiola Nunes, Leandro Anderson de
Transfigurações da imagem humana por Personas: em
ambiente cultural terrestre e em ambiente de inteligência
artificial. / Leandro Anderson de Loiola Nunes. -- São
Paulo: L. A. . Loiola Nunes, 2018.
245 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Meios e
Processos Audiovisuais - Escola de Comunicações e Artes /
Universidade de São Paulo.
Orientadora: Irene de Araújo Machado
Bibliografia

1. Imagem Humana 2. Semiótica 3. Inteligência Artificial
4. Personas 5. Fenomenologia I. Machado, Irene de Araújo
II. Título.

CDD 21.ed. -

302.23

LOIOLA, L. A. N. Transfigurações da imagem humana por Personas: em ambiente cultural terrestre e em ambiente de inteligência artificial. Tese apresentada à Faculdade de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutor em Ciências.

Aprovado em: _____

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à minha orientadora, a professora Dra. Irene Machado, por sua dedicação, sabedoria e paciência em conduzir este trabalho ao longo desses últimos quatro anos.

À Escola de Comunicação e Artes - ECA - pelo espaço e oportunidade de realizar este Doutorado.

Aos Mestres que me guiam na jornada.

Aos amigos que, alguns mesmo distantes geograficamente, participaram desta experiência.

À empresa *Mutant* que, devidamente representada pelas figuras do Eduardo Gallo (*CXO - Chief Experience Officer*) e do Maurício Castro (*Diretor de Customer Experience Strategy*), acreditou no potencial deste tema, me apoiando e se tornando minha colaboradora na finalização desta pesquisa, permitindo o uso de alguns de seus *cases* para que eu pudesse exemplificar o assunto discutido. Sou especialmente grato à oportunidade profissional dada a mim pela empresa, fruto direto desta pesquisa e tese de Doutorado, e do convite feito pelo Rafael Soares. Também agradeço a todo o time de LUI (*Language User Interface*), ao Rafa Arbex, à Nat Moschiar e ao Farias (Rodrigo) - sem vocês, tudo seria muito *boring!!!*

Àqueles que direta, ou indiretamente, ofereceram os obstáculos, as dificuldades e as pedras desta jornada. Sem sua interferência e resistência, não haveria obstáculos a serem vencidos, nem pedras a serem transpostas, e nem missão a ser cumprida; e este sonho jamais teria se tornado realidade.

Ao ambiente terrestre e suas forças visíveis e invisíveis, pela disponibilidade dos fenômenos que possibilitaram minha inquietação científica, o estudo, a pesquisa e meu desenvolvimento.

*Somos todos fenômenos em ambiente terrestre...
Diagramas em constantes transfigurações...
Frutos das disponibilidades do meio.*

RESUMO

LOIOLA, L. A. N. **Transfigurações da imagem humana por Personas: em ambiente cultural terrestre e em ambiente de inteligência artificial.** 2018. 245 f. Tese (Doutorado) - Faculdade de Comunicação e Artes - ECA - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

A interação humana sempre esteve baseada na capacidade de produzir comunicação por meio de signos. Os signos, por sua vez, constituem os diversos textos de cultura, sejam de forma verbal, visual, verbo visual ou audiovisual. O objetivo deste trabalho foi demonstrar que todos esses são resultado da relação direta entre homem e meio ambiente terrestre, a partir de um ponto de vista fenomenológico e semiótico, o que leva à produção de cultura e seus textos. Especificamente sobre a *imagem* como processo semiótico, entende-se que esta refere-se não somente a imagens visuais produzidas e permitidas por meio da luz natural ou artificial mas, também e principalmente, a *imagens* encaradas como processos mentais e comunicacionais resultados de diagramação semiótica a partir da informação disponível no meio ambiente terrestre. Isso explica as transfigurações da imagem humana manifestas desde personagens audiovisuais às personas e avatares digitais em ambientes de inteligência artificial. Por isso, o método empregado aqui para entender esses processos foi resgatar antigas práticas culturais, comparando-as com outras mais atuais, sempre à luz de teorias semióticas e daquelas que envolvem a percepção humana como a *fenomenologia*, por exemplo. Esse foi o percurso para se entender como as informações disponíveis no ambiente propiciam o funcionamento biopsíquico humano em seu processo de tradução sógnica, em diferentes contextos da atuação humana, a exemplo do que tem ocorrido nos meios audiovisuais pela manipulação da imagem do corpo humano. Desde que procurou dominar suas formas de comunicação, o homem tem aprendido e proposto novos métodos que visam possibilitar a sua expressão e intenção. O resultado dessa pesquisa mostra que parece ter feito isso a partir de sua relação com quatro grandezas fenomenológicas disponíveis no ambiente terrestre: *a luz, as interfaces, as superfícies e os materiais*. Essas ganharam destaque no que se refere à criação de modelos biopsíquicos comunicacionais humanos, a exemplo dos sete textos de cultura apresentados e estudados neste trabalho: a *Metoposcopia*, a *Frenologia*, a *Morfopsicologia*, a *Fisiognomonía*, a *Astrologia*, a *Cosmologia Xamânica* e o *Visagismo*. Tais produtos culturais permitem ao homem manipular signos da comunicação, principalmente no que se refere às muitas formas em que a imagem humana, assumida como processo semiótico, tem sido manipulada para determinados fins específicos, e isso pode ser comprovado desde o surgimento da fotografia e do cinema, por exemplo. Mesmo antes dessas tecnologias, o homem conseguiu manipular sua imagem semiótica a fim de entender e explicar a existência humana com todas as suas implicações, a exemplo da criação do Mapeamento Astrológico e, mais recentemente, do Mapeamento Cosmológico Xamânico. Esses dois produtos de cultura, juntamente com os outros cinco já citados, fornecem evidências da capacidade humana em produzir significação e comunicação, a partir dos fenômenos e informações disponíveis em ambiente terrestre, projetando aquilo que entende por *imagem humana*, em todas as suas dimensões, como o que tem acontecido atualmente pela humanização de ambientes virtuais e digitais, frutos da inteligência artificial, por meio da criação de *Personas* e *Avatares*.

PALAVRAS-CHAVE: Imagem humana; semiose; fenomenologia; manipulação; inteligência artificial.

ABSTRACT

LOIOLA, L. A. N. **Transfigurations of the human image by the Persona: in terrestrial cultural environment and in artificial intelligence environment.** 2018. 245 f. Tese (Doutorado) - Faculdade de Comunicação e Artes - ECA - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

Human interaction has always been based on the ability to produce communication through *signs*. The signs, in turn, constitute the various cultural texts, whether verbal, visual, verbo-visual or audiovisual. The objective of this work was to demonstrate that all these are the result of the direct relationship between man and the terrestrial environment, from a phenomenological and semiotic point of view, which leads to the production of culture and its texts. Specifically about the *image* as a semiotic process, it is understood that it refers not only to visual images produced and allowed by means of natural or artificial light, but also and mainly, to *images* regarded as mental processes and communicational results of semiotic diagramming from the information available in the terrestrial environment. This explains the transfigurations of the human image manifested from audiovisual characters to *personas* and digital *avatars* in artificial intelligence environments. Therefore, the method used here to understand these processes was to rescue old cultural practices, comparing them with more current ones, always in the light of semiotic theories and those that involve human perception like *phenomenology*, for example. This was the course to understand how the information available in the environment propitiates the human biopsychic functioning in its process of sign translation, in different contexts of human performance, such as what has occurred in the audiovisual media by manipulating the image of the human body. Since he has sought to dominate his forms of communication, man has learned and proposed new methods to enable his expression and intention. The result of this research shows that man seems to have done so from his relation with four phenomenological events available in the terrestrial environment: *light*, *interfaces*, *surfaces* and *materials*. These have gained prominence in the creation of human communicational biopsychic models, such as what has occurred through the seven culture texts presented and studied in this work: *Metoposcopy*, *Phrenology*, *Morphopsychology*, *Physiognomy*, *Astrology*, *Shamanic Cosmology* and *Visagism*. Such cultural products allow man to manipulate communicational signs, especially in regard to the many ways in which the *human image*, assumed here as a semiotic process, has been manipulated for certain specific purposes, and this can be proven since the beginning of photography and cinema, for example. Nevertheless, even before these technologies, man was able to manipulate his semiotic image in order to understand and explain human existence with all its implications, such as the creation of the *Astrological Mapping* and, more recently, the *Shamanic Cosmological Mapping*. These two culture products, along with the other five already cited, provide evidence of the human capacity to produce meaning and communication, from the phenomena and information available in the terrestrial environment, projecting what he understands by *human image*, in all its dimensions, such as what has happened today by the humanization of virtual and digital environments, fruits of artificial intelligence, through the creation of *Personas* and *Avatars*.

KEYWORDS: Human image; semiosis; phenomenology; manipulation; artificial intelligence.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Os quatro tipos puros de caráter, segundo a Fisiognomonía.....	34
Figura 2 - Representações fisiognômicas entre imagens de homens e animais, por Della Porta.....	35
Figura 3 - Imagens humanas baseadas na Fisiognomonía, realizadas por DaVinci.....	35
Figura 4 - Imagens Fisiognômicas expressando emoções, pelo pintor Le Brun.....	36
Figura 5 - Imagem retratando a morfologia dos pés de prostitutas.....	38
Figura 6 - Imagens de quatro criminosos natos, segundo Lombroso.....	39
Figura 7 - Análise morfopsicológica de Bin Laden.....	41
Figura 8 - A <i>Morfopsicologia</i> de acordo com a <i>Sociedade Italiana de Morfopsicologia</i>	41
Figura 9 - Morfologia e antropometria: variáveis.....	43
Figura 10 - Prática fisiognômica e morfopsicológica de dividir o rosto em lado direito e esquerdo.....	45
Figura 11 - Análise de formatos de rosto proposta pela leitura facial.....	47
Figura 12 - As três regiões do rosto.....	48
Figura 13 - Medidas e Retângulos Áureos.....	49
Figura 14 - Geometria Facial: pontos; planos; áreas e linhas.....	52
Figura 15 - Geometria facial: triângulo facial e face áurea.....	53
Figura 16 - Metoposcopia, Fisiognomonía e Quiromancia.....	55
Figura 17 - Astrologia e beleza do rosto.....	56
Figura 18 - Metoposcopias.....	57
Figura 19 - Diferenças entre crânios de diferentes etnias.....	59
Figura 20 - As três regiões do crânio.....	60

Figura 21 - Os sentimentos morais.....	60
Figura 22 - Os grupos sociais	61
Figura 23 - Nomes e localização dos órgãos.....	61
Figura 24 - Quadro de Frenologia.....	61
Figura 25 - Gráfico de Mapa Astrológico.....	64
Figura 26 - Geometria astrológica e as 12 casas.....	66
Figura 27 - Diagramas Astrológicos.....	66
Figura 28 - Cosmologia e cérebro humano.....	67
Figura 29 - Blog com Mapa Cosmológico.....	68
Figura 30 - Cosmologia Energética.....	69
Figura 31 - Cosmologia energética: Drivers e Vácuos cerebrais.....	70
Figura 32 - Visão 3 x 4 - Cosmologia energética.....	71
Figura 33 - Mapa Cosmológico.....	71
Figura 34 - Efemérides Astronômicas para o mês de Junho de 2016.....	72
Figura 35 - Tabela dos 87 dias.....	74
Figura 36 - Tabela de cor das horas.....	75
Figura 37 - Mapa Cosmológico diagramado.....	76
Figura 38 - Correspondências entre Astrologia e Cosmologia Xamânica.....	78
Figura 39 - Análises visagistas de imagens a partir de formatos de rostos.....	83
Figura 40 - O Visagismo e os tipos de personalidade.....	83
Figura 41 - Análise Visagista a partir de fotografia do rosto.....	84
Figura 42 - Consultoria Visagista facial parcial.....	84
Figura 43 - Análise visagista da atriz hollywoodiana Angelina Jolie.....	85

Figura 44 - Análise visagista do ator hollywoodiano Brad Pitt.....	85
Figura 45: Análise visagista de Barack Obama.....	86
Figura 46: Análise visagista da atriz Paola de Oliveira.....	86
Figura 47: Lanterna Viva.....	97
Figura 48: Lâmpada Mágica.....	97
Figura 49: Vivi: manipulação da imagem humana para aplicação em avatar virtual.....	97
Figura 50: Retrato de Faium.....	108
Figura 51: Arte fotográfica de máscara tribal.....	108
Figura 52: Greta Garbo: o antes e o depois do cinema.....	112
Figura 53: Paleta de Cores, decade de 1920.....	114
Figura 54: Paleta de Cores, década de 1930.....	114
Figura 55: Paleta de Cores, década de 1940.....	114
Figura 56: Paleta de Cores, década de 1980.....	115
Figura 57: Paleta de Cores, década de 1990.....	115
Figura 58: Paleta de Cores, década de 2000.....	115
Figura 59: Calibrador de Beleza de Max Factor.....	116
Figura 60: Marilyn Monroe: produto visual cinematográfico para o Star System Hollywoodiano.....	119
Figura 61: Marilyn Monroe: representação de diagramação cultural dentre os meios audiovisuais.....	120
Figura 62: Madonna e suas muitas metamorfoses e ressignificações.....	122
Figura 63: Madonna: metamorfoses de suas muitas imagens e personas.....	126
Figura 64: Alterações visuais de Michael Jackson.....	128
Figura 65: Michael Jackson: ressignificações a partir de variações em sua imagem.....	130

Figura 66: Marilyn, Madonna e Michael: Relações e inter-relações signícas metaforizadas por meio da cultura.....	131
Figura 67: O Triângulo do Diabo.....	141
Figura 68: Os quatro pontos de um quadrado.....	143
Figura 69: Modelo Fenomenológico.....	153
Figura 70: Modelo cognitivo objetivista proposicional semântico.....	154
Figura 71: Campos de visão - homogêneo e heterogêneo.....	155
Figura 72: Reconhecimento e decodificação visual.....	160
Figura 73: Locomoção no ambiente via percepção sobre fluxo óptico.....	162
Figura 74: Representação visual do conceito proposto e nomeado de: <i>Diagrama de Image Thinking</i>	181
Figura 75: Modelo Geral de diagramação semiótica por <i>Image Thinking</i>	184
Figura 76: Triângulos representativos de movimentos semântico-diagramáticos.....	190
Figura 77: A semântica das cores aplicadas por meio de ferramentas semióticas.....	192
Figura 78: Gráfico-Luz: padrão Preto. Metaforização de características relativas à realização, chefia e finanças.....	196
Figura 79: Gráfico-Luz: padrão Dourado e Vermelho. Metaforização de características relativas a sucesso, ego, brilho pessoal, força, paixão, libido.....	199
Figura 80: Diagrama Materiais: padrão Amarelo. Semiotização de valores associados à racionalidade, organização e métodos.....	200
Figura 81: Gráfico Materiais a partir das significações para os padrões Verde e Marrom....	202
Figura 82: Gráfico Superfícies: padrão Rosa. Diagramações representativas de características estéticas.....	203
Figura 83: Gráfico Superfícies Branco e Azul: metáforas para a sociabilidade, moral e sabedoria e hierarquia.....	205
Figura 84: Diagrama Interfaces: padrão Violeta: transformação como atributo intercessor de relações humanas em interação com o meio.....	205

Figura 85: Gráfico Interfaces: Celeste e Prata. Metáforas para as emoções e comportamento humano em ambiente terrestre.....	207
Figura 86: Exercício de percepção sobre a Grandeza Fenomenológica LUZ.....	213
Figura 87: Reprodução do Gráfico Fenomenológico MATERIAIS.....	214
Figura 88: Metáfora diagramática das cores aplicadas por <i>Image Thinking</i>	215
Figura 89: Padrões estabelecidos para a percepção a partir do código de cores, para uma <i>Persona</i> padrão <i>Materiais-Verde</i>	216
Figura 90: Espelhamento dos movimentos para o padrão Verde, a fim de se obter o comportamento da <i>Persona</i>	217
Figura 91: Representação diagramática do padrão Verde conforme a semantização dos respectivos triângulos.....	218
Figura 92: Diagrama de relações para o padrão Verde, conforme associação de cores.....	218
Figura 93: Hipótese de storyline para <i>Persona</i> de padrão Verde.....	219
Figura 94: Gráficos de <i>Body Schema</i> e <i>Body Image</i> , para o padrão Verde de <i>Persona</i>	221
Figura 95: Gráficos <i>Body Schema</i> e <i>Body Image</i> , diagramados para a <i>Persona Verde</i>	222
Figura 96: Gráfico de Sintaxe Visual para ser aplicado nos 12 diferentes padrões.....	224
Figura 97: Avatar de um <i>Persona</i> representativa do padrão Verde.....	225
Figura 98: Formulário Etapa 01 – <i>Persona</i>	227
Figura 99: Formulário Etapa 02 – <i>Persona</i>	228
Figura 100: Tabulação de relevância das grandezas fenomenológicas.....	229
Figura 101: Tabulação de associações diagramáticas entre o código de cores.....	231
Figura 102: Infopersona e Avatar após diagramação.....	232
Figura 103: Infopersona e Avatar produzidos pela empresa Mutant.....	233

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
1. Objetivos.....	16
2. O percurso argumentativo, hipóteses e problema de pesquisa.....	17
3. O processo de comunicação, pela geração de imagens, expresso por meio de textos de cultura.....	20
 CAPÍTULO 01 - IMAGENS DO CORPO HUMANO EM TEXTOS DE CULTURA.....	30
1.1 Um manual do caráter e comportamento humano chamado Fisiognomonía....	32
1.2 Morfopsicologia como proposta para definição da personalidade humana.....	40
1.3 Artes divinatórias e previsões por Metoposcopia como resultado de manipulação da imagem humana.....	54
1.4 As comparações raciais humanas para caráter e personalidade conforme propostas pela prática da Frenologia.....	58
1.5 Astrologia e Cosmologia Xamânica como produtos da cultura para a análise da imagem humana.....	62
1.6 A atualização contemporânea das classificações e significações do ser humano, conforme propostos pela prática do Visagismo.....	79
1.7 Considerações sobre este capítulo.....	89
 CAPÍTULO 02 - FOTOGRAFIA E CINEMA: GRAFIAS E REGISTROS DE INFORMAÇÃO LUMINOSA PARA GERAÇÃO E MANIPULAÇÃO DE IMAGEM HUMANA.....	90
2.1 Fotografia e cinema como formas de se registrar a luz.....	92
2.2 A grafia pela luz: registros de informação ambiente traduzidos por imagens.....	100
2.3 <i>Imagem</i> como resultado de experiência intencional proprioceptiva decorrente da relação entre corpo, ambiente e cultura.....	103
2.4 Manipulação da imagem humana por meio da maquiagem cinematográfica.....	110

2.5 Imagens humanas como produtos do Star System Hollywoodiano.....	113
2.6 <i>Marilyn Monroe, Madonna e Michael Jackson</i> : imagens humanas em diagramação.....	118
2.6.1 Marilyn Monroe.....	119
2.6.2 Madonna.....	121
2.6.3 Michael Jackson.....	127
2.7 Consequências de um processo semiótico gerado por relações signicas.....	132

CAPÍTULO 03 - IMAGEM CORPORAL, VISÃO, PERCEPÇÃO E ECOLOGIA TERRESTRE..... 135

3.1 Sobre a percepção humana e a visão.....	137
3.2 Como a percepção visual humana acontece.....	141
3.3 Percepção, cognição humana e a Fenomenologia.....	148
3.4 Visão humana e percepção.....	155
3.5 Corpo, Imagem Corporal e Metáforas a partir da experiência ambiente.....	166
3.6 Considerações deste capítulo.....	172

CAPÍTULO 04 - MODELOS DIAGRAMÁTICOS DE LINGUAGEM GERADOS POR PROCESSOS DE *IMAGE THINKING*..... 173

4.1 Consciência e cognição humana geradas a partir de grandezas fenomenológicas terrestres.....	175
4.2 A operacionalização de diagramas semióticos por meio de <i>Image Thinking</i> ...	177
4.3 Imagem humana como possibilidades de significação.....	179
4.4 Consciência e percepção humana codificadas em gráficos.....	182
4.5 Diagramas de <i>Image Thinking</i> : Superfícies, Materiais, Luz e Interface.....	186
4.5.1 Gráfico Diagrama-Luz Preto.....	196
4.5.2 Gráfico Diagrama-Materiais.....	200
4.5.3 Gráfico Diagrama-Superfícies.....	203
4.5.4 Gráfico Diagrama-Interfaces.....	205
4.6 Considerações deste capítulo.....	207

CAPÍTULO 05 - CRIAÇÃO DE PERSONA A SER APLICADA EM AMBIENTES DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL A PARTIR DE DIAGRAMAÇÃO POR <i>IMAGE THINKING</i>.....	209
5.1 A classificação dentre grandezas fenomenológicas.....	211
5.2 <i>Body Schema</i> , <i>Body Image</i> e <i>Sintaxe Visual</i> : representação e projeção da Persona no ambiente.....	220
5.3 Aplicação e execução dos conceitos demonstrados por <i>Image Thinking</i> , em uma empresa brasileira.....	226
Considerações sobre o capítulo.....	234
 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	 235
 REFERÊNCIAS.....	 237

INTRODUÇÃO

1. OBJETIVOS

Neste trabalho pretende-se tratar as principais questões relacionadas aos processos semióticos envolvidos em tipos específicos de manipulação da imagem do corpo humano, que têm resultado na produção e manutenção de significação, resignificação e modelização em muitas vertentes da experiência humana, na cultura; a exemplo do que ocorre com a fotografia, cinema e, mais recentemente, com o avanço da tecnologia responsável pelo surgimento de inteligência artificial aplicada em máquinas e robôs virtuais - cujo fim destina-se a imitar, interagir, auxiliar e até mesmo substituir a intervenção humana para fins comunicacionais.

Para isso, a proposta é trazer para as análises deste trabalho diferentes textos visuais e verbo-visuais, circulantes dos meios audiovisuais, relacionados à imagem humana e do corpo humano, produzidos no passado e no presente, que possam servir de parâmetros iniciais para a discussão aqui proposta: de que a *imagem humana*, enquanto processo semiótico e a partir de um ponto de vista fenomenológico, pode servir de matriz para geração de semioses operacionalizadas pela ação humana, constitutivas da cultura. Afirma-se aqui que esses textos da atividade humana existem, predominantemente, devido ao surgimento e evolução tecnológica dos meios audiovisuais, como fotografia, cinema e suas ramificações que se estendem atualmente para as áreas da saúde, informática, computação, inteligência artificial, robótica e outras.

O fato que inicialmente levou a esta pesquisa está diretamente relacionado a um movimento recente na cultura, conhecido no Brasil e em alguns países do mundo como Itália, França, Inglaterra e EUA, por *Visagismo*. O motivo inicial de se tomar o Visagismo como ponto de partida para entender algumas das questões envolvidas na experiência de manipulação da imagem humana, suas possíveis consequências e aplicações, e as hipóteses acerca do papel modelizador desempenhado pelo uso da imagem humana na cultura, se deveu à observação do crescente número de cursos de especialização, graduação e pós-graduação no tema, especialmente em centros universitários e de formação profissional na cidade de São Paulo e na região Sudeste do Brasil. Outro fator foi a observação do apelo dos veículos midiáticos em apoiar, valorizar e desenvolver as áreas da beleza humana, muitas vezes

justificando essa abordagem por relacioná-las às áreas da saúde como a Odontologia e de tratamentos plásticos corretivos, por exemplo.

O intuito desse crescente movimento em torno do Visagismo parece ser o de tentar atender às demandas originadas e impulsionadas pelos meios audiovisuais; mais especificamente aquelas advindas da moda, cosmética, estética corporal, beleza, publicidade, marketing e área afins. Como resultado, isso tem gerado tradução semiótica e incentivado o surgimento de diferentes produtos culturais e ideológicos, na tentativa de se fundamentar e propor mudanças comportamentais, financeiras, de hábitos de consumo e até mesmo educacionais e acadêmicas, no que se refere à imagem humana como produto manipulável, para os sistemas culturais atuais.

Além das resignificações em torno dessas áreas e produtos culturais, tal como exemplificado pelo Visagismo, a relevância em analisar e entender o movimento de aplicação da imagem humana na cultura, para as áreas em torno dos meios comunicacionais, está diretamente relacionada ao desenvolvimento da tecnologia em computação e processamento da informação por Inteligência Artificial e robótica, conforme será visto ao longo deste trabalho, e pelo estudo do uso e criação de IA operada por meio dos chamados *Chatbots* e *URAs*¹, nos quais se usa uma *Persona*, ou *avatar virtual* que incorpora atributos humanos, desde a aparência física, a voz, até a personalidade; e são destinados a proporcionar uma experiência mais humanizada e natural durante a intervenção e operação da computação na vida humana cotidiana.

2. O PERCURSO ARGUMENTATIVO, HIPÓTESES E PROBLEMA DE PESQUISA

A fim de elucidar de que maneiras a imagem humana se tornou um produto-matriz para geração de significação, será traçado um panorama dos que foram considerados como os sete principais manifestadores existentes desse movimento, no que se refere aos tipos de manipulação da imagem humana desde, aproximadamente, os séculos XV e XVI, até os nossos dias, no século XXI. São eles: *a Morfopsicologia, a Frenologia, a Metoposcopia, a Fisiognomonía, o Visagismo, a Astrologia e a Cosmologia Xamânica*. Esses textos visuais e verbo-visuais são descritos em mais detalhes no capítulo 1, deste trabalho. Sendo assim,

¹ URA: Unidade de Resposta Audível, em português brasileiro. A sigla deriva do termo em inglês *IVR* (*Interactive Voice Response*)

serão fornecidos exemplos descritivos, detalhados e ilustrativos de suas classificações, muitas vezes por meio de figuras, esquemas e tabelas, para contextualizar o leitor deste trabalho acerca da abordagem escolhida. Para isso, são retratadas, por exemplo, as respectivas tipologias morfológicas e psicológicas humanas, tão caras ao Visagismo e demais produtos culturais que lidam com esse tema, como é o caso da Fisiognomonia e Morfopsicologia.

Além de descrevê-las ao longo do capítulo 1, julgou-se necessário também situar o percurso argumentativo a partir da escolha de três exemplos das chamadas "celebridades da mídia audiovisual", cujas imagens do rosto e corpo têm exercido grande influência em praticamente todo o mundo sendo, portanto, representativos dos argumentos aqui colocados. Essas três personalidades do audiovisual são: *Marilyn Monroe*, *Madonna* e *Michael Jackson*, que servirão de modelos empíricos para as considerações aqui propostas e formuladas.

Inicialmente a preocupação desta pesquisa foi descrever e exemplificar para, no seu decorrer, argumentar sobre as implicações envolvidas nesses tipos de classificações da imagem do corpo humano e, conseqüentemente, seus reflexos naquilo que mais recentemente surgiu como *Visagismo*.

Dentre as práticas constituintes do Visagismo, influenciadas pelas já citadas correntes da Fisiognomonia e Morfopsicologia, por exemplo, o capítulo 1 destaca aquela conhecida como "leitura facial", cujos pressupostos baseiam-se em teorias ligadas à geometria terrestre e formas geométricas de objetos. Ao que se parece, o Visagismo propõe raciocínios baseados na fenomenologia da experiência humana terrestre, procurando fornecer evidências físicas e matemático-científicas, no intuito de tentar justificar e amparar seus argumentos. Neste ponto, já é possível perceber as relações culturais e os diagramas produzidos por modelização semiótica, durante a elaboração desses argumentos, no interminável processo sistêmico da cultura na geração de novos *textos de cultura*.

Essas práticas também remontam a poderosos e cristalizados conceitos daquilo que se considera como sendo *Beleza Humana*. Como será visto adiante, isso também vai provocar a inter-relação e a discussão em torno dos ideais para *beleza* humana, em contrapartida com outras variadas correntes e produções humanas, como aquelas derivadas de leis da Arquitetura para as noções de: proporção, tamanho, ordem, linhas, curvas, formas geométricas etc. Dessa maneira inclui-se, além da Matemática e da Geometria, os fundamentos da Arquitetura como parâmetro de aplicação dos conceitos e teorias propostas pelo Visagismo. Ou seja, isso

implica que as produções humanas na cultura devem refletir, direta ou indiretamente, as próprias noções humanas sobre os processos fenomenológicos ambientes. Exemplos dessas supostas aplicações também serão discutidas no capítulo 1.

O propósito em apresentar esses textos de cultura no primeiro capítulo, referentes às práticas em torno do Visagismo, é sustentar *a principal e primeira* das hipóteses para esta pesquisa, que consiste em *classificar como formas de manipulação semiótica cultural os vários modos pelos quais a imagem humana tem sido significada e diagramada, em diferentes contextos e em diferentes épocas*.

A *segunda* hipótese se refere à *produção de comunicação humana, mais especificamente à produção signica, como sendo o resultado de modelização semiótica que pode nos fornecer pistas acerca do funcionamento biopsíquico humano em ambiente terrestre e cultural, a partir da manipulação da imagem humana*.

A *terceira* hipótese abordada nesta pesquisa trata da *produção de linguagem e as relações de sentido e comunicação, a partir das maneiras pelas quais a fenomenologia em torno da significação da imagem do corpo humano tem sido praticada na cultura, para ser aplicada como ferramenta em ambientes constituídos por Inteligência Artificial (IA), representada pela produção de Personas e avatares robóticos e virtuais, delineando novos modos amplificadores da relação homem versus ecologia e cultura*.

A *quarta* hipótese diz respeito ao entendimento dos mecanismos pelos quais operam a consciência humana, no que se refere ao processamento da cognição e modos de comunicação e interação entre o homem e o meio ambiente.

Para tratar da questão constituinte da primeira hipótese, serão relacionadas as noções peirceanas acerca do pensamento diagramático às noções lotmanianas para textos de cultura e mente da cultura. Essas relações podem ser percebidas e comprovadas por meio daquilo classificado como tipos específicos de manipulação da imagem do corpo humano, via meios audiovisuais como fotografia e cinema, principalmente. Esses textos parecem se tornar produtos daquilo que Iuri Lotman (2009) chama de momentos de explosão da cultura, criadores de movimentos e possibilidades imprevisíveis, e que nos possibilitam gerar diagramas semióticos, a partir das abordagens teóricas iniciadas e propostas por Peirce (2012).

Além de revelar essas relações ao recuperar movimentos culturais passados e confrontá-los com o atual Visagismo, por meio da segunda hipótese será analisada a possibilidade de se gerar modelos semióticos para produção de linguagem, relações e comunicação humana, a partir das maneiras pelas quais a fenomenologia visual é materializada e modelizada por meio da *luz* e de outras grandezas fenomenológicas ecológicas, (dentre elas as *superfícies*, as *interfaces* e as *materiais*), e também de se gerar modelos biopsíquicos a serem replicados e reproduzidos na cultura.

3. O PROCESSO DE COMUNICAÇÃO, PELA GERAÇÃO DE *IMAGENS*, EXPRESSO POR MEIO DE TEXTOS DE CULTURA.

Produzir comunicação por meio de *imagens* é um procedimento bastante recorrente na história do desenvolvimento da humanidade. Basta olhar para o rico acervo de artes rupestres estampadas em rochas de paredes, cavernas e peles de animais, surgidos na era Paleolítica para constatar que esse processo não é novo e muito menos recente, e atesta o potencial humano para criar linguagens e registros por meio de textos visuais. Neste trabalho, a delimitação do corpus centra-se na fotografia e no cinema apenas para fins metodológicos de pesquisa, visto que o direcionamento é dado pelo Visagismo como produto cultural cujas bases se alicerçam nas técnicas fotográficas e cinematográficas - uma vez que foram os avanços tecnológicos dessas áreas os maiores responsáveis pelos movimentos culturais de produção e circulação das manipulações, usos e aplicações para a imagem humana tornada produto de consumo. É no capítulo 2 deste trabalho que será abordado o repertório em torno do surgimento de práticas artísticas e/ou profissionais proporcionadas pela fotografia e pelo cinema, via produção de imagens produzidas pela luz - considerando que tanto a fotografia quanto o cinema utilizam a imagem e a tecnologia necessária ao funcionamento e aplicabilidade da luz ambiente a fim de se produzir comunicação por imagens.

No entanto, é a partir do capítulo 2 onde são analisadas quais outras possíveis aplicações e usos têm sido empregados para *imagem* como processo semiótico e cognitivo, aparentemente resultantes do modelo biopsíquico humano responsável pela produção de imagem visual.

A proposta é recuperar alguns dos principais conceitos e fundamentos dessas duas vertentes para *imagem* gerada pela luz, por meio da fotografia e do cinema, no que se refere

especificamente a contextos que envolvem a imagem do corpo humano, como ocorre com as estrelas de cinema, por exemplo. Além disso, o objetivo é reunir as evidências apontadas pelas cinco práticas, já citadas, mais explicitamente direcionadas à manipulação da imagem humana na cultura: *Fisiognomonía*, *Morfopsicología*, *Metoposcopia*, *Frenologia* e *Visagismo*. A intenção é provocar a reflexão sobre o procedimento cultural humano em torno da manipulação de toda e qualquer forma de uso e produção de *imagens*, desde as pinturas rupestres nas cavernas até o produção de *Personas* para URAs e Chatbots, tecnologia desenvolvida na atualidade para simular a interação humana na relação entre máquinas e computadores com os humanos.

Além desse repertório em torno da produção de imagens visuais via fotografia e cinema, como parte da metodologia serão descritas e analisadas duas outras manifestações humanas de cultura, produzidas sob a forma de mapeamentos do comportamento e atuação humana, cujo objetivo é também representar o homem por meio de *imagens*. O que se propõe é uma relação entre essas duas produções de cultura conhecidas como: *Mapeamento Astrológico* e *Mapeamento Cosmológico Xamânico*, a fim de se elaborar um modelo cognitivo-semiótico a ser aplicado na produção de *Personas* e *Avatares* virtuais, capaz de gerar modelização semiótica e ilustrar os processos diagramáticos envolvidos na capacidade humana em gerar linguagem e comunicação, seja nas formas verbais, visuais ou verbo-visuais.

Outro aspecto de grande relevância para esta pesquisa encontra-se na diferenciação entre dois conceitos-chave: a conceituação de *imagem* em geral, e a *imagem* na esfera da Fotografia e do Cinema. Apesar de bastante distintos e fundamentais nas áreas da cultura permeadas pelo uso de imagens, como cinema e fotografia em geral, podem causar confusão e falta de compreensão sobre algumas de suas principais diferenças teóricas e conceituais. Essa confusão tem gerado problemas para aqueles que pretendem trabalhar com imagem humana, ou a estudam e manipulam, em ambiente cultural. Muitas vezes se tornam vítimas de mesquinhos modismos midiáticos e comerciais que podem ter sérias consequências sob o ponto de vista de valores morais e humanos. Isso acontece com muitas definições presentes no Visagismo, como por exemplo, aquela que afirma ser possível traçar um perfil psicológico humano a partir de imagem registrada pela fotografia de um rosto. A grande maioria dessas definições é mal entendida e/ou mal interpretada, e levam a uma polêmica negativa e

superficial a respeito das práticas existentes em áreas da moda, beleza, cosmética, saúde etc. - já que alguns de seus conceitos sustentadores como, por exemplo, as interpretações das formas e linhas de um rosto, ou ainda as significações em torno de campos como a Geometria, expressos pela manipulação da imagem humana, esbarram em questões totalmente desconhecidas pelos usuários de tais práticas chamadas de profissionais. Em sua maioria, essas questões parecem tanto esconder como incentivar ideologias de caráter preconceituoso, racista, moralista e discriminatório.

Por isso, nesta pesquisa a proposta é recuperar as principais linhas teóricas e conceituais formadoras daquilo que comumente se entende e se propaga na cultura sobre a conceituação de *imagem*, com o objetivo de compreender a demanda em torno da imagem humana que se originou mais expressivamente nos meios audiovisuais, no que se refere a seus produtos e áreas da cultura por eles influenciados. Uma explanação mais enfática é feita no capítulo 2 deste trabalho quando se aborda as possibilidades de se grafar e registrar informação ambiente por meio da luz para, por exemplo, gerar imagem. E por outro lado, afirma-se que há muito mais envolvido no processo gerador e perceptivo humano para o fenômeno chamado de *imagens*, e que esse vai além das questões em torno da visualidade humana. Pode-se atestar isso pelo fato de que para se obter ou gerar imagens não se precisa necessariamente de luz de qualquer tipo, uma vez que a imagem produzida e entendida pelo ser humano resulta de relações signicas e diagramáticas decorrentes de sua própria interação entre corpo, mente e ambiente terrestre/cultural, por meio de processos semióticos em sua natureza.

É importante ressaltar que o interesse deste trabalho é passar pelos conceitos em torno da manipulação da imagem do corpo humano por meio do cinema e da fotografia, e nesse caso abordar os principais argumentos disponíveis acerca do papel da luz e do ambiente terrestre nesses tipos específicos de intervenção.

O fato de se partir do Visagismo no Brasil atesta que o papel desempenhado pela fotografia e pelo cinema como geradores de novas experiências sensório-culturais são indiscutíveis, uma vez que os profissionais que o praticam se utilizam do *Star System* fotográfico e cinematográfico - em especial o Hollywoodiano, e daí, mais uma vez, a razão por se analisar as significações em torno das imagens das três personagens *Pop Star* mencionadas - para promover e justicar a existência das chamadas consultorias visagistas, por

meio das quais ocorrem as práticas comerciais de supostas análises da imagem corporal humana versus comportamento, na promessa de harmonização da beleza e padronização estética, conforme as regras ditadas pelas referências *pop*.

Por essas razões, os conceitos e análises adotados nesta pesquisa, ao abordar-se aquilo que na cultura se conhece por *imagem*, vão muito além do mero conceito de *imagem* resultante da manipulação da luz ambiente, seja pela fotografia ou pelo cinema. Ao contrário, o intuito, ao tratar das relações propiciadas pela manipulação da imagem humana, é apresentar, estender e propor outra abordagem para o conceito popularmente empregado no Visagismo, e na cultura popular para *imagem*, já que também está sendo discutida a humanização de Inteligência Artificial (IA) por meio da construção de suas imagens: físicas e semântico-semióticas.

O que se pretende é construir argumentos fundamentados nos modos pelos quais o ser humano processa as informações disponíveis no ambiente terrestre e, ao assim fazer, gerar percepção e experiência, não só por meio da luz mas também por outros aspectos ecológicos, tais como aqueles apresentados por Gibson (1986), a fim de produzir sentido e significação, gerando textos, linguagens e modelos comunicacionais que refletem as características semiótico-diagramáticas do funcionamento da comunicação humana. Além dos aspectos ecológicos como base para tratar o processamento de informações na geração de comunicação humana, este trabalho se apoia nas concepções de Bateson (2002); Arnheim (1977); Gallagher (2013); Gregory (2009); Lakoff (1980) e Manovich (1993), com o intuito de delimitar o panorama teórico-metodológico para as hipóteses, formuladas nesta pesquisa, sobre a imagem humana tornada mídia para a tradução de percepções e geração das experiências humanas de comunicação em ambiente terrestre.

Uma vez abordadas as maneiras pelas quais o homem produz comunicação e processa informação por meio de sua relação com o meio terrestre e ambiente que o cercam, ambiente chamado aqui de cultura; e visto este trabalho priorizar a produção de imagens a partir de sua epistemologia, é importante também destacarmos o papel desempenhado pelo funcionamento do sistema visual humano a partir das teorias e dos autores cujas pesquisas centraram-se na percepção humana via capacidade e inteligência visual. Essa abordagem será melhor detalhada no capítulo 3 deste trabalho, quando esse referencial teórico escolhido será

apresentado dentre as principais linhas de pensamento e pesquisa semióticos, para dar sustentação às proposições e considerações feitas aqui.

Os motivos em apresentar apenas três exemplos de famosas personalidades e celebridades do audiovisual ao longo do capítulo 1 foram delimitar as análises em meio as celebridades *pop star* do cinema e da música, para fins ilustrativos de estudos de caso sobre as possibilidades midiáticas que têm surgido e sido propagadas para a manipulação de imagens corporais e artísticas, muitas vezes em decorrência de carreiras profissionais nos meios audiovisuais, e todo o repertório de possibilidades para significação e semioses geradas a partir disso. Essas escolhas também nos possibilitaram constatar o movimento da cultura na geração de novos textos, a partir de processos de tradução intersemiótica; tal qual ocorreu em determinados momentos do trabalho artístico de Madonna versus Marilyn, e de Michael Jackson versus as questões de cunho racista, por exemplo.

A aparente obviedade no que se refere à popularidade da escolha dessas três personalidades foi proposital. Justificam-se essas escolhas argumentando que nosso foco é analisar as práticas culturais a partir do Visagismo, cujas raízes se originam e se ligam a padrões de arte considerada popular e de massa, os quais podem ser representados pelas significações e modelizações provocadas pelas imagens de *Marilyn Monroe*, *Madonna* e *Michael Jackson*. Parece válido partir desse mesmo referencial popular, conhecido como *pop star*, a fim de examinar, sugerir e elaborar os argumentos, hipóteses e proposições acerca das experiências, práticas e demandas que têm surgido na cultura desde a invenção da luz artificial e, conseqüentemente, seu emprego na fotografia e no cinema e toda modelização semiótica resultante desse processo. Salienta-se, inclusive, a importância das manifestações do *pop star* nas engrenagens culturais e de padronização de tendências e costumes, como parte de um poderoso modelizador midiático gerador de ressignificações, padrões e linguagens culturais, influenciador de gerações ao redor do mundo e que movimentava bilhões de dólares todos os anos.

Será dada ênfase às práticas existentes na cultura para a manipulação da imagem humana citadas anteriormente, já que esses produtos culturais, resultantes do poder exercido pela manipulação da imagem humana em meios audiovisuais, representam as muitas possibilidades de geração de diagramas semióticos e de modelização de linguagem pelo uso da imagem humana transformada em interface midiática - inclusive daquelas relacionadas às

manifestações virtuais presentes nas URAs e Chatbots, na forma de *Personas*, cuja operacionalidade é atribuída nesta pesquisa às consequências do processo diagramático de significação via imagem humana.

Por isso, este trabalho diz respeito aos aspectos relacionados à ecologia do meio terrestre versus a produção de comunicação via imagens do corpo humano para a geração e manipulação de significação e linguagem, juntamente com as noções relativas à ecologia terrestre versus sistema visual e percepção humana para a produção de imagens. Também são analisados outros textos de cultura cujas manifestações ilustram a hipótese para a geração de comunicação humana, via processos diagramáticos semióticos, a partir da manipulação signica de *imagem* humana em meio ambiente terrestre.

Este foi o motivo para serem selecionados *Astrologia* e a *Cosmologia Xamânica* que, juntamente com os demais produtos culturais para manipulação da imagem humana citados anteriormente, sustentam a proposta de um modelo semiótico-diagramático para a geração de comunicação e significação a partir daquilo que se pode entender sobre imagem humana na cultura.

Assume-se que tanto a Astrologia quanto a Cosmologia Xamânica operam por mecanismos da cultura que as transforma em manipulações da imagem humana, uma vez que se pretende, por meio do Mapa Astral e Mapa Cosmoxamânico, gerar significados que modelizam as formas de atuação humanas em ambiente terrestre. Para isso, esse processo de elaboração de diagramas semióticos via manipulação da imagem humana foi nomeado de *Image Thinking*, apresentado no capítulo 4.

Tanto a Astrologia quanto a Cosmologia Xamânica fazem parte do repertório metodológico de análise já que muitas das correntes culturais, nas quais se fundamentam as práticas citadas (Morfopsicologia, Frenologia, Fisiognomonía e Metoposcopia, das quais o Visagismo faz parte), apresentam propostas de descrever padrões, analisar a personalidade e o comportamento do indivíduo por meio de suas características e imagem físicas, utilizando amplamente a ideologia e filosofia cristalizadas por séculos na prática da chamada leitura astrológica e/ou cosmológica de uma pessoa. Essas leituras, conforme será visto à diante, partem de alguns dados pessoais do indivíduo, como data, hora e local de nascimento, por exemplo, a fim de traçar um gráfico, ou seja, uma *imagem* daquilo que supostamente

representa sua personalidade e demais traços psicológicos e até mesmo físicos que se manifestam ao longo da vida da pessoa.

O que se pretende ao recorrermos a esses mapas e análises é fundamentar as hipóteses acerca dos processos semióticos e diagramáticos culturais, por meio dos quais o ser humano interage, produz linguagem e se comunica; sempre a partir de sua relação com o meio terrestre e das informações nele adquiridas por meio daquilo que se chama neste trabalho de *Image Thinking*. Ambas, a Astrologia e a Cosmologia Xamânica, partem do princípio de que o homem é fruto das interferências planetárias e do ecossistema terrestre no qual está inserido, bem como também supostamente reage à influência atmosférica/energética dos demais planetas componentes de nosso sistema solar. A relevância de se ter escolhido tratar de Astrologia e Cosmologia Xamânica é devida ao fato de que esses dois produtos culturais demonstram os pressupostos semióticos propostos neste trabalho, ou seja, as noções acerca dos diagramas peirceanos e as considerações lotmanianas para textos de cultura, somadas às contribuições de Gibson (1986) referentes às leis ecológicas presentes na relação entre homem e meio ambiente terrestre e demais autores, já citados, em suas teorizações sobre o funcionamento da percepção humana, incluindo todo o funcionamento da percepção visual para a produção de imagens.

As análises aqui feitas permitiram questionar e levantar hipóteses sobre os modos pelos quais o homem gera sua percepção como, por exemplo, ocorre pela modelização semiótica das relações entre corpo e ambiente, e outras maneiras por meio das quais se pode manipular informações presentes no meio ambiente em que se vive a fim de produzir linguagem, comunicar e interagir, a exemplo do que acontece ao se transpor valores humanos a ambientes artificiais de inteligência, por meio de Personas e Avatares. São essas manifestações existentes na cultura humana, assumidas aqui como operadores de textos de cultura, que servirão de pressupostos para o trajeto escolhido e proposto neste trabalho. Foi possibilitado, assim, entender alguns dos modelos já circulantes na cultura, cujas propostas também se baseiam na produção de linguagem, bem como propor um novo modelo diagramático para possível aplicação - acadêmica, pessoal ou profissional.

Os produtos criados pelo homem, a partir de sua interação com o meio, apenas materializam e exteriorizam seu próprio modo de funcionamento biopsíquico por meio de interfaces semióticas que traduzem sua experiência em signos. Foi o que parece ter ocorrido

com a invenção da fotografia e do cinema. O homem apenas reproduziu exteriormente um mecanismo e funcionamento nato que já ocorre na interação entre cérebro, órgãos do sistema visual humano versus a capacidade biológica de processar a informação luminosa vinda do sol por meio desses órgãos do sentido, a fim de gerar imagens e percepção. Daí, então, o homem recria aparelhos e mecanismos, como é o caso da máquina de fotografar e a máquina de projeção fílmica, por exemplo, cuja proposta se baseia na cópia e reprodução dessa capacidade natural humana para o registro da informação ambiente proporcionado pela luz e para a geração de imagens a partir também da recepção de informação luminosa natural ou artificial.

Foi pensando nessa constante tentativa do homem em propor meios de reproduzir no ambiente processos semióticos, a ele próprios e naturais, que foi criada nesta pesquisa uma proposta de também materializar processos semióticos, por meio de diagramas para elaboração de *Personas*, por um processo de *Image Thinking*, apresentados no capítulo 4. Conforme será visto, nos capítulos 4 e 5, esses diagramas podem servir de ferramenta para a criação de personas operadas por inteligência artificial (IA) a serem usadas na construção de robôs de comunicação e de interação por voz.

Já faz algum tempo que existem em circulação na cultura algumas propostas para reproduzir esse processo semiótico humano do qual trata-se aqui. É o que ocorre com o *Design Thinking*, por exemplo que, de acordo com o SEBRAE (2017) propõe ser “um processo de pensamento crítico que permite organizar informações e ideias, tomar decisões, aprimorar situações e adquirir conhecimento”. Outro exemplo de proposta nesse sentido é a metodologia chamada *Visual Thinking*, que consiste na técnica de estruturar ideias e pensamento de forma visual, colocando-os literalmente no papel, em forma de desenhos e anotações. Há, inclusive, cursos inteiros que pretendem ensinar essa prática na promessa de auxiliar os participantes “a pensarem de forma visual” (ESCOLA DE DESIGN THINKING, 2017).

Embora se entenda como legítimas essas tentativas de didatizar processos semióticos humanos, os quais muitas vezes ocorrem de forma inconsciente, esta pesquisa defende que essas propostas são insuficientes pois, aparentemente, deixam de lado, por exemplo, o fato de que o ser humano já pensa de forma visual naturalmente e que o pensamento já é por si só uma forma e método constante de organizar informações. Nossos esforços centralizam-se no

entendimento e argumentação acerca do processo humano tradutor da experiência ambiente terrestre para a geração de mecanismos semióticos. Neste trabalho, afirma-se que os métodos citados anteriormente para a diagramação semiótica a partir da imagem humana, tanto para aquilo que chamam de *Design Thinking* como para *Visual Thinking*, são desdobramentos de um processo maior, biosemiótico, mais abrangente e anterior chamado aqui de *Image Thinking*.

É por meio da terceira hipótese que será apresentado o modelo analítico nomeado de *Image Thinking*, que representa os muitos modos em que é possível diagramar semioticamente a imagem humana a fim de se gerar significação. A proposta de *Image Thinking*, está, neste trabalho, ilustrada por meio de 12 gráficos derivados de outros modelos e tentativas de se diagramar e significar a imagem humana, como ocorre com mapeamentos do comportamento humano circulantes na cultura, cuja proposta é serem usados para identificar e traçar perfis e padrões. Pretende-se aqui estender a aplicabilidade desses mapeamentos por meio de 12 gráficos, para a elaboração de *Personas* e *Avatares* virtuais, diagramados semioticamente, a fim de serem aplicados por mecanismos e tecnologias fundamentadas em Inteligência Artificial (IA).

Os 12 gráficos são aplicações de uma tentativa de elaborar o percurso teórico escolhido para esta pesquisa, bem como os exemplos trazidos sobre os principais textos de cultura surgidos a partir da significação e manipulação em torno da imagem humana. Por isso, os mesmos são apresentados no capítulo 4 como possibilidade de *grafos* que servem para ilustrar os modos possíveis de se produzir um diagrama semiótico, que funcione como metodologia e com o intuito de poder ser aplicado didaticamente na representação do processo natural entre homem versus ambiente, por muitas vezes inconsciente, na prática cotidiana das diversas esferas culturais como: marketing, publicidade, acadêmica etc.

Pensar num diagrama metodológico, que trate do processo significador humano, foi possível após considerado como ocorre o funcionamento da percepção humana, a partir do ponto de vista adotado nesta pesquisa, que se baseia na interação e comunicação humana como sendo produtos de processos semióticos decorrentes da relação entre corpo, mente e ambiente; naquilo que se pode chamar de capacidade biológica natural do ser humano para traduzir experiências dessa interação com o meio terrestre.

Sendo assim, o problema de pesquisa propõe argumentar e analisar de que modos ocorre a geração de significação, cognição e comunicação humanas por meio da manipulação daquilo que o homem entende por *imagens*, incluindo sua própria, por meios semiótico-diagramáticos culturais, resultantes da tradução da interação ecológica entre homem e ambiente terrestre, responsável tanto pela interação humano versus humano quanto humano versus Inteligência Artificial.

CAPÍTULO 01

IMAGENS DO CORPO HUMANO EM TEXTOS DE CULTURA

Our ordinary conceptual system, in terms of which we both think and act, is fundamentally metaphorical in nature.
- Johnson; Lakoff (2003)

Ao longo dos anos surgem teorias na cultura, especialmente a partir do século XIX, conhecidas como teorias da *fisionomia* e do *caráter*, que têm procurado entender, explicar e fundamentar a relação entre o homem, o meio em que vive, suas emoções e personalidade, por meio de tentativas em decifrar e codificar informações, por exemplo, aquelas disponibilizadas pela presença de luz ambiente, e gerar significação em conjunto com sugestões de análises e argumentações a partir das linhas de expressão da face humana, seus formatos, cor, tamanhos, proporções e traços étnicos. O intuito dessas teorias parece ser a necessidade que o homem tem em criar estruturas, modelos e padrões a fim de descrever a si mesmo, suas ações, comportamento e o ambiente no qual está inserido para se compreender e se reconhecer como parte do ambiente.

No que se refere ao uso da *imagem do corpo humano*, este capítulo apresenta e descreve cinco desses textos de cultura: *Fisiognomonía*, *Frenologia*, *Metoposcopia*, *Morfopsicologia* e *Visagismo*, voltados mais especificamente à fisionomia e corpo humano, e dois outros produtos de cultura apontados neste trabalho, como estando também diretamente relacionados às descrições e significações em torno da imagem humana, representativos das propostas culturais em traçar os perfis comportamentais e existenciais do homem, conhecidos, na cultura, como *Mapeamento Astrológico* e *Mapeamento Xamânico Cosmológico*.

Esses produtos de cultura trazem em linhas gerais os quatro aspectos considerados mais relevantes a esta pesquisa, que são: *primeiro*, analisar diferentes manifestações culturais em torno da manipulação da imagem humana; desde o surgimento da fotografia e cinema até seus desdobramentos mais atuais que atingem o universo do desenvolvimento e aplicação da chamada inteligência artificial e linguagem artificial, na cultura. *Segundo*, defender que o resultado obtido por essas manifestações de cultura, e por meio de suas muitas codificações, traduções semióticas e ressignificações, são reflexos dos mecanismos biopsíquicos humanos para justificar, relacionar e explicar a própria presença e atuação humana em ambiente terrestre. *Terceiro*, propor um método de aplicação para a geração de *Personas* a serem usadas em ambientes em que se emprega Inteligência Artificial (IA); dos quais são exemplos conhecidos mundialmente as URAs e os Chatbots; e *quarto*, constatar que o processo cognitivo e a consciência humana são resultados diretos das relações entre corpo e ambiente, estabelecidas por diagramação semiótica.

O objetivo geral deste trabalho é que os argumentos, exemplos e análises aqui apresentados sirvam de embasamento para esses quatro aspectos apresentados, diante das muitas tentativas humanas para criar e reproduzir ambientes humanizados, dos quais fazem parte as máquinas, robôs e toda a inteligência artificial (IA) usada na computação de dados, cujos pressupostos de aplicabilidade giram em torno de melhorar a experiência do homem com as tecnologias. O desdobramento desse objetivo é mostrar que só é possível melhorar a experiência humana em ambiente terrestre se houver mecanismos capazes de humanizar os produtos humanos, gerando relações de compartilhamento na cultura.

1.1 UM MANUAL DO CARÁTER E COMPORTAMENTO HUMANO CHAMADO *FISIOGNOMONIA*

Como tentativa de decodificar a imagem do corpo humano a fim de estabelecer parâmetros para o comportamento e personalidade humana, surgiu na cultura uma prática conhecida como *Fisiognomonia*. Foi uma proposta de estudos sobre a imagem humana, cujo objetivo era funcionar como uma espécie de guia do caráter humano e manual de comportamento. Por ter sido amplamente difundida como prática acadêmica e profissional, desde a idade média, o tema atraiu a atenção de filósofos e cientistas que procuravam decifrar a personalidade humana e o seu comportamento. Neste trabalho, a decisão foi por usar as explicações e considerações formuladas pelo escritor e jornalista italiano Leo Talamonti, como exemplo desta prática, e a partir das quais foram retiradas as referências para o assunto em questão. O que interessa é usar suas considerações como ponto de partida para a abordagem do tema, a fim de se entender os percursos pelos quais a semiotização da imagem humana tem ocorrido.

O que se pretendeu com essa prática foi traçar modelos descritivos e interpretativos das muitas manifestações do caráter humano, tendo como base aspectos psíquicos e estruturas presentes na morfologia humana. A Fisiognomonia também faz referência aos astros celestes para discutir o inconsciente e consciente humano e para tratar a respeito das projeções humanas sobre objetos externos ao corpo. A justificativa apresentada para validar essa abordagem é que a natureza e os assuntos humanos têm sido representados por diferentes

métodos e simbologias, desde a correlação com astros celestes a divindades olímpicas, por exemplo (TALAMONTI, 2002).

Por meio de sete tipologias morfológico-astrais, uma vez que eram somente sete os planetas conhecidos no passado, foram traçadas personalidades humanas em correlação com tais planetas. Havia o tipo representativo do ser humano cujas características representavam o planeta Marte. Esse tipo era regido por “impulsividade e coragem [...] podendo enfurecer-se por pequenas coisas”. O autor cita os outros tipos, a saber: o solar; o lunar; o mercúrio; o venusiano; e saturnino e o tipo terra. A esses tipos foram relacionadas também certas características físicas, como por exemplo: o tipo marcial, referente ao planeta Marte, deveria apresentar porte “físico atlético, uma testa não muito alta, olhos pequenos, a expressão um pouco vazia [...] O tipo lunar teria formas mórbidas, rosto arredondado, corpo com tendência à obesidade [...]”, de acordo com Talamonti (2002, p. 18, 23).

Além dos aspectos planetários, tidos como externos e citados por Talamonti, há a referência aos aspectos internos constitutivos da personalidade humana. Esses aspectos teriam relação com os modos em que a fisiologia do organismo humano pudesse se manifestar, no que diz respeito à estrutura geral dos órgãos internos versus suas funções vitais. A explicação seria que, independentemente de todos os indivíduos humanos serem formados pelos mesmos órgãos, nem todos apresentariam a mesma capacidade muscular, digestiva ou respiratória, traduzidas em níveis de força, resistência, circulação sanguínea etc; e que essas manifestações estariam relacionadas a funções psíquicas, diminuindo-as ou acentuando-as. A essas aplicações, a Fisiognomonía chama de *temperamentos*. Ou seja, o ser humano apresentaria temperamentos diferentes de acordo com sua constituição fisiológica. Para justificar esse emprego, cita-se médicos como: Hipócrates e Galeno, já que a eles foram atribuídas a classificação dos temperamentos e humores, respectivamente; com base no *sangue*, *bílis* e *linfa*.

Como resultado, as diferenças individuais seriam decorrência da manifestação da natureza no sistema fisiológico humano, e essas características variariam entre quatro tipos puros de caráter: o *sanguíneo*; o *colérico*; *melancólico* e o *fleumático*. Juntamente com esse quatro tipos puros, os quais deveriam ser facilmente reconhecidos por sua aparência física, movimentos e reações, haveriam também os tipos mistos; indivíduos que apresentariam misturas nesses tipos de caráter.

A seguir, há a ilustração retirada de Talamonti (2002, p.29), representando os quatro tipos citados acima:

Fig. 1: Os quatro tipos puros de caráter, segundo a Fisiognomonia.

Fonte: TALAMONTI, 2002

Na figura 1, de acordo com os pressupostos da Fisiognomonia, ocorre classificação e diferenciação física mediante traços de comportamento, caráter, ou personalidade e isso se reflete em uma das quatro possibilidades de imagem corporal que esses indivíduos apresentarão ao ambiente em que vivem.

Houve outras classificações, nas quais a relação entre características humanas não se davam com os planetas, mas com a aparência e características de certos animais. De acordo com Melina (2015), foi Giambattista Della Porta em *De Humana Physiognomia* (1586) quem produziu imagens de homens cujas feições e traços estavam associados às imagens de animais que, por seus portes físicos e fisiológicos, acreditava-se remeter às mesmas características. A pesquisadora ainda observa que outros, como o pintor italiano Leonardo DaVinci e o pintor francês Charles Le Brun, por volta de 1668, também usaram dos mesmo princípios fisiognomônicos ao realizar seus retratos. No entanto, ela argumenta que, ao contrário de outros, DaVinci se recusou a denominar essa técnica como uma possível ciência capaz de classificar ou fornecer entendimento sobre o caráter humano. Embora para ele a fisiognomonia careça de bases científicas mais sólidas, as hipóteses formuladas por tais pensadores da relação entre imagem do humana versus comportamento no ambiente contribuíram para a disseminação e constante interesse pelo tema, a ponto de fazerem surgir outras propostas de tradução signica para o conceito de imagem humana na cultura, como podemos constatar pelo Visagismo, adotado muito tempo depois. Conforme será abordado no no capítulo 2 desta pesquisa, a origem para a Fisiognomonia parece ter sido o uso dos chamados *Espelhos Mágicos*; cuja prática consistia no uso de espelhos de variados formatos a

fim de projetar imagens dos rostos das pessoas, manipuladas por ilusão de óptica. A seguir, há estudos dessas representações em forma de imagens:

Fig. 2: Representações fisiognômicas entre imagens de homens e animais, por Della Porta.
Fonte: TALAMONTI, 2002.

Conforme se observa nas figuras 1 a 3, tanto Della Porta quanto DaVinci procuram representar a imagem humana buscando exibir nas gravuras da face as diferenças de personalidade e características emocionais humanas.

Quando comparadas a imagem de animais, percebemos que procurava-se associar as características do animal aos traços da pessoa; estampando nas imagens humanas significações da cultura possivelmente atreladas ao respectivo animal: um homem de aspecto bovino deveria retratar as características de um boi, como força, por exemplo.

Fig. 3: Imagens humanas baseadas na Fisiognomonia, realizadas por DaVinci.
Fonte: TALAMONTI, 2002.

Já na figura 4, abaixo, Le Brun parece tanto animalizar o homem quanto humanizar o animal, por meio de representações quase simbióticas de suas faces e respectivas imagens.

Fig. 4: Imagens Fisiognomônicas expressando emoções, pelo pintor Le Brun.
Fonte: TALAMONTI, 2002.

Para este trabalho, reforça-se que não se pretende buscar justificativas comprovadamente científicas a fim de provar se existe ou não quaisquer relações verdadeiras, biológicas e/ou psicológicas, que unam as significações em torno de possíveis semelhanças entre a personalidade de um homem quando comparada à de um animal. O que interessa é verificarmos que essas relações podem sim ocorrer, a partir de construções culturais cuja intenção seja a de gerar semiose por meio de simbologia e metáforas; promovendo sentidos entre a subjetividade humana e o meio que a cerca. Neste trabalho, ressalta-se que uma das formas em que esse tipo específico de construção cultural ocorreu, e tem ocorrido, se dá pela manipulação de imagens como processo semiótico, muito além daquelas permitidas pela semiose luminosa, e talvez por isso o Visagismo tenha ganhado tanta força e adeptos na cultura.

Surgiram na Europa, a partir dos anos 1800, especialmente na Itália e na França, escolas que se propunham ao estudo do temperamento e da morfologia humana cuja ênfase não era associar os quatro tipos a patologias mas, ao contrário, pretendia apresentar as possibilidades de manifestação das diferenças no caráter humano. Dentre os estudiosos dessa época, destacam-se o médico Nicola Pende na Itália e Allendy, Sigaud e Mac Auliffe, na França. Esses médicos e estudiosos procuraram estabelecer correspondências entre a morfologia humana somática e as características fisiológicas internas de um indivíduo. Vale destacar também que além de estabelecer essas relações a partir da morfologia e fisiologia, essas classificações designaram uma divisão dos órgãos fisiológicos internos em quatro

grandes grupos: o aparelho respiratório, que cuidava das relações vitais com a atmosfera; o aparelho digestivo, garantindo a relação com o ambiente nutritivo; o aparelho muscular, que podia assegurar o contato físico com o meio externo; e o aparelho cérebro-espinhal, que proporcionaria a vida em ambiente social, por meio de órgãos da linguagem, por exemplo.

Daí, se podia classificar o indivíduo com base na predominância de um desses quatro grandes grupos. Sendo assim, indivíduos que apresentassem maior desenvolvimento morfológico de órgãos ligados a um desses quatro grupos, assumiriam as características daquele órgão ou grupo. Então, os indivíduos também poderiam ser classificados como sendo tipos *respiratórios*, *digestivos*, *musculares* ou *cerebrais*. Cada indivíduo poderia ser então reconhecido fisicamente pelas formas visíveis de seu corpo e pelas medidas de cada parte. Outro critério baseado nessa classificação seria a de distinguir entre indivíduos regulares ou irregulares:

Os primeiros, ditos tipos *francos*, são dificilmente discerníveis um do outro pelo fato de que o desenvolvimento maior de um aparelho está contido em limites modestos, a fim de não alterar o equilíbrio e a harmonia do conjunto; ao contrário, os indivíduos *irregulares* (os quais, nota-se, são a maioria) reconhecem-se facilmente exatamente porque a preponderância da qual falamos é maciça e dá logo nas vistas. Entre estes últimos deve-se ainda distinguir entre indivíduos *redondos* e indivíduos *planos* (TALAMONTI, 2002, págs. 40, 41).

Outra afirmação relevante para esta pesquisa, encontrada na mesma e quase exclusiva obra da qual estamos retirando as formulações sobre as bases da Fisiognomonia, é a associação entre *forma* versus *função* dos órgãos internos e externos da fisiologia humana. Vale lembrar que essa mesma referência seria usada também pelas escolas européias de design, nos séculos XIX e XX, cujo lema era a classificação dos objetos, produzidos pelo design, por sua forma versus função. Tratarei dessa questão em mais pormenores à frente. O que interessa, a princípio, é a afirmação segundo a qual a forma associada à função dos órgãos do corpo, ou seja, uma morfologia humana funcionalista, seria o resultado de adaptação hereditária no ambiente. Esse aspecto parece dialogar com os postulados de Darwin² (2009, [1809-1882]), quando ele afirma sobre indícios para haver adaptação de padrões comportamentais de animais, e até mesmo de seus órgãos, ao meio em que vivem, transmitidos em cada espécie durante seu processo evolutivo, por seleção natural e capacidade de adaptação. Ou seja, “são os ambientes que forjam os tipos, os quais por sua vez tendem a

² 1809-1882

estabilizar-se e a transmitir aos próprios descendentes os caracteres pouco a pouco adquiridos” (TALAMONTI, 2002).

Importante manifestação da influência exercida pela abordagem da Fisiognomonia, mais diretamente no que se refere à prática antropométrica³, foi deixada pelo médico italiano Cesare Lombroso quando, por volta dos anos 1870, produziu uma das doutrinas mais influentes teorias antropométricas. Quando examinava o crânio de um famoso criminoso, Lombroso relacionou a anatomia do crânio a possíveis traços hereditários cuja associação levava-o a acreditar que esses traços reproduziam instintos selvagens simiescos, pertencentes a uma humanidade primitiva e feroz, e que essas característica deveriam ser a chave para se explicar o instinto criminoso daquele ser humano. Sua tese se baseava quase que exclusivamente em dados antropométricos, e afirmava que seria possível reconhecer um potencial criminoso pelo exame e medidas de sua fisiologia, mesmo em crianças.

Lombroso incluiu várias características fisiológicas que considerava serem anomalias dignas de classificar os indivíduos quanto a seu potencial criminoso, criando verdadeiros estigmas sociais. Dentre eles citam-se,

[...] maior espessura do crânio, simplicidade das estruturas cranianas, mandíbulas grandes, proeminência da face sobre o crânio, braços relativamente longos, rugas precoces, testa baixa e estreita, orelhas grandes, ausência de calvície, pele mais escura, grande acuidade visual, baixa sensibilidade à dor, e ausência de reação vascular (incapacidade de enrubescer). No Congresso Internacional de Antropologia Criminal, chegou mesmo a afirmar que os pés das prostitutas são frequentemente preênses como nos macacos (o dedo grande do pé bastante separado dos outros). (GOULD, 2014, p. 127).

A seguir, há imagens retratando as características descritas por Lombroso como sendo pressupostos antropométricos para a discriminação:

Fig. 5: Imagem retratando a morfologia dos pés de prostitutas.
Fonte: TALAMONTI, 2002.

³ *Antropometria* é o termo usado para descrever a técnica de se medir o corpo humano, e seus membros.

Fig. 6: Imagens de quatro criminosos natos, segundo Lombroso.
Fonte: TALAMONTI, 2002.

Nas figuras 5 e 6 apresentadas, no que se refere à imagem dos pés das prostitutas, Lombroso afirmou que “a morfologia da prostituta era ainda mais anormal que a do criminoso, [...] pois o pé preênsil⁴ é um atavismo” (GOULD, 2014, p. 129). Também, pode-se observar nas imagens retratando os “criminosos natos” as características para possíveis anomalias, conforme Lombroso. Ou seja, assim como proposto pela prática da Fisiognomonia, ao se relacionar e retratar por meio de imagens as supostas relações entre características de homens e de animais; também por meio da Morfopsicologia procurava-se estabelecer relações signicas de sentido a fim se providenciar explicações e razões para determinado comportamento humano, como o crime, por exemplo. A diferença maior presente na prática da Morfopsicologia é que usa-se os parâmetros de antropometria; ou seja, por meio de medidas físicas eram geradas relações de sentido que justificassem as atitudes humanas.

De acordo com Brito (2012), a respeito das questões em torno da proporção áurea em crânios humanos, a geometria facial utiliza-se da aplicação dessas proporções e de formas geométricas como quadrado, triângulos e retângulos para avaliar pontos craniométricos e faciais. Essa área também ficou conhecida como *Antropometria*.

⁴ *Preênsil* é o termo usado para descrever a capacidade natural de membros do corpo humano, como por exemplo os dedos, ou a mãos, para segurar, agarrar ou prender coisas e objetos.

1.2 MORFOPSICOLOGIA COMO PROPOSTA PARA DEFINIÇÃO DA PERSONALIDADE HUMANA

Surgiu também na cultura o que parecia ser uma possível nova ciência, provavelmente fundamentada na área da medicina, batizada como *Morfopsicologia*, cujos pressupostos remontam às anteriores propostas trazidas pela Fisiognomonia. Isso ocorreu, oficialmente por volta de 1937, por meio de seu idealizador, o médico francês Louis Corman, autor do livro publicado na Espanha pela Guid Publicaciones, em 2013, intitulado *Rostros y caracteres: Tratado De Morfopsicologia*. Há, inclusive, um instituto em Barcelona, na Espanha, chamado de Instituto Corman, onde se promovem cursos, à distância online e presenciais, cujo intuito é ensinar sobre a aplicabilidade do método Corman de Morfopsicologia. Encontram-se também exemplos de análises de rostos de pessoas famosas, com destaque para características físicas que as distinguem, em um blog e em um perfil institucional promovido pelo mesmo Instituto Corman, conforme se vê na figura 7. Esse método também está propagado em outros países da Europa, mantendo instituições para o ensino na Itália e na França.

Com base na imagem humana da face, conforme prática em morfopsicologia, faz-se uma análise descritiva sobre as características psicológicas de uma pessoa, por meio da imagem de seus traços físicos, especialmente os do rosto. A seguir será reproduzido um texto encontrado no blog espanhol do Instituto Corman, sobre a possível estrutura morfopsicológica do ex-líder saudita Osama Bin Laden, e seus possíveis significados, conforme se pode observar, por meio de suas fotografias.

No texto em Espanhol, um formato triangular foi atribuído a seu rosto e, a este formato, foi associada a característica de alguém que demonstra uma atitude defensiva no mundo. Ao formato de seus olhos, e de seu crânio, foram atribuídas características de alguém que está sempre no mundo das ideias e teorias abstratas, cujo objetivo é dominar e ser reconhecido por outras pessoas como alguém que se vale da estratégia.

Fig. 7: Análise morfopsicológica de Bin Laden
Fonte: Instituto Corman

Em material publicado no site da Sociedade Italiana de Morfopsicologia, há um breve relato sobre o surgimento desse tipo de prática na cultura francesa, por volta dos anos 1900. Explica-se que é possível encontrar uma estreita relação entre o corpo humano e a psique humana, e que a beleza exterior é apenas reflexo da busca pela beleza interior e pelo desenvolvimento do potencial inato de cada ser humano. Ou seja, a Morfopsicologia pretendia ser a ferramenta com a qual se pudesse auxiliar o indivíduo a se elevar e evoluir.

Fig. 8: A Morfopsicologia de acordo com a Sociedade Italiana de Morfopsicologia.
Fonte: Sociedade Italiana de Morfopsicologia.

Conforme a figura 8, há no terceiro parágrafo do site italiano uma breve explicação sobre o significado e propósito da Morfopsicologia:

A morfopsicologia é o estudo da personalidade - a psiquê - por meio de características faciais - morfo - transformadas, a diferença da fisionomia não de um jeito analítico e estático, mas em contínua transformação dinâmica; cada elemento da face assume, e por sua vez dá significados diferentes, dependendo do contexto no qual ele é inserido. É uma *ferramenta* que pode ser de grande ajuda na compreensão não só dos outros, mas também de nós mesmos em primeiro lugar. Ela ajuda-nos a compreender melhor a evolução da nossa personalidade, dando-nos a oportunidade, através da consciência de todo o nosso potencial, para entender que nada é dado como certo ou definido e que o ser humano está sempre mudando. (grifo nosso)

SOCIEDADE ITALIANA DE MORFOPSICOLOGIA

Seguindo essa tendência, nos anos 1930, o pesquisador norte-americano William Sheldon, da Universidade de Harvard, estabeleceu o que ele chamou de “variáveis somáticas” para se referir a certas características físicas ou psíquicas de indivíduos humano. Essas variáveis são: o *endomorfismo*, o *mesomorfismo* e o *ectomorfismo*, retratados pela figura 9; e foram divididas em dois grupos: o grupo das variáveis estáticas e o das variáveis dinâmicas. De acordo com esses parâmetros, uma das variáveis predominaria sobre as demais, estipulando a condição fisiológica e psíquica do indivíduo, permitindo serem estipuladas as distinções entre diferentes indivíduos. Para o grupo das *variáveis estáticas*, seriam classificados como: *endomorfos*, pessoas que apresentassem expansão dos órgãos viscerais e digestivos; os *mesomorfos*, seriam aqueles que apresentassem maior expressão de estrutura óssea, ou massa muscular, de porte mais atlético; e os *ectomorfos*, seriam indivíduos mais longilíneos, de tórax com aspecto mais achatado e de silhuetas menos robustas. No que se refere às variáveis dinâmicas, estas estariam relacionadas a aspectos psicológicos, e se dividiriam em: *viscerotonia*, atribuída aos endomorfos e cujas características seriam as de psiquismo estável, cordialidade, comodidade, frivolidade, busca por prazeres ligados à nutrição e ao sexo; a *somatotonia*, referia-se aos mesomorfos, e caracterizava-se por maior disposição física e motora, ligadas a um estilo de vida mais dinâmico e agressivo; já a *cerebrotonia*, relativa aos indivíduos ectomorfos, remeteria a uma maior sensibilidade a estímulos vindos do ambiente, os quais provocariam espontâneas reações de defesa; levando esses indivíduos a demonstrarem comportamento mais prudente, reservado e inibido (TALAMONTI, 2002).

Os três tipos morfopsicológicos e suas respectivas características físicas podem ser retratados pelas imagens, da figura humana, divididas apresentadas na figura 9, a seguir. Parece que a forma do corpo seria a responsável por determinar quem e como o indivíduo seria. Essa abordagem esconde um tipo bastante sutil de ditadura moral e coerção comportamental: o pressuposto de estar enquadrado em uma das três formas morfopsicológicas - endomorfo, ectomorfo ou mesomorfo, para justificar a demonstração de tipos de personalidades, ou aquele comportamento típico da respectiva forma, conforme apresentado no parágrafo anterior. Pode ser que tal tipo de classificação faça parte da necessidade humana em estar constantemente gerando estruturas e formas, físicas ou não, para os fenômenos à sua volta como uma tentativa de racionalizar e controlar o ambiente. Dessa forma, o homem observa os fenômenos, os legitima e categoriza a fim de sentir que os entende e os aceita.

Fig. 9: Morfologia e antropometria: variáveis.
Fonte: TALAMONTI (2002)

Longe da América e da influência dos países europeus, trilhando pelos mesmos caminhos apontados pela Fisiognomonia e a Morfopsicologia, há na cultura outra prática cujas origens, acredita-se, remontam a aproximadamente cinco mil anos atrás, no Extremo Oriente Chinês. Denominada de *Leitura Facial*, essa técnica, muitas vezes somada à astrologia, ficou conhecida como uma ferramenta para se fazer diagnósticos de doenças, e se baseava na observação da face, da língua, das mãos e da postura do indivíduo. Sua prática envolvia a análise de cada traço da face, no que se refere à posição, tamanho e saliência; sendo que a estrutura óssea da face, bem como sua cor e textura também devem ser

consideradas. Dessa forma, estabelece-se uma relação entre as partes do rosto com determinados órgãos do corpo, sendo que a cada órgão atribui-se uma emoção específica. Assim, seria possível, ao analisar a face de um indivíduo, determinar como estavam seus órgãos e seu respectivo quadro emocional. Junta-se a essas características o fato de que, na China, acredita-se haver no universo um tipo específico de energia conhecido como *Chi*, cuja função seria a de transmitir informações para dentro e para fora do corpo humano no que se refere a aspectos físicos e emocionais do indivíduo⁵.

No que se refere às partes do rosto, Talamonti (2002) ressalta que, na prática da Fisiognomonia, passou-se a atribuir um significado psicológico ao que se convencionou chamar de *assimetria* do rosto humano. A prática consistia em traçar uma linha imaginária vertical sobre o rosto, dividindo-o em duas partes: direita e esquerda. Começou-se então a atribuir às partes determinadas funções; sendo que a parte esquerda representaria o indivíduo em sua vida social, seus papéis, e máscaras que todos vestem na relação com o outro. Já o lado direito do rosto estaria associado à personalidade do indivíduo, sem máscaras ou representações sociais.

Importante notar que essa prática de dividir o rosto em dois hemisférios, direito e esquerdo, parece ter sido também praticada pelos orientais quando as associavam para representar as duas características opostas da energia *Chi*, o pólo Yin, mais passivo, feminino; e seu oposto, o Yang, de aspecto mais ativo, masculino. Quando associados às metades do rosto humano, o lado Yin seria representado pelo lado direito do rosto; e o Yang, seria o lado esquerdo. Em outras palavras, o lado esquerdo, Yang, seria o lado masculinizado da personalidade do indivíduo estando, inclusive associado ao lado paterno e aos avôs; enquanto o lado Yin, estaria associado às mães e avós (BROWN, 2001).

Há, inclusive, um tipo de exercício bastante conhecido pelos praticantes da leitura facial, apresentado na figura 10 a seguir, por meio do qual se pretende obter qual dos lados do rosto do indivíduo, hemisfério direito ou esquerdo, exibem maior semelhança psicológica e emocional do indivíduo com seus antepassados. De acordo com essa prática, as assimetrias

⁵ Daí surge a fotografia Kirlian, desenvolvida em 1939 pelo eletricitista russo Semyon Kirlian e sua esposa, cuja técnica consiste em fotografar as mãos e os pés por meio de uma máquina que emite um sinal elétrico de alta frequência. Acredita-se que esse disparo elétrico reage com a energia *chi* e o filme gera um registro da potência dessa reação, e isso revelaria as cores e a forma do campo de energia do indivíduo, de acordo com seu estado emocional (BROWN, 2001).

encontradas na face de um mesmo indivíduo refletiriam seu potencial herdado de duas forças opostas, o pólo masculino e o pólo feminino, podendo equilibrá-los ou não.

Fig. 10: Prática fisiognomônica e morfopsicológica de dividir o rosto em lado direito e esquerdo.
Fonte: BROWN (2001).

Conforme se pode observar nessa proposta de exercício, aconselha-se a dividir o rosto de um indivíduo em dois hemisférios, usando duas cópias de uma mesma fotografia e, após recortá-las, ensina-se a recombinar os lados do rosto a fim de se obter a *imagem Yin* e a *imagem Yang*, representativas das características morfopsicológicas do indivíduo.

Interessante perceber que, de acordo com Brown (2001), a exortação à realização desse exercício é para que seus praticantes consigam distinguir o caráter do indivíduo analisado; de forma que se o rosto for mais simétrico, isso significaria que o indivíduo seria mais honesto e sincero; enquanto um rosto mais assimétrico, denotaria um caráter mais desonesto, como se a pessoa fosse de “duas caras”. Essa colocação nos remete diretamente às teorias Lombrosianas, analisadas acima, quanto à possibilidade de um indivíduo, por meio de suas características fisiológicas, tender ao crime e à selvageria.

Outra importante questão tem a ver com a prática de se determinar o caráter e a personalidade de alguém com base em possíveis formatos geométricos encontrados na imagem de um rosto, também propostas pela Morfopsicologia. Nesse sentido,

O formato da face de uma pessoa pode fornecer informações vitais sobre sua personalidade, dizendo se ela é mais yin ou mais yang. Se encontrar dificuldade em decidir o formato do rosto de uma pessoa, observe particularmente a testa e a linha do queixo.
BROWN (2001, p. 24).

Dentre os principais formatos geométricos apontados, estão: o *triangular de base baixa*; o *triangular de base alta*; o *oval*; o *quadrado* e o *redondo*. Posteriormente, será visto que o texto de cultura conhecido como *Visagismo*, adota mais formatos geométricos na tentativa de definir as características de uma pessoa. Por exemplo, se o indivíduo apresentar um rosto de formato considerado quadrado, será tido como alguém prático, lógico e com boa propensão à execução de tarefas. Também são descritos como sendo mais organizados, mais Yang, de natureza paternal e masculinizada. Uma pessoa que apresentasse um formato de rosto arredondado seria descrita como um tipo também Yang, de personalidade forte, equilibrada e práticas. Teria dificuldade em adaptar-se a mudanças e, por isso, tenderiam a acomodar-se e preferir a estabilidade. Ao contrário do rosto de formato quadrado, a forma redonda apresentaria natureza mais maternal, sendo bons amigos e conselheiros.

Na figura 11, a seguir, há um exemplo desse tipo de análise morfopsicológica, na qual é possível depreender que as classificações da personalidade e características comportamentais gerais de um indivíduo estavam vinculadas à relação significativa estabelecida entre algumas formas geométricas e suas possíveis correlações fenomenológicas, aplicadas ao ser humano. O curioso é que tais análises são baseadas puramente em material visual, ou seja, em imagens, na sua maioria fotográficas, e isso leva a sérios questionamentos quanto à veracidade ou cientificidade de tais associações. Conforme tratado a seguir no capítulo 2 deste trabalho, *imagens*: as visuais produzidas pelo aparelho biopsíquico humano, ou aquelas resultantes puramente de processos mentais, são passíveis da interpretação subjetiva do observador; já que os processos que as geram são de natureza semiótico-diagramática, os quais, por sua vez, são totalmente manipuláveis e transformáveis. A chamada *ilusão de óptica* é um bom exemplo para este tipo de fenômeno.

Fig. 11: Análise de formatos de rosto proposta pela leitura facial.
Fonte: BROWN (2001).

Conforme observado na figura 11, as análises em torno da imagem da face humana: se quadradas, ou redondas, ou ovais, ou triangulares; são colocadas de formas taxativas e excludentes. Ou seja, um formato específico é representativo de determinadas características, inerentes àquele formato e, portanto, à personalidade do indivíduo que os apresenta, excluindo-se quaisquer outras possibilidades não pertencentes àquele formato identificado.

É preciso salientar que, em se tratando dessa prática na cultura, a leitura facial não só propõe analisar os formatos da imagem da face de um indivíduo, como também aponta outros possíveis significados ao descrever o tamanho e formato da testa, dividindo-a em três níveis: *região celestial*; *região humana* e *região terrena*. Inclusive, chegam a apontar a testa como sendo o lugar onde se localiza a inteligência e o intelecto, justificando se tratar da região situada logo à frente do cérebro. Também, delimitam a linha dos cabelos, seu tamanho e espessura como indicadores sobre a personalidade e o comportamento. Fazem parte das análises as sobrancelhas, o formato dos olhos, do nariz, dos lábios, queixo e maxilares, se o indivíduo usa ou não barba, tamanho e formato das orelhas.

Dessa forma, a leitura visual pressupõe, além de dividir o rosto na vertical em dois hemisférios (direito e esquerdo), a classificação do indivíduo por meio de três regiões faciais: a *superior*, a *média* e a *inferior*, conforme se pode observar na figura 12, a seguir:

Fig. 12: As três regiões do rosto.
Fonte: BROWN (2001).

A partir dessas linhas imaginárias, o praticante dessa técnica pretende entender o que é ou não predominante na personalidade do indivíduo, assim como identificar se esse indivíduo tem maiores tendências à intelectualidade, caso a região superior da face seja maior; às emoções, se a região média do rosto for de tamanho predominante; ou instintivo, caso a porção inferior de seu rosto predomine. Caso as três regiões apresentem ser do mesmo tamanho, diz-se que esse indivíduo tem maiores chances de ser mais equilibrado (BROWN, 2001).

A proposta, de se medir o rosto tanto na vertical quanto na horizontal, procurando estipular um nível ideal de proporções, está estreitamente ligada ao que ficou conhecido na cultura como: *padrão de beleza ideal* cujo representante maior é uma suposta fórmula matemática, originalmente atribuída aos gregos, e comumente chamada de: *Proporção Áurea*, *Razão Áurea*, *Seção Áurea* ou *Número Áureo*.

Essa medida é guiada pelo princípio do ‘retângulo harmônico’, relação mais tarde encontrada para o crescimento de organismos no planeta, construções arquitetônicas etc. Essa razão matemática estipula que para haver harmonia geométrica aplicada na arquitetura, artes ou na estética, por exemplo, deve-se encontrar o valor arredondado da razão de 1,618 entre suas partes. Esse valor ficou conhecido também como *Proporção Áurea* ou *Divina Proporção* e desde a antiguidade tem sido usada em obras arquitetônicas como o Parthenon, a catedral de Chartres e em algumas pinturas de Leonardo da Vinci como a Mona Lisa (LAURO, 2005).

A Proporção Áurea, representada pelo número 1,618, é simbolizada pela letra grega *PHI*⁶ - em referência ao escultor grego Phidias em cujas obras aplica essa proporção, a exemplo do Parthenon na Grécia. O uso dessa razão se daria pelo emprego de uma sequência de números inteiros, conhecida como Sequência de Fibonacci, descrita pelo italiano Leonardo de Pisa também conhecido por Fibonacci, no final do século XII. Essa sequência é aditiva e multiplicativa. Se inicia em 0 e 1, sendo que os números seguintes são sempre a soma dos dois números anteriores. Cada número aproxima-se do número anterior se multiplicado pela proporção áurea. Temos a Sequência de Fibonacci assim representada: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89..... Sua razão se torna mais precisa à medida que os números aumentam. Seu uso parece ter sido reconhecido pelos antigos Egípcios, além dos Gregos e, acredita-se, que ocorra na natureza em árvores genealógicas de abelhas, nuvens de furacões, nos nucleotídeos de DNA, em elementos químicos, até mesmo na operação de bolsa de valores no mercado (OLSEN, 2006). A seguir, há uma figura representando retângulos áureos formados pela sequência de Fibonacci:

Fig. 13: Medidas e Retângulos Áureos.
Fonte: OLSEN (2006).

⁶ Letra grega *PHI*, representada pelo símbolo Φ

Pelo que se pode depreender dos retângulos áureos retratados na figura 13, diferentes diagramas retangulares, circulares e triangulares podem ser obtidos pela adoção da medida Áurea. Parece relevante chamar a atenção novamente para o fato de que o homem está sempre buscando, estabelecendo e propondo padrões e estruturas representativas de seu ambiente terrestre, refletidas em si mesmo, em seu comportamento e experiência dos fenômenos. No caso da Proporção Áurea, admitiu-se que essa deveria ser a mais pura forma de perfeição de beleza, formas e medidas já que era, supostamente, possível encontrá-la nos elementos da natureza, componente dos reinos: mineral, vegetal e animal. Portanto, seria de se esperar que o homem adotasse esse tipo de estruturação, imitando a ordem estrutural organizadora da natureza e do ambiente.

No que se refere à imagem do corpo humano, parece ter sido por meio do arquiteto romano Vitrúvio o início do estudo das proporções aplicadas à composição das formas do corpo humano. De acordo com ele, o homem proporcional deveria poder ter o rosto segmentado horizontalmente em três partes simétricas: a primeira, do início do cabelo até as sobrancelhas; a segunda, desde as sobrancelhas até o nariz; e a terceira, entre nariz e o queixo (CAMARGOS et. al., 2009).

Na Idade Média, a teoria do “homo quadratus” se baseava na existência de correspondências numéricas a partir de elementos da natureza, e que essas deveriam ser também correspondências estéticas. E como na natureza é frequente encontrar correspondências com o número quatro: quatro pontos cardeais, quatro ventos principais, quatro fases da lua, quatro estações no ano; da mesma forma, de acordo com Vitrúvio, o número quatro passa a ser “o número do homem, pois sua largura de braços abertos corresponderá à sua altura, o que equivale à base e à altura de um quadrado ideal”; o homem de moral perfeita “será chamado de tetrágono” (ECO, 2010, p. 72-77).

Aplicada à imagem do corpo humano, a Razão Áurea é usada para obter as medidas antropométricas de rostos e corpos humanos ao estabelecer as proporções mais adequadas ou mais harmônicas para a beleza de formatos de rosto e corpo.

Platão, no entanto, adota duas concepções da Beleza: a Beleza como harmonia e proporção das partes (derivada de Pitágoras) e a Beleza como esplendor, exposta no Fedro, que influenciará o pensamento neoplatônico. Portanto, também para Platão a Beleza proporcional estava associada às formas geométricas e em uma concepção matemática do

universo (ECO, 2010). A concepção platônica da proporção se baseava na concepção de que o modelo de realidade para a perfeição seriam as ideias e essa filosofia orientou a produção arquitetônica grega, pelo fato de a civilização grega ter pretendido encarnar a perfeição das ideias em estátuas, pinturas etc.

Ainda no que se refere aos conceitos de Beleza expressa por meio do corpo humano, vale destacar que para os primeiros pitagóricos a concepção de beleza harmônica estava associada às ideias de oposição entre as partes, entre as relações de dualidades (bem/mal; par/ímpar; masculino/feminino; direita/esquerda etc). Os pitagóricos que vieram depois, entre os séculos V e VI a.C, conceberam a Beleza não pela oposição entre diferentes aspectos mas sim pela simetria das características visuais, pelo equilíbrio entre duas partes opostas. A concepção de Beleza assume um caráter parecido para Heráclito uma vez que, para ele, a harmonia entre os opostos deve ser feita pelo equilíbrio dos contrastes (ECO, 2010).

No século IV a.C, Policleto produz o Cânone. Trata-se de uma estátua na qual encarnava-se as ideias de justa proporção. No Cânone, todas as partes do corpo deveriam ser proporcionais num sentido geométrico: uma parte está para a outra, e essa para as outras sucessivamente. Para os Egípcios, diferentemente dos Gregos, a proporção não se ligava à geometria mas sim a “medidas quantitativas fixas”. Assim, “uma figura humana deveria ter dezoito unidades de altura, automaticamente o comprimento do pé era de três unidades, o do braço de cinco e assim por diante” (ECO, 2010, p. 74).

A partir do século XVI, a Beleza dos corpos começa a estabelecer hierarquias na ordem de importância daquilo que podia estar visível aos olhos em se tratando das partes do corpo. A partir dessa época, “o olhar é orientado, submetido a um código de moralidade. É o que limita a beleza às esferas circunscritas do corpo. Impõe-se, sobretudo, um critério: o do descoberto ou o do escondido” (VIGARELLO, 2006, p. 17). A atenção e valorização da Beleza humana estava voltada para as “partes altas” enquanto que as “partes baixas” do corpo não eram para ser mostradas ou tidas como relevantes. Essa visão hierarquizada pode ser também compreendida pelo fato de que “a ordem estética” passou, a partir do século XVI, a ser orientada “pela ordem cósmica” (VIGARELLO, 2006, p. 18). Ou seja, o céu, o alto, as partes altas serviam de valor transposto para as partes do corpo na representação da Beleza humana.

A aplicação desses conceitos, especialmente aqueles relacionados à Proporção Áurea e Sequência de Fibonacci, também pode ser observada atualmente não só em áreas artísticas, e arquitetônicas, como também em áreas da medicina forense e odontologia, por exemplo.

O professor em física antropológica, membro da faculdade de biologia da Universidade da Flórida, Dr. Robert George, conduziu sua pesquisa no campo de reconstrução facial forense e da cefalometria⁷. Ao abordar o que chama de Geografia Facial e Geometria Facial, ele afirma que por meio dos chamados pontos cefalométricos é possível mapear a geografia da face, zonear suas áreas e desenvolver índices por meios dos quais relações sutis podem ser reveladas. Esses pontos cefalométricos faciais, quando em relação a pontos craniométricos esqueléticos internos, possibilitariam uma base científica para uma aproximação facial forense. Importante notar que, para ele, em se tratando de Geometria Facial, a Proporção Áurea contribui para esse tipo de análise, possibilitando a reconstrução de uma face humana a partir do Retângulo Áureo (GEORGE, 2007). A seguir, há exemplos dessas representações:

Fig. 14: Geometria Facial: pontos; planos; áreas e linhas.
Fonte: GEORGE (2007).

⁷ Cefalometria é o termo usado para descrever a técnica de medir a cabeça e face humana (GEORGE, 2007).

Como é possível observar na figura 14, houve uma espécie de geometrização da face humana; ou seja, medidas e padrões que antes foram concebidos na área da matemática para medirem elementos da natureza em seus muitos formatos: redondos, triangulares, retangulares, quadrangulares etc, tamanho, posição etc; agora, por meio da Morfopsicologia, podiam ser aplicados à medição da face humana, com o objetivo de que leituras e interpretações pudessem ser feitas com base nessas medições e, assim, fosse possível descrever e analisar o caráter e personalidade humana.

O que se pretendia, da mesma forma como ocorriam com as edificações e construções da Arquitetura, era conceber a *face ideal: a face áurea*; cujos traços, tamanho, formato e proporções espelhasse a mais perfeita simetria encontrada na natureza, conforme demonstrado na figura 15:

Fig. 15: Geometria facial: triângulo facial e face áurea.

Fonte: GEORGE (2007).

Conforme apresentadas nesta seção, muitas têm sido as propostas de se padronizar, analisar, descrever e interpretar indícios físicos expressos na imagem da face e corpo humano, à medida que se estabelecem interrelações e ressignificações de valores e ações humanas encontradas em diversas áreas da produção humana como: a matemática, a geometria, e a psicologia, por exemplo. Além das possíveis interpretações propostas pela Fisiognomonia e Morfopsicologia, surgiram outras derivações significativas que, desta vez, tenderam ao ocultismo, às artes da previsão do futuro e outras esferas espiritualistas, abordadas no tópico a seguir.

1.3 ARTES DIVINATÓRIAS E PREVISÕES POR METOPOSCOPIA COMO RESULTADO DE MANIPULAÇÃO DA IMAGEM HUMANA

Além das práticas para descrever e interpretar a atuação humana praticadas pelas propostas trazidas pela Fisiognomonía e Morfopsicología, todas sendo resultado das tentativas em promover a leitura facial e técnicas de geometria aplicadas à análise e/ou reconstrução da imagem humana; houve também por volta do século XIV, uma espécie de arte cuja promessa era funcionar como uma *assinatura*, ou *marca* facial pessoal. Entendida como sendo parte da Fisiognomonía, a *Metoposcopia* ficou conhecida como uma arte praticada juntamente com a Astrologia, e cujo objetivo era ser para o rosto o que a quiromancia era para a mão. Ou seja, um tipo de arte divinatória pretendia revelar se, por meio das características inscritas no rosto, o indivíduo seria uma boa ou má pessoa, traços de seu caráter, sintomas de doença, e destino na vida. Devido à sua ligação direta com o estudo dos astros planetários e suas influências, era esperado que a Metoposcopia pudesse decifrar

[...] esta escrita divina e atribuir ao homem as qualidades do astro que o domina. Com a linha, traço impresso por um astro à superfície do corpo, diz a origem cosmológica e exterior da figura humana. A Metoposcopia também é uma semiologia da marca. A marca é um indício superficial, dado à flor da pele: é também um traço manifesto e estritamente localizado [...] como se a marca viesse tomar o lugar do indivíduo e reduzi-lo ao desenho de um número. (COURTINE; HAROCHE, 1988, p. 47)

Para a Metoposcopia havia uma linguagem análoga na maneira em que rosto e corpo poderiam ser interpretados e produzir significação. Por isso, rosto e corpo estariam classificados em uma hierarquia na qual o rosto estaria para o corpo na mesma forma em que o corpo estaria para o mundo; já que todas as partes do rosto estariam ligadas a partes do corpo, numa relação na qual rosto e corpo representariam o divino atuando no mundo; sendo que o rosto seria a metonímia e a metáfora da alma. A imagem do corpo humano funcionaria como uma espécie “de escrita cujas possibilidades se multiplicam ao infinito em numerosos traços geométricos. A Metoposcopia seria útil pois permitiria não só predizer, quanto reconhecer e diferenciar o homem bom do perigoso, o assassino, o ladrão, as prostitutas. Para essa arte, “a marca astrológica é um estigma social. Aprender a decifrá-la é saber reconhecer a perigosidade do seu rosto. A lei da natureza e a ordem social confundem-se nos corpos” (COURTINE; HAROCHE, 1988, p. 50).

Pelas figuras 16 e 17 a seguir, é possível observar como a prática era empregada. Mapeava-se o rosto do indivíduo, correlacionando-o a partes análogas do corpo, na tentativa de prever sua personalidade, caráter e demais características biopsíquicas. Da mesma forma em que se pratica a Astrologia, cujos pressupostos partem da associação entre corpos celestes como - planetas, luas e estrelas - e sua suposta atuação sobre o planeta Terra a fim de se estabelecer correspondências entre estes e o comportamento e características humanas, a Metoposcopia funcionava de forma análoga; desta vez, pela semiotização da imagem corporal humana.

Fig. 16: Metoposcopia, Fisiognomonía e Quiromancia.
Fonte: COURTINE; HAROCHE (1988).

Fig. 17: Astrologia e beleza do rosto.
 Fonte: COURTINE; HAROCHE (1988).

De acordo com a figura 17, a imagem do rosto funcionaria como espécie de carta astral, refletora das características e personalidade do indivíduo, bem como poderia sinalizar o grau de beleza do rosto - quanto mais indícios da correlação entre marcas no rosto e astros celestiais, mais se poderia saber sobre as características da pessoa. Por meio da combinação entre Astrologia, Quiromancia e Metoposcopia, interpretadas a partir da análise das proporções do corpo, traçava-se o perfil e caráter da pessoa, por exemplo ao afirmar se o indivíduo teria propensão ao crime, se seria bondoso, leal, assassino etc.

Na figura 18, a seguir, é possível observar a justificação da análise das Metoposcopias por meio de pressupostos formulados pela Astrologia. Há, inclusive, referência direta à relação entre o Sol e determinados planetas, como Mercúrio e Vênus, e as linhas presentes nas marcas de expressão dos rostos. De acordo com a figura, uma face que apresentasse as marcas das linhas do Sol e da Lua, indicaria que a pessoa seria bem afortunada na vida. Já as linhas indicativas das marcas de Mercúrio, apontariam as marcas de um possível assassino, e denotariam turbulência, maldade e controvérsia.

Figura 5 — R. Saunders, (*op. cit.*): metoposcopia (Foto B. N.).

Fig. 18: Metoposcopia.

Fonte: COURTINE; HAROCHE (1988).

Parece que, diferentemente das significações propostas pelas artes citadas nos tópicos anteriores, cujo foco parecia ser a mera descrição de características e atributos de personalidade e de padrões de beleza ideal apenas; por meio da Metoposcopia, o enfoque seria não apenas descrever, mas também apontar futuros desdobramentos no destino do indivíduo, usando o prestígio já alcançado pela Astrologia para justificar as significações, associações e advinhações.

1.4 AS COMPARAÇÕES RACIAIS HUMANAS PARA CARÁTER E PERSONALIDADE CONFORME PROPOSTAS PELA PRÁTICA DA FRENOLOGIA.

Seguindo nas mesmas pressuposições praticadas pela Fisiognomonia e Metoposcopia, surgiu por volta dos anos 1800 a *Frenologia*. Essa prática tornou-se muito popular no século XIX, desenvolvida pelo médico alemão Franz Joseph Gall. Segundo Wells (1883)⁸, o primeiro quadro Frenológico foi produzido e impresso em uma única folha e era vendido por um centavo. Nele havia os nomes dos órgãos do corpo humano descobertos pelo Dr. Gall. Posteriormente, foram produzidos outros quadros que forneciam tanto os nomes dos órgãos quanto sua função; traziam também a relação dos chamados *temperamentos humanos* associados a esses órgãos. Wells (1883) ainda observa que os autores que foram escrevendo sobre a Frenologia passaram a acrescentar suas próprias experiências e relatos a cada novo quadro frenológico produzido, o que tornaram a Frenologia mais recente muito diferente daquela idealizada por seu criador.

Logo no início dessa obra publicada por Wells (1883), citada acima, que parece ser uma das mais antigas e completas publicações acerca dessa prática, pode-se ler que já havia muita relação entre a Frenologia e as crenças postuladas pela Fisiognomonia e Morfologia acerca da associação entre fisiologia e caráter e personalidade. Na referida obra, encontra-se a seguinte afirmação:

Os crânios das raças e nações também diferem grandemente em sua forma, e essas diferenças parecem corresponder com conhecidas diferenças de caráter. Nos Caucasianos vê-se que a testa é prominente e alta, a região coronal elevada, e a região posterior moderadamente projetada. O ângulo facial, medido de acordo com o método Camper, é de 80°. Isso indica grande poder intelectual, moral forte e sentimentos espirituais, e um desenvolvimento comparativamente moderado das inclinações. Os órgãos especiais nos quais os cérebros caucasianos se destacam, e que os distinguem daqueles das raças menos avançadas, são jovialidade, idealismo e consciência, sendo que os órgãos dessas faculdades são quase invariavelmente menores em tribos selvagens e bárbaras. (Wells, 1883, p. vii) (tradução nossa).

A seguir há os exemplos retirados de Wells (1883), no qual aparece as imagens de crânios humanos representando as raças Caucasiana, Indiana e Negra citadas, bem como sua justificativa para as diferenças de personalidade e caráter.

⁸ Esta obra, por se tratar de referência muito antiga, está disponibilizada *online*.

Fig. 19: Diferenças entre crânios de diferentes etnias.
Fonte: WELLS (1883).

Observa-se também que a Frenologia estabelece distinção entre fisiologia versus caráter, não só entre diferentes etnias, como também entre os sexos. Como se vê no texto em inglês, em Wells (1883, p. vii), afirma-se que pode se observar no crânio masculino um maior tamanho da região social e que os órgãos frenológicos de força, orgulho, energia e auto-suficiência, são predominantes. Enquanto que no crânio feminino, as regiões predominantes são aquelas relacionadas à fertilidade, anuência e capacidade de residir, benevolência e veneração; mas, no que se referia à auto-estima e firmeza, essas regiões do crânio seriam menos desenvolvidas.

No que se refere à prática da Frenologia, o manual de Wells, a define como:

um sistema de filosofia mental fundado na fisiologia do cérebro. Trata da mente, como a conhecemos nesta vida mortal, associada à matéria e atuando por meio de instrumentos materiais.

[...] a Frenologia se torna uma arte, e consiste em julgar [...] quais são as tendências naturais e capacidade do indivíduo.

Os princípios chefes da Frenologia [...] são:

1. O cérebro é o órgão da mente.
2. Cada faculdade da Mente tem seu órgão separado e especial no cérebro.
3. Órgãos relacionados entre si em função estão agrupados juntos no cérebro.
4. Tamanho, dentre outras coisas, é uma medida de poder.
5. As condições fisiológicas do corpo afetam a manifestação mental.
6. Qualquer faculdade pode ser melhorada pela prática e pode deteriorar pela negligência.
7. Toda faculdade é normalmente boa, mas passível de perversão. (WELLS, 1883, p. 9 - 10).

Além das definições acima, há também distinções acerca de três tipos principais de temperamentos: 1. *o temperamento motivacional*; 2. *o temperamento vital*; 3. *o temperamento mental*. Esses seriam determinados pela predominância da classe de órgãos do corpo correspondentes. A seguir, estão retratados os modos em que essa classificação humana podia ser feita por meio da Frenologia. Uma série de ilustrações, a seguir, retiradas de Wells (1883) exemplificam esses modos:

Fig. 20: As três regiões do crânio.
Fonte: WELLS (1883).

Fig. 21: Os sentimentos morais.
Fonte: WELLS (1883).

Fig. 22: Os grupos sociais.
Fonte: WELLS (1883).

Fig. 23: Nomes e localização dos órgãos.
Fonte: WELLS (1883).

Fig. 24: Quadro de Frenologia.
(Fonte: Wikipédia).

Como se pode perceber nas figuras 20 a 24, as relações entre características fisiológicas e características morais, sociais e comportamentais eram significadas por determinadas convenções que envolviam etnias, tamanhos, formas do corpo humano, órgãos fisiológicos e suas respectivas funções. Isso pode ser observado na figura 20, pela divisão do crânio em três regiões nas quais eram atribuídas as ações humanas relacionadas a religião, intelecto e propensidades - termo empregado para se referir a uma suposta leitura do caráter; também representado na figura 21. Na figura 22, há a associação entre grupos sociais e suas respectivas características físicas expressas nas formas do crânio e da face. A figura 23 retrata a simbologia envolvida na associação entre os órgãos fisiológicos e as áreas correspondentes de sua localização na cabeça do indivíduo. A essas áreas eram vinculados os traços de personalidade e caráter relativos a um órgão e região do crânio. Também no quadro de Frenologia representado pela figura 24, pode-se constatar a vinculação entre as características de personalidade associadas às regiões da cabeça.

Embora a Frenologia, juntamente com a Metoposcopia e Fisiognomonia tenham, ao longo dos anos, saído da condição de ciências, conforme foram inicialmente concebidas e, mais recentemente, admitidas como nada além de pseudociências e práticas artísticas; parece que tem havido, em pleno século 21, uma atualização bastante expressiva dessas práticas na cultura internacional, com forte atuação no Brasil. Parece estar havendo um resgate dessas associações, significações e ressignificações em torno das possíveis relações entre imagem do corpo humano, suas características biopsíquicas e o ambiente, por meio da conhecida prática atual chamada de *Visagismo*.

1.5 ASTROLOGIA E COSMOLOGIA XAMÂNICA COMO PRODUTOS DA CULTURA PARA A ANÁLISE DA IMAGEM HUMANA

Além dos cinco produtos de cultura tratados anteriormente, resultados de propostas e práticas cujos objetivos eram descrever e tipificar o comportamento humano e sua atuação em ambiente terrestre, nesta seção trazemos outros dois movimentos culturais cuja relevância pode ser percebida pelos muitos traços dialógicos evidenciados pelas significações em torno da imagem humana. Esses movimentos são conhecidos pelos nomes de Astrologia e Cosmologia Xamânica.

O objetivo é analisar, portanto, os motivos pelos quais pode-se atribuir a esses dois movimentos culturais um lugar de destaque em meio às demais manifestações e propostas de geração de significação via imagem humana. Primeiramente, será contextualizado e esclarecido quais as principais premissas encontradas na Astrologia, a fim de se encontrar os pontos de contato e fronteiras semânticas entre seus pressupostos e as demais correntes já tratadas. Também será conceituado o sentido de Mapa Astral e o porquê de sua prática e uso terem sido cristalizados na cultura, ao longo do tempo.

Sobre o Mapa Astral, Ribeiro (2008, p. 11), coloca que “nenhum nascimento é acidental; por trás de cada vida há um propósito que vem estampado no gráfico ou mapa astrológico de cada pessoa”. O uso do termo “gráfico” tem importante utilidade neste trabalho já que as análises estão alicerçadas nos preceitos semióticos para gráfico ou diagrama, a partir do próprio conceito de *grafo* empregado na noção de diagrama semiótico por Peirce (2012). No que se refere ao gráfico astrológico, sua derivação cultural é por vezes justificada por uma espécie de “misteriosa linguagem cósmica, quando o céu reflete-se no homem” (RIBEIRO, 2008, p. 11). Mais uma vez pode-se constatar os esforços constantes do homem em interagir com o meio pela projeção de si próprio, de sua imagem humana, em uma espécie de associação entre linguagens.

A origem da Astrologia parece ter ocorrido na Suméria, por volta de 4.000 a.C. No entanto, é provável que cerca de 15.000 a.C., o homem já observava os astros, a exemplo do Sol e da Lua. Não só os Sumérios, mas também os Caldeus, por meio de seus sacerdotes astrólogos, pareciam analisar o céu, sol e lua, juntamente com o seus movimentos na faixa de constelações que viria a ser chamada de Zodíaco. Esses povos acreditavam que os planetas seriam intermediários entre os deuses e os homens, e que podiam indicar os acontecimentos e situações terrenas. Na antiga Babilônia, já se faziam previsões astrológicas; como ocorreu com o rei Sargão I, em 2.350 a.C.; e parece que o primeiro horóscopo de uma pessoa, tal qual o conhecemos hoje, foi feito em 409 a.C. (RIBEIRO, 2008).

O mapa astral seria o resultado da interpretação do que se conhece por *mecânica celeste*; ou seja, pela divisão do zodíaco em 12 partes correspondentes aos meses do ano e de seus respectivos signos astrológicos. Essa divisão foi convencionalizada que ocorresse sempre com a posição do sol a 0° de cada signo. Sendo assim, a marcação entre a correspondência do signo e suas possíveis influências no homem, na terra, seriam feitas pela observação dos

acontecimentos no período que compreendesse a trajetória do sol durante aproximadamente os trinta dias de correspondentes a cada mês.

Na figura 25, a seguir, há um exemplo desse tipo de marcação solar, em conjunto com a observação dos demais astros do sistema. Essa marcação ficou conhecida como Mapa Astral, talvez por poder ser facilmente reconhecida por suas qualidades de mapear o céu a partir do ponto de vista da terra. A imagem obtida, e retratada na figura, a partir de uma mapa Astral, mediante os cálculos usados para sua realização nos mostra 12 pontos diferentes, cada qual representando um astro do sistema solar em constante movimento orbital ao redor do Sol. Esses pontos incluem os planetas do nosso sistema, a lua e o sol; cujas posições no espaço são delimitadas pela ciência astronômica e conhecidas pelo nome de Efemérides. As Efemérides são dados espaciais, em forma de tabelas astronômicas, sobre a exata angulação e posição de um certo planeta ou astro vistos da terra. Na Astrologia, afirma-se que essas posições, além de exprimirem a órbita exata em que o respectivo astro estaria, são as responsáveis pelo que chamam de “aspectos astrológicos”. São os aspectos os responsáveis por fornecerem informação sobre as características, potencialidade, fraquezas e possibilidades de um indivíduo.

Fig. 25: Gráfico de Mapa Astrológico.

Fonte: astro.com

Analisando a figura 25 é possível depreender a imagem astrológica desse indivíduo nascido no dia *17 de Agosto de 1977*, às *19:30*, horário de Brasília, na cidade de *Itaú de Minas - MG*. De acordo com o gráfico, essa data é marcada pela posição do Sol no signo de Leão, com o signo ascendente, marcado pela linha do horizonte, no signo de Peixes. Os demais planetas que compõem o gráfico estão concentrados em seu lado direito, distribuídos ao longo de 7 casas zodiacais. Cada uma dessas posições dos planetas é interpretada pela respectiva casa astral. As casas são contadas em sentido anti-horário a partir da linha do horizonte onde está o ascendente. A partir daí, as casas são enumeradas de 1 a 12, cada qual com sua respectiva dominância sobre uma área da vida do indivíduo.

Por exemplo, na casa 06 há o planeta Saturno, representado pelo símbolo: ♄, e o Sol, representado pelo símbolo: ☉. A casa seis representa a área profissional do indivíduo e sua saúde. Portanto, para obter a leitura dessas posições devemos verificar quais as características representadas tanto pelo planeta Saturno quanto pelo Sol, a fim de significar os eventos e respectivas influências sobre o indivíduo nas áreas do trabalho e saúde. Além de ser necessário verificar quais planetas estão marcando cada casa, é preciso observar qual signo corresponde à casa em análise. Por exemplo, a casa nove é marcada pelo planeta Netuno, representado pelo símbolo: ♆, e regida pelo signo de Sagitário, simbolizado pelo sinal: ♏.

Há também, conforme representado pela fig. 26, a seguir, um tipo específico de representação geométrica usada na Astrologia, cujas formas são expressas por triângulos e quadrados, conhecidos na Astrologia como *Trígonos* e *Quadraturas*, respectivamente. A geometria em forma de Trígonos representa bons aspectos e influências sobre a vida do indivíduo, enquanto as Quadraturas simbolizam dificuldades e pontos de tensão. Essa figura foi extraída de um manual de Astrologia da década de 1980, cujo objetivo foi o de apresentar evidências científicas para os fenômenos que envolviam a Astrologia e os diversos setores da vida humana, de acordo com cada uma das 12 casas astrológicas.

Fig. 26: Geometria astrológica e as 12 casas.
Fonte: ACKER; SAKOIAN (1993).

A figura 27 ilustra os diagramas criados pelo homem para decodificar o funcionamento de Mercúrio do ponto de vista da Terra, por exemplo; também representar as divisões do céu em 12 casas astrológicas, e para representar uma suposta relação entre a Astrologia e a Fisiognomonia no que se refere às manifestações do caráter humano. Como se observa, há novamente o mesmo tipo de relação signica entre partes do corpo humano e possíveis correspondências astrológicas.

Fig. 27: Diagramas Astrológicos.
Fonte: SEYMOUR (1988).

Além do mapa astrológico, surgiu mais recentemente na cultura um outro tipo de diagrama cósmico-terrestre para representar as atividades e imagem humana na terra, para descrever, justificar, entender e traçar as diversas manifestações das características humanas, como resultado direto da disposição celeste, conforme indica a figura 28. Este mapa é conhecido como Mapa Cosmológico Xamânico e, ao contrário do Astrológico, pretende exclusivamente explicar o funcionamento de cada indivíduo, sua imagem, a partir de relações fundadas em quatro dos elementos conhecidos: fogo, terra, água e ar, juntamente com as posições dos planetas e corpos celestes. Embora sua criação seja recente e não haja quaisquer tipos de obras escritas, devidamente publicadas a seu respeito, é possível encontrar evidências de sua existência e prática em conteúdos *online* como, *blogs* e sites de redes sociais. Desse modo, foi possível obter seus diagramas diretamente de seus praticantes.

Fig. 28: Cosmologia e cérebro humano.
Fonte: Blog Juan Cosmo.

Na figura 29 pode-se observar que o *Mapa Cosmológico* também é chamado de *Carta de Geração* devido a se referir diretamente ao período que compreende a os 9 meses da gestação humana. O Mapa, ou Carta, propõe calcular o modo como os indivíduos humanos são constituídos, sua composição, seus padrões e disposições de comportamento. Assim como no mapeamento astral, ocorre então uma diagramação signica pois supõe-se que os humanos podem ser calculados, medidos e analisados via dados obtidos do ambiente, por sua vez representados pela hora, data e local geográfico de nascimento.

Ainda de acordo com as figuras 28 e 29, é possível constatar que há uma metodologia estabelecida e usada para se realizar esse cálculo. Conforme se observa, há uma divisão da cabeça em quatro partes, quadrantes ou *drives*, cada qual se referindo a um período específico da gestação do feto. Cada quadrante pretende retratar o *modus operandi* da natureza, do ambiente ou cosmos. Ou seja, de que maneiras o homem, inserido no meio terrestre, é afetado pelos demais planetas e astros componentes de nosso sistema solar. O quadrante 1 descreve o momento do cosmo, e do ambiente, no momento da fecundação; o quadrante 2 retrata como está o ambiente por volta do terceiro mês da gestação; o quadrante 3 representa o sexto mês; e, por fim, o quarto quadrante está vinculado ao momento do parto, por volta dos 9 meses da gestação.

Fig. 29: Blog com Mapa Cosmológico.
Fonte: Blog Cosmologia Pesquisa.

Durante parte do período desta pesquisa, no ano de 2016, foram encontradas algumas referências e explicações sobre o assunto em torno do Mapa Cosmoxamânico, como exemplificado também pelas figuras 30, 31 e 32, a seguir. Na figura 31, pode-se observar a proposta de se mapear o cérebro humano, de modo que seja possível obter informações sobre o indivíduo humano e seu comportamento. Há a representação da cabeça, fazendo referência ao cérebro e suas possíveis conexões destacadas por setas coloridas que interligam os quatro quadrantes.

Fig. 30: Cosmologia Energética.
Fonte: Site Cosmologia Energética.

Juntamente da representação, é possível observar algumas perguntas e descrições cujo conteúdo sugerem haver análises a respeito do sistema gestacional humano. Como complementa a figura 31, a seguir, foi estabelecido um diálogo entre a área da Astrologia e Astronomia, com a Cosmologia Energética, a fim de tratar dos significados em torno do aspecto mental do ser humano, na tentativa de “ilustrar a experiência humana com o divino, nem sempre linear e progressiva como requerem certos conceitos sobre a lógica, mas não por isso menos legítima”. A referência explícita à característica *não linear e não lógica* que justifica esse tipo de conhecimento entre o Cosmos e o cérebro humano nos indica, mais uma vez, a tendência do homem para significar sua realidade ambiente por criar conexões entre significados, e propor relações semânticas que possam explicar e solucionar as questões humanas e suas manifestações.

Importante observar também na figura 30 que há 12 campos coloridos ao redor do crânio, indicando os chamados *vácuos*, ou espaços, representativos de possibilidades para os movimentos mentais e energéticos. Cada um desses vácuos seriam representações de energias no ambiente, em um total de 12, de modo que, quando somados e divididos pelos quatro elementos do planeta, obteríamos três energias para um mesmo elemento. Há, portanto, o grupo de energias que compõem o elemento do Fogo, outro a Água, outro o Ar e outro a Terra.

Fig. 31: Cosmologia energética: Drivers e Vácuos cerebrais.
Fonte: Blog Cosmologia Pesquisa.

A explicação para as relações significativas entre homem e ambiente propostas pela Cosmologia Energética (ou Cosmologia Xamânica), está sempre atrelada às conceituações aplicadas pela Astrologia, conforme podemos ver na figura 31. Complementando essa explicação, na primeira parte da figura 32, lemos que a Cosmologia Energética classifica o homem como um ser cósmico que, por meio do sistema solar, expressa sua existência no planeta. Novamente, há a forte relação entre homem e meio ambiente estabelecida por meio de leituras interpretativas acerca da presença e atuação humana na Terra.

Na figura 32 também se pode constatar a atribuição à Cosmologia como sendo a reveladora de uma espécie de engenharia cósmica, por meio da qual se pode identificar os supostos 12 padrões constituintes do ser humano. Seguindo esse raciocínio, os 12 padrões geram as chamadas: *Matrizes Magnéticas capaz de receber e emitir informações por meio de luz*. Interessante perceber a relação feita entre o funcionamento dessas matrizes e a luz; o que pode ser entendido tanto como os fenômenos relacionados à presença da luz ambiente disponível por meio do sol, e responsável pela visão humana; quanto à luz enquanto frequência energética delineadora de padrões e programas de comportamento.

Fig. 32: Visão 3 x 4 - Cosmologia energética
Fonte: Blogspot - Visão 3 x 4.

A diagramação semiótica das informações culturais e fenomenológicas dessa abordagem ocorre por meio do mapa mostrado a seguir, na figura 33:

Fig. 33: Mapa Cosmológico.
Fonte: Acervo do autor.

Da mesma forma como é feito com um mapa astrológico, no mapeamento cosmológico usam-se certos dados pessoais do indivíduo como hora de nascimento, data de nascimento, cidade e país de nascimento, se a gestação ocorreu em nove meses completos ou não, e se o indivíduo tem irmão/ã gêmeo ou não. Diante desses dados, efetua-se o cálculo a fim de determinar, primeiramente, qual o signo astrológico do indivíduo; neste ponto observamos uma referência direta ao Mapa Astrológico. Após identificado o signo ao qual o indivíduo pertence, os demais pormenores são traçados como, por exemplo, de que modos estão dispostos no mapa os quatro elementos: *fogo, terra, água e ar* e suas relações entre si. Ou seja, por meio dos cálculos são obtidas as interrelações dos aspectos planetários correspondentes e de que formas tais aspectos se materializam no indivíduo humano determinando, por exemplo, os modos pelos quais esse indivíduo vai agir, perceber, sentir e se direcionar durante sua vida. Para a realização do cálculo são usadas tabelas específicas e manuais de efemérides astronômicas. Abaixo seguem exemplos de fontes desses dados usados no cálculo do Mapa Cosmológico:

JUNE 2016															00:00 UT				
Day	Sid1	☉	☽	♂	♀	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂	♂
W 1	16 39 38	10II5608	13°Y39	17°38	9II20	28°R29	14°0	13°R17	23°Y10	12°H	0	17°R 3	18°R 1	17°R34	18° 9	24°H56			
T 2	16 43 35	11°5339	28°18	18°20	10°34	28°R 9	14° 4	13°R13	23°13	12° 0	17°R 2	17°R57	17°30	1°16	24°58				
F 3	16 47 31	12°5109	13°5 9	19° 7	11°47	27°49	14° 8	13° 8	23°15	12° 0	17° 0	17°51	17°27	1°23	24°59				
S 4	16 51 28	13°4838	28° 7	19°57	13° 1	27°50	14°13	13° 4	23°18	12° 1	16°59	17°42	17°54	1°29	25° 0				
S 5	16 55 24	14°4606	13°II 2	20°51	14°15	27°52	14°17	12°59	23°20	12° 1	16°58	17°31	17°21	1°36	25° 2				
M 6	16 59 21	15°4333	27°46	21°48	15°29	26°53	14°22	12°55	23°23	12° 1	16°57	17°20	17°18	1°43	25° 3				
T 7	17 3 17	16°4059	12°10	22°49	16°42	26°35	14°27	12°50	23°25	12° 2	16°56	17° 9	17°14	1°49	25° 4				
W 8	17 7 14	17°3824	26° 8	23°53	17°56	26°18	14°32	12°46	23°27	12° 2	16°54	17° 0	17°11	1°56	25° 5				
T 9	17 11 10	18°3548	9°139	25° 0	19°10	26° 2	14°37	12°42	23°30	12° 2	16°53	16°54	17° 8	2° 3	25° 6				
F 10	17 15 7	19°3311	22°42	26°11	20°24	25°46	14°42	12°37	23°32	12° 2	16°52	16°51	17° 5	2°10	25° 7				
S 11	17 19 4	20°3033	5°21	27°25	21°37	25°30	14°47	12°33	23°34	12° 2	16°51	16°49	17° 2	2°16	25° 8				
S 12	17 23 0	21°2754	17°40	28°42	22°51	25°16	14°53	12°28	23°36	12° 2	16°49	16°49	16°59	2°23	25° 9				
M 13	17 26 57	22°2514	29°43	29°II 2	24° 5	25° 2	14°59	12°24	23°39	12° 2	16°48	16°49	16°55	2°30	25° 9				
T 14	17 30 53	23°2233	11°437	1°25	25°19	24°48	15° 5	12°20	23°41	12°R 2	16°47	16°48	16°52	2°36	25°10				
W 15	17 34 50	24°1951	23°27	2°52	26°32	24°36	15°11	12°15	23°43	12° 2	16°45	16°45	16°49	2°43	25°11				
T 16	17 38 46	25°1709	5°117	4°21	27°46	24°24	15°17	12°11	23°45	12° 2	16°44	16°40	16°46	2°50	25°11				
F 17	17 42 43	26°1425	17°11	5°53	29° 0	24°13	15°23	12° 7	23°47	12° 2	16°43	16°32	16°43	2°56	25°12				
S 18	17 46 39	27°1141	29°13	7°28	30°13	24° 3	15°29	12° 3	23°49	12° 2	16°41	16°21	16°40	3° 3	25°13				
S 19	17 50 36	28°856	11°234	9° 6	1°27	23°53	15°36	11°59	23°51	12° 2	16°40	16° 9	16°36	3°10	25°13				
M 20	17 54 33	29°611	23°47	10°48	2°41	23°45	15°43	11°54	23°53	12° 2	16°39	15°56	16°33	3°16	25°14				
T 21	17 58 29	30°325	6°522	12°31	3°54	23°37	15°49	11°50	23°54	12° 2	16°37	15°44	16°30	3°23	25°14				
W 22	18 2 26	1° 038	19° 8	14°18	5° 8	23°30	15°56	11°46	23°56	12° 1	16°36	15°33	16°27	3°30	25°14				
T 23	18 6 22	1°5752	26° 6	16° 8	6°22	23°24	16° 3	11°42	23°58	12° 1	16°34	15°25	16°24	3°36	25°14				
F 24	18 10 19	2°5505	15°15	18° 0	7°36	23°18	16°11	11°38	24° 0	12° 1	16°33	15°19	16°20	3°43	25°15				
S 25	18 14 15	3°5218	28°36	19°55	8°49	23°14	16°18	11°34	24° 1	12° 0	16°31	15°16	16°17	3°50	25°15				
S 26	18 18 12	4°4930	12°H 8	21°52	10° 3	23°10	16°25	11°30	24° 3	12° 0	16°30	15°15	16°14	3°57	25°15				
M 27	18 22 8	5°4643	25°53	23°52	11°17	23° 7	16°33	11°26	24° 4	12° 0	16°29	15°13	16°11	4° 3	25°15				
T 28	18 26 5	6°4356	9°Y50	25°54	12°30	23° 5	16°41	11°23	24° 6	11°59	16°27	15°R15	16° 8	4°10	25°15				
W 29	18 30 2	7°4109	24° 0	27°58	13°44	23° 4	16°48	11°19	24° 7	11°58	16°26	15°14	16° 5	4°17	25°15				
T 30	18 33 58	8°3822	8°522	29° 3	14°58	23°D 3	16°56	11°15	24°9	11°58	16°24	15°11	16°9	4°23	25°15				

Delta T = 68.20 sec.

created from Swiss Ephemeris, Copyright Astronomical AG (13 11 2015)

Fig. 34: Efemérides Astronômicas para o mês de Junho de 2016.

Fonte: astro.com

Por meio das Efemérides Astronômicas, retratadas pela figura 34, são obtidos os dados relacionados à posição dos planetas do sistema solar, incluindo a posição do próprio sol e da lua, de modo que é possível saber os graus e minutos exatos sobre o percurso por onde um determinado planeta passa, e em qual constelação está. Por exemplo, na tabela representada pela figura 34, é possível ver que o Sol está a 10 graus, 56 minutos e 08 segundos do signo de

Gêmeos⁹, no dia 01 de Junho de 2016, às 16 horas, 39 minutos e 38 segundos do calendário horário internacional, chamado de *Sideral Time*. Também é possível, por exemplo, ver que a Lua¹⁰ está 13 graus e 39 minutos do signo de Áries¹¹. O mesmo tipo de referência é dada para cada astro isoladamente.

Essas posições dos astros correspondem a cada um dos 12 pequenos círculos encontrados no mapa, na figura 33. Conforme ilustra a figura 30, cada um desses pequenos círculos corresponde também a uma cor específica. Portanto, são 12 círculos, 12 cores, 12 astros. As cores são distribuídas conforme cada signo, uma vez que sua distribuição é diferente e específica para cada signo. Assim, tem-se as cores: Preta; Branca; Amarela; Prateada; Dourada; Rosa; Verde; Azul Ciano (Celeste); Vermelha; Azul Marinho, Marrom e Violeta. Além de estarem distribuídas ao longo do mapa do indivíduo marcando as posições dos respectivos astros do sistema solar e a eles fazendo referência, temos que cada cor também corresponde a um signo específico. Assim, uma mesma cor se refere a um planeta e ao signo regido por aquele planeta. Por exemplo: a cor Preta simboliza o planeta Plutão e, conseqüentemente, o signo de Leão; já que, para este Mapa, o planeta Plutão é semiotizado pela cor Preta. Outro exemplo é a cor Rosa que, neste Mapa, corresponde ao planeta Saturno, o qual rege o signo de Aquário.

Importante destacar também que cada cor, distribuída ao longo do mapa e representada por um pequeno círculo, corresponde a três pólos diferentes: + positivo, negativo -, e atômico (representado pelo símbolo de um Δ triângulo ou delta).

O triângulo Atômico representa a posição do Sol em determinado momento; o pólo +, representa o planeta que está na mesma família energética do elemento correspondente; e o pólo -, representa o outro planeta que faz parte da mesma família energética de elemento terrestre corresponde. Por exemplo: se o triângulo estiver representando o Sol, sua cor será o Dourado e seu elemento o Fogo. O signo correspondente será o de Áries; e os pólos + e - serão, respectivamente marcados pela cores: Vermelha e Preta. E a posição dessa tríade do elemento Fogo estará determinada no quadrante do Nascimento, localizada à esquerda inferior no mapa da figura 33.

⁹ O signo de Gêmeos é representado pelo símbolo:

♊

¹⁰ A Lua é representada pelo símbolo:

☾

¹¹ Signo de Áries é representado pelo símbolo:

♈

Além dos dados obtidos por meio das Efemérides Astrológicas, há uma outra tabela conhecida como: *Tabela dos 87 dias*. Nessa tabela, retratada pela figura 35, é possível aferir os períodos em que cada um dos quadrantes é formado, durante a gestação. O primeiro quadrante, localizado na parte superior esquerda, seria o responsável pelos três primeiros meses da gestação, e originado no momento da concepção do feto.

TABELA DOS 87 DIAS																									
Janeiro		Fevereiro		Março		Abril		Maio		Junho		Julho		Agosto		Setembro		Outubro		Novembro		Dezembro			
normal	bisesto	normal	bisesto	normal	bisesto	normal	bisesto	normal	bisesto	normal	bisesto	normal	bisesto	normal	bisesto	normal	bisesto	normal	bisesto	normal	bisesto	normal	bisesto		
1	06/10	06/10	06/11	06/11	04/12	05/12	04/01	05/01	03/02	04/02	06/03	06/03	05/04	05/04	06/05	06/05	04/06	06/06	06/07	06/07	06/08	06/08	05/09	05/09	
2	07/10	07/10	07/11	07/11	05/12	06/12	06/01	06/01	04/02	05/02	07/03	07/03	06/04	06/04	07/05	07/05	07/06	07/06	07/07	07/07	07/08	07/08	06/09	06/09	
3	08/10	08/10	08/11	08/11	06/12	07/12	06/01	07/01	05/02	06/02	08/03	08/03	07/04	07/04	08/05	08/05	08/06	08/06	08/07	08/07	08/08	08/08	07/09	07/09	
4	09/10	09/10	09/11	09/11	07/12	08/12	07/01	08/01	06/02	07/02	09/03	09/03	08/04	08/04	09/05	09/05	09/06	09/06	09/07	09/07	09/08	09/08	08/09	08/09	
5	10/10	10/10	10/11	10/11	08/12	09/12	08/01	09/01	07/02	08/02	10/03	10/03	09/04	09/04	10/05	10/05	10/06	10/06	10/07	10/07	10/08	10/08	09/09	09/09	
6	11/10	11/10	11/11	11/11	09/12	10/12	09/01	10/01	08/02	09/02	11/03	11/03	10/04	10/04	11/05	11/05	11/06	11/06	11/07	11/07	11/08	11/08	10/09	10/09	
7	12/10	12/10	12/11	12/11	10/12	11/12	10/01	11/01	09/02	10/02	12/03	12/03	11/04	11/04	12/05	12/05	12/06	12/06	12/07	12/07	12/08	12/08	11/09	11/09	
8	13/10	13/10	13/11	13/11	11/12	12/12	11/01	12/01	10/02	11/02	13/03	13/03	12/04	12/04	13/05	13/05	13/06	13/06	13/07	13/07	13/08	13/08	12/09	12/09	
9	14/10	14/10	14/11	14/11	12/12	13/12	12/01	13/01	11/02	12/02	14/03	14/03	13/04	13/04	14/05	14/05	14/06	14/06	14/07	14/07	14/08	14/08	13/09	13/09	
10	15/10	15/10	15/11	15/11	13/12	14/12	13/01	14/01	12/02	13/02	15/03	15/03	14/04	14/04	15/05	15/05	15/06	15/06	15/07	15/07	15/08	15/08	14/09	14/09	
11	16/10	16/10	16/11	16/11	14/12	15/12	14/01	15/01	13/02	14/02	16/03	16/03	15/04	15/04	16/05	16/05	16/06	16/06	16/07	16/07	16/08	16/08	15/09	15/09	
12	17/10	17/10	17/11	17/11	15/12	16/12	15/01	16/01	14/02	15/02	17/03	17/03	16/04	16/04	17/05	17/05	17/06	17/06	17/07	17/07	17/08	17/08	16/09	16/09	
13	18/10	18/10	18/11	18/11	16/12	17/12	16/01	17/01	15/02	16/02	18/03	18/03	17/04	17/04	18/05	18/05	18/06	18/06	18/07	18/07	18/08	18/08	17/09	17/09	
14	19/10	19/10	19/11	19/11	17/12	18/12	17/01	18/01	16/02	17/02	19/03	19/03	18/04	18/04	19/05	19/05	19/06	19/06	19/07	19/07	19/08	19/08	18/09	18/09	
15	20/10	20/10	20/11	20/11	18/12	19/12	18/01	19/01	17/02	18/02	20/03	20/03	19/04	19/04	20/05	20/05	20/06	20/06	20/07	20/07	20/08	20/08	19/09	19/09	
16	21/10	21/10	21/11	21/11	19/12	20/12	19/01	20/01	18/02	19/02	21/03	21/03	20/04	20/04	21/05	21/05	21/06	21/06	21/07	21/07	21/08	21/08	20/09	20/09	
17	22/10	22/10	22/11	22/11	20/12	21/12	20/01	21/01	19/02	20/02	22/03	22/03	21/04	21/04	22/05	22/05	22/06	22/06	22/07	22/07	22/08	22/08	21/09	21/09	
18	23/10	23/10	23/11	23/11	21/12	22/12	21/01	22/01	20/02	21/02	23/03	23/03	22/04	22/04	23/05	23/05	23/06	23/06	23/07	23/07	23/08	23/08	22/09	22/09	
19	24/10	24/10	24/11	24/11	22/12	23/12	22/01	23/01	21/02	22/02	24/03	24/03	23/04	23/04	24/05	24/05	24/06	24/06	24/07	24/07	24/08	24/08	23/09	23/09	
20	25/10	25/10	25/11	25/11	23/12	24/12	23/01	24/01	22/02	23/02	25/03	25/03	24/04	24/04	25/05	25/05	25/06	25/06	25/07	25/07	25/08	25/08	24/09	24/09	
21	26/10	26/10	26/11	26/11	24/12	25/12	24/01	25/01	23/02	24/02	26/03	26/03	25/04	25/04	26/05	26/05	26/06	26/06	26/07	26/07	26/08	26/08	25/09	25/09	
22	27/10	27/10	27/11	27/11	25/12	26/12	25/01	26/01	24/02	25/02	27/03	27/03	26/04	26/04	27/05	27/05	27/06	27/06	27/07	27/07	27/08	27/08	26/09	26/09	
23	28/10	28/10	28/11	28/11	26/12	27/12	26/01	27/01	25/02	26/02	28/03	28/03	27/04	27/04	28/05	28/05	28/06	28/06	28/07	28/07	28/08	28/08	27/09	27/09	
24	29/10	29/10	29/11	29/11	27/12	28/12	27/01	28/01	26/02	27/02	29/03	29/03	28/04	28/04	29/05	29/05	29/06	29/06	29/07	29/07	29/08	29/08	28/09	28/09	
25	30/10	30/10	30/11	30/11	28/12	29/12	28/01	29/01	27/02	28/02	30/03	30/03	29/04	29/04	30/05	30/05	30/06	30/06	30/07	30/07	30/08	30/08	29/09	29/09	
26	31/10	31/10	01/11	01/11	29/12	30/12	29/01	30/01	28/02	29/02	31/03	31/03	30/04	30/04	31/05	31/05	01/06	01/06	01/07	01/07	01/08	01/08	30/09	30/09	
27	01/11	01/11	02/11	02/11	30/12	31/12	30/01	31/01	01/03	01/03	01/04	01/04	01/05	01/05	01/06	01/06	02/07	02/07	01/08	01/08	01/09	01/09	01/10	01/10	
28	02/11	02/11	03/11	03/11	01/01	02/01	01/02	02/02	03/03	03/03	03/04	03/04	03/05	03/05	03/06	03/06	04/07	04/07	03/08	03/08	03/09	03/09	03/10	03/10	
29	03/11	03/11	04/11	04/11	02/01	03/01	02/02	03/02	04/03	04/03	04/04	04/04	04/05	04/05	04/06	04/06	05/07	05/07	04/08	04/08	04/09	04/09	04/10	04/10	
30	04/11	04/11			03/01	04/01			05/03	05/03			05/05	05/05	05/06	05/06			05/08	05/08			05/10	05/10	

Fig. 35: Tabela dos 87 dias.

Fonte: autoria desconhecida.

O segundo quadrante se refere ao período após os três primeiros meses de gestação, se estendendo até o sexto mês. O terceiro quadrante marca o início do sexto mês de gestação; e se estende até o quarto quadrante, marcado pelo nascimento do bebê.

Cada um desses quadrantes traz suas tríades (*Atômico*, *Ativo e Passivo*) correspondentes. Sendo que o cálculo do Mapa ocorre pela consideração dos dados a partir do nascimento do indivíduo, então começa-se observando de maneira retroativa, na tabela, em que momento anterior ocorreu a marcação dos planetas. Por exemplo, se o indivíduo nasceu no dia 17 de Agosto observa-se na tabela que a data correspondente à tríade anterior é no dia 22 de Maio, do mesmo ano. Desse modo é dado procedimento ao cálculo até que se chega à data aproximada em que ocorreu a concepção do feto, marcada pelos dados no último quadrante, localizado na parte superior esquerda e chamado de Concepção / Fecundação.

Por fim, a última tabela usada para a realização do cálculo para o Mapa Cosmológico é ilustrada pela figura 36, a seguir:

TABELA DE COR DAS HORAS																										
		Escorpião		Virgem		Câncer		Áries		Sagitário		Touro		Aquário												
		♏		♍		♋		♈		♐		♉		♊												
		Lua		Mercúrio		Vênus		Sol		Marte		Júpiter		Saturno												
		☾		☿		♀		♂		♂		♃		♄												
Campo		DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB																		
		12	3	5	7	9	11	13	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ						
Fogo 1º quarto	fa	ana	ego	ego	fa	fa	ego	ana	5:23	5:45	6:02	6:15	6:27	6:41	6:49	6:42	6:18	5:47	5:21	5:11						
	ego	fa	ana	ego	fa	fa	ego	ana	6:30	6:50	7:04	7:14	7:23	7:34	7:42	7:37	7:16	6:48	6:25	6:18						
	fa	ego	ana	ego	ana	ego	fa	ana	7:38	7:56	8:07	8:13	8:19	8:28	8:36	8:32	8:14	7:50	7:30	7:25						
	ana	ego	fa	ego	fa	ego	ana	ego	8:46	9:02	9:10	9:12	9:15	9:22	9:29	9:27	9:12	8:51	8:35	8:33						
Terra 2º quarto	fa	ego	ana	ego	ana	ego	fa	ana	9:54	10:08	10:13	10:12	10:11	10:16	10:23	10:22	10:10	9:53	9:40	9:40						
	ego	ego	fa	ego	fa	ego	ana	ego	11:02	11:14	11:16	11:11	11:07	11:10	11:16	11:17	11:08	10:54	10:45	10:48						
	ana	ego	ego	fa	fa	ego	ana	ego	12:10	12:20	12:19	12:10	12:03	12:04	12:10	12:13	12:07	11:56	11:50	11:55						
	ego	ana	ego	ego	fa	fa	ego	ana	13:17	13:25	13:21	13:09	12:59	12:58	13:03	13:08	13:05	12:57	12:55	13:02						
Água 3º quarto	ego	ana	ego	ego	fa	fa	ego	ana	14:25	14:31	14:24	14:09	13:55	13:52	13:57	14:03	14:03	13:59	14:00	14:10						
	fa	ego	fa	ego	ana	ego	fa	ana	15:33	15:37	15:27	15:08	14:51	14:46	14:50	14:58	15:01	15:00	15:05	15:17						
	ana	ego	ana	ego	ego	fa	ego	ana	16:41	16:43	16:30	16:07	15:47	15:40	15:44	15:53	15:59	16:02	16:10	16:25						
	ego	fa	fa	ego	fa	ego	ana	ego	17:49	17:49	17:33	17:06	16:43	16:34	16:37	16:48	16:57	17:03	17:15	17:32						
Ar 4º quarto	ego	fa	fa	ego	fa	ego	ana	ego	18:57	18:55	18:36	18:06	17:40	17:28	17:31	17:44	17:56	18:05	18:20	18:40						
	ana	ego	ego	fa	fa	ego	ana	ego	19:49	19:49	19:33	19:06	18:43	18:34	18:37	18:48	18:57	19:03	19:15	19:32						
	fa	ego	ana	ego	ego	fa	fa	ego	20:41	20:43	20:30	20:07	19:47	19:40	19:44	19:53	19:59	20:02	20:10	20:25						
	ego	ana	ego	ego	fa	ego	ana	ego	21:33	21:37	21:27	21:08	20:51	20:46	20:50	20:58	21:01	21:00	21:05	21:17						
	fa	ego	ana	ego	ego	fa	ego	ana	22:25	22:31	22:24	22:09	21:55	21:52	21:57	22:03	22:03	21:59	22:00	22:10						
	ana	ego	fa	ego	fa	ego	ana	ego	23:17	23:25	23:21	23:09	22:59	22:58	23:03	23:08	23:05	22:57	22:55	23:02						
	ego	fa	fa	ego	fa	ego	ana	ego	0:10	0:20	0:19	0:10	0:03	0:04	0:10	0:13	0:07	23:56	23:50	23:55						
	ana	ego	ego	fa	fa	ego	ana	ego	1:02	1:14	1:16	1:11	1:07	1:10	1:16	1:17	1:08	0:54	0:45	0:48						
	ego	ana	ego	fa	fa	ego	ana	ego	1:54	2:08	2:13	2:12	2:11	2:16	2:23	2:22	2:10	1:53	1:40	1:40						
	ana	ego	ego	fa	fa	ego	ana	ego	2:46	3:02	3:10	3:12	3:15	3:22	3:29	3:27	3:12	2:51	2:35	2:33						
	ego	fa	ana	ego	ego	fa	ego	ana	3:38	3:56	4:07	4:13	4:19	4:28	4:36	4:32	4:14	3:50	3:30	3:25						
	fa	ego	fa	ana	ego	ego	ana	ego	4:30	4:50	5:04	5:14	5:23	5:34	5:42	5:37	5:16	4:48	4:25	4:18						

Fig. 36: Tabela de cor das horas.

Fonte: autoria desconhecida.

Nessa tabela pode-se observar que a cada dia da semana é atribuída uma cor, juntamente com seu signo e planeta correspondentes. Por exemplo: a segunda-feira é marcada pela cor amarela; e regida pelo signo de Virgem e planeta Mercúrio, também associados à cor amarela. A sexta-feira é marcada pela cor verde; e regida pelo signo de Touro e planeta Júpiter, também associados à cor Verde. Também é possível constatar que cada hora do dia está associada a uma cor; logo, depreendemos que essa mesma hora também está associada a um planeta e signo correspondentes. A exemplo do que ocorre às segundas-feiras, do mês de Janeiro, às 5 horas e 23 minutos, hora associada na tabela à cor Amarela.

Além das horas e suas respectivas cores e associações a planetas e signos, pode-se ver também que o dia está dividido em quatro campos: Fogo; Terra; Água e Ar, correspondentes aos quatro elementos principais encontrados no planeta Terra. Ou seja, estabelece-se uma relação para o dia parecida com aquelas já vistas anteriormente nas quais atribuíam-se ao homem uma interrelação com esses mesmos quatro elementos. Parece haver aqui uma transposição de significados e símbolos do homem para a natureza e vice-versa.

O resultado esperado, pelos cálculos, é gerar uma imagem diagramática de um suposto funcionamento energético humano que, acredita-se, pode ajudar a fornecer respostas a perguntas sobre o caráter, comportamento e funcionamento do indivíduo, a partir de quatro categorias principais denominadas: *Concepção*; *Percepção*; *Sentimento* e *Direção*. Como já mostrado, pretende-se explicar de que modos o indivíduo *concebe* sua ações; *percebe* sua

atuação na vida; *sente* sua existência e está *direcionado* na terra. A seguir, um exemplo de Mapa Cosmológico após o cálculo, trazido pela figura 37:

Fig. 37: Mapa Cosmológico diagramado.
Fonte: Acervo pessoal do autor.

Esse exemplo de mapa cosmológico diagramado, representado pela figura 37, pretende tratar a respeito das características componentes de um indivíduo do signo de Virgem, sabendo que a cor amarela representa esse signo e sua posição está localizada no topo da cabeça do indivíduo; parte do corpo associada ao Chakra conhecido como *Ori*. Dessa forma, percebe-se que os Chacras também são levados em consideração para a determinação das características e movimentos de um indivíduo, já que a cada Chakra está associada uma cor que, por sua vez, está relacionada a um planeta e a um signo do Zodíaco. Assim, de

acordo com este mapa, cabeça e corpo humanos estão interligados por energias simbolizadas pelos movimentos celestiais em conexão com os movimentos terrestres, para cada dia, hora, mês e anos.

A seguir, foi possível elaborar um quadro comparativo, representado pela figura 38, por meio do qual resumimos as principais características e pontos em comum presentes tanto na Astrologia quanto na Cosmologia Xamânica. O objetivo foi esclarecer sua relação e as semioses decorrentes dela. Ressalta-se que esses dois movimentos culturais têm por objetivo comum traçar perfis do comportamento humano e gerar imagens representativas e classificatórias sobre os aspectos relacionados ao homem enquanto componente do meio terrestre. Importante lembrar também que a associação entre as características humanas versus a influência do meio resultam em manipulações em torno dos significados assumidos pela imagem humana na cultura, resultados da presença e atuação humanas no ambiente terrestre.

PRINCIPAIS CORRESPONDÊNCIAS ENTRE COSMOLOGIA XAMÂNICA E ASTROLOGIA							
COSMOLOGIA XAMÂNICO-ENERGÉTICA							
12 CORES	12 PLANETAS / ASTROS	SIGNOS DO ZODÍACO	PICTOGRAMA / Glifo	DIAS DA SEMANA	ANATOMIA HUMANA	Associação possível de acordo com os Mapas de Cosmologia Xamânica.	4 ELEMENTOS
1. Preto	Plutão	LEÃO	♌	não se aplica	Todos os signos carregam as 12 cores, variando a posição de acordo com a correspondência entre o signo e os chakras do corpo.	Responsável por tudo que é de valor material; bens; dinheiro; tempo futuro etc.	Fogo
2. Branco	Urano	GÊMEOS	♊	não se aplica		Representante do tempo passado; tradições; memórias e moral religiosa.	Ar
3. Amarelo	Mercúrio	VIRGEM	♍	Segunda-feira		Representante do tempo presente; ideologias; raciocínio lógico.	Terra
4. Prata	Netuno	PEIXES	♛	não se aplica		Atemporal; estratégias; liderança anarquista.	Água
5. Dourado	Sol	ÁRIES	♈	Quarta-feira		O tradutor do Ego; das ambições pessoais; valores pessoais. Impulsividade, autoafirmação, luta e defesa.	Fogo
6. Rosa	Saturno	AQUÁRIO	♒	Sábado		O representante do vácuo; dos limites do espaço.	Ar
7. Verde	Júpiter	TOURO	♉	Sexta-feira		Representa a nutrição; a expansão e a prosperidade em todas as áreas da vida, valores.	Terra
8. Azul Celeste	Vênus	CÂNCER	♋	Terça-feira		Criatividade; Beleza; Feminino.	Água
9. Vermelho	Marte	SAGITÁRIO	♐	Quinta-feira		Ação; Guerra; Paixão.	Fogo
10. Azul Marinho	Elno*	LIBRA	♎	não se aplica		Conhecimento Científico; Sabedoria analítica.	Ar
11. Marrom	Terra	CAPRICÓRNI	♏	não se aplica		Espaço físico; Hierarquia; Masculinidade.	Terra
12. Violeta	Lua	ESCORPIÃO	♏	Domingo		Transformação; Evolução; Transcendência.	Água
ASTROLOGIA**							
12 CORES ***	12 PLANETAS / ASTROS	SIGNOS DO ZODÍACO	PICTOGRAMA	DIAS DA SEMANA #	ANATOMIA HUMANA ##	Associação possível de acordo com os Mapas de Astrologia .	4 ELEMENTOS
1. Vermelho	Marte	ÁRIES	♈	Terça-feira	Sangue, músculos, órgãos genitais e excretores, peito do homem, cabeça e rosto	O tradutor do Ego; das ambições pessoais; valores pessoais. Impulsividade, autoafirmação, luta e defesa.	Fogo
2. Rosa e Azul	Vênus	TOURO	♉	Sexta-feira	Pescoço, paladar, ovários, órgãos internos de reprodução, órgãos sensoriais, feições do rosto.	Representa a nutrição; a expansão e a prosperidade em todas as áreas da vida, valores, Amor, relações interpessoais.	Terra
3. Amarelo	Mercúrio	GÊMEOS	♊	Quarta-feira	Sistema nervoso e respiratório, cérebro, 5 sentidos, cordas vocais.	Comunicação, aprendizado, mentalidade, relações diplomáticas, expressão verbal.	Ar
4. Branco e Prata	Lua	CÂNCER	♋	Segunda-feira	Olhos, estômago, útero, seios, peito, fluidos, ovários.	Instintos, emoções, cuidado e proteção, passado, mãe e família.	Água
5. Dourado	Sol	LEÃO	♌	Domingo	Coração, coluna, circulação, olhos, esperma.	Identidade, ego, autoconsciência, pai, centro criativo.	Fogo
6. Verde	Mercúrio	VIRGEM	♍	Quarta-feira	Sistema nervoso e respiratório, cérebro, 5 sentidos, cordas vocais.	Comunicação, aprendizado, mentalidade, relações diplomáticas, expressão verbal.	Terra
7. Azul Marinho	Vênus	LIBRA	♎	Sexta-feira	Pescoço, paladar, ovários, órgãos internos de reprodução, órgãos sensoriais, feições do rosto.	Equilíbrio, justiça, sociabilidade, parcerias e amizades, indecisão, imparcialidade.	Ar
8. Preto e Marrom.	Plutão	ESCORPIÃO	♏	Terça-feira	Sangue, músculos, órgãos genitais e excretores, peito do homem, cabeça e rosto	Investigação, vingança, transformação, evolução, transcendência.	Água
9. Violeta e Magenta	Júpiter	SAGITÁRIO	♐	Quinta-feira	Coxas, quadris, nádegas, fígado, pâncreas, vesícula.	Expansão, exploração, crescimento, sorte, busca de significado, intenção, alegria, intelecto.	Fogo
10. Cinza, Preto	Saturno	CAPRICÓRNI	♏	Sábado	Pele, ossos, articulações, cartilagens, audição, tendões, unhas.	Estrutura, disciplina, praticidade, controle, realidade, realização, estabilidade.	Terra
11. Azul Turquesa, Ciano	Saturno, Urano	AQUÁRIO	♒	Sábado	Pele, ossos, articulações, cartilagens, audição, tendões, unhas, sistema nervoso, tornozelo, aura.	Inovação, consciência coletiva, excentricidade, imaginação, sinceridade, originalidade.	Ar
12. Rosa Claro, Lilás	Netuno, Júpiter	PEIXES	♛	Sexta-feira	Fluidos orgânicos, aura, funções telepáticas.	Crenças, compaixão, altruísmo, espiritualidade, fé, intuição, sensibilidade artística.	Água

* Planeta imaginário errante que viaja pelo Sistema Solar.

** Conforme: FAREBROTHER, 2015; MILLER, 2011.

*** Disponível em: <https://horoscopoatual.uol.com.br/artigos/os-signos-e-as-suas-cores-descubra-sua>; acesso em: Agosto 2017.

Disponível em: <http://br.blastingnews.com/lazer/2017/04/todos-os-signos-tem-o-seu-dia-de-sorte-na-semana-saiba-qual-e-o-seu-001608049.html>; acesso em: Agosto 2017.

Conforme se ensina no material da Escola Gaia de Astrologia (www.gaiaescoladeastrologia.com.br/)

Fig 38: Correspondências entre Astrologia e Cosmologia Xamânica.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Conforme observado na figura 38, muitas relações de sentido são estabelecidas entre as áreas da cultura em que atuam tanto a Astrologia quanto a Cosmologia Xamânica. O que interessa neste trabalho é constatar os cruzamentos e compartilhamentos signícos entre essas duas manifestações culturais. Por exemplo, tanto a Astrologia quanto a Cosmologia propuseram relações entre planetas e o ambiente terrestre, ao codificar: aspectos terrestres como os 4 elementos, as cores, os dias da semana, anatomia e as características humanas; a fim de criar sentido, explicação e justificativa para o comportamento e atuação humanos em meio terrestre.

Essas relações são puramente culturais e resultado da observação humana sobre o empirismo dos fenômenos biofísicos e ambientais. Desta forma, foram criadas estruturas, códigos e modelos capazes de descrever a atuação humana a partir da fenomenologia terrestre. Por essa razão, foi possível, por meio desta pesquisa, abordar os sete textos de cultura selecionados previamente, incluindo o Mapa Astral e Cosmológico, e estabelecer relações entre essas manifestações culturais e as questões em torno da manipulação da imagem humana. É para e por meio do homem que essas relações têm sido possíveis e propostas; daí decorre assumir a hipótese neste trabalho de que é a imagem humana, em seu sentido amplo de significações, aquilo que direciona a semiose humana e seus produtos, no que se refere a como o homem interage, atua e se comunica.

1.6 A ATUALIZAÇÃO CONTEMPORÂNEA DAS CLASSIFICAÇÕES E SIGNIFICAÇÕES DO SER HUMANO, CONFORME PROPOSTOS PELA PRÁTICA DO VISAGISMO

O *Visagismo*¹² é uma prática definida, no Brasil, como: *a arte de personalizar a imagem pessoal*. Essa definição por si parece um tanto quanto ambígua, e óbvia, despertando questionamentos acerca daquilo entendido na cultura como *imagem*, *imagem pessoal* e *personalização*. O fato de haver uma prática, fortemente impulsionada pelos meios audiovisuais, cuja proposta esteja baseada na personalização de algo que, por definição, já é singular e único (as características pessoais de cada indivíduo, seus traços físicos, de

¹² A prática que ficou conhecida como Visagismo tem raiz na palavra em língua francesa *visage*, significando rosto, e parece ter sido cunhada na França por Fernand Aubry que “dizia que o Visagismo é uma arte e que o visagista é um escultor do rosto humano” (HALLAWELL, 2010).

personalidade, humor etc.) chamou a atenção para pesquisar, entender e elaborar as razões e possíveis consequências desse tipo de prática de cultura.

Acredita-se que analisar os argumentos sustentadores do Visagismo pode fornecer pistas importantes para a compreensão acerca dos modos pelos quais o ser humano semiotiza o meio à sua volta, seu próprio corpo e toda sua produção em termos de tecnologia, invenções e demais realizações humanas.

Mais especificamente sobre o Visagismo, parece ter sido um artista plástico inglês, naturalizado no Brasil, chamado Philip Hallawell, o formulador dessa definição.

São dele os dois livros mais expressivos a respeito do Visagismo: *Visagismo integrado: identidade, estilo e beleza*; e *Visagismo - Harmonia e Estética*, foram escritos por ele e publicados pela editora SENAC São Paulo. Ele também é o autor do website *Visagismo.com.br*. Há também outras publicações que, apesar de tratarem do mesmo tema, parecem não ter atingido o mesmo sucesso daquelas publicadas por Hallawell. Dentre essas cita-se o livro: *Imagem Pessoal e Visagismo*, publicado em 2014 pela editora ERICA, com autoria de Karina Kiyoko Kamizato. Nessa obra, a autora aborda o Visagismo e a imagem pessoal em sua relação com as emoções, tratamentos estéticos faciais, aspectos culturais e psicossomáticos, padrões de beleza ao longo do tempo, dentro outros. Foi encontrada também outra obra, de publicação independente, em sua 1ª edição, intitulada: *Visagismo na prática - um coaching para sua imagem pessoal*; publicado em São Paulo pelo cabeleireiro Robson Amauri Trindade, no ano de 2013. Encontram-se também muitas referências ao Visagismo em *websites* de outras autorias, como por exemplo o site: Rede Visagismo e Evoluo Visagismo; além de inúmeros blogs, como por exemplo: o Blog da Belle; Assessoria Visagismo e Estilo; Blog FV; Red Team 10, dentre outros, cujo objetivo é abordar o Visagismo e oferecer as chamadas *Consultorias Visagistas*, por meio das quais se pretende vender o serviço de analisar a imagem humana expressada pelo rosto de um indivíduo, propondo leituras a respeito de sua personalidade e caráter, propondo soluções acerca de sua imagem para que possa alcançar sucesso, minimizar fraquezas, etc. O alcance e atuação do Visagismo na cultura, tem crescido e se solidificado por meio das propostas em torná-lo área de conhecimento científico, criando-se desde cursos de caráter técnico-profissionalizante a cursos de formação universitária e acadêmica, conforme pode-se verificar no ensino superior privado, especialmente na cidade de São Paulo. Para exemplificar, pode-se citar alguns desses

centros de ensino e universidades: Graduação e Pós-Graduação em Visagismo pela Universidade Anhembi Morumbi; MBA em Visagismo e Estética pela Casa Educação; curso superior de Visagismo pela Universidade Cruzeiro do Sul e Curso técnico de Visagismo promovido por seu idealizador no Brasil, Philip Hallawell.

Mais especificamente sobre o Visagismo, parece ter sido um artista plástico inglês, naturalizado no Brasil, chamado Philip Hallawell, o formulador dessa definição sobre o que se entende por Visagismo, no Brasil.

É nos estudos de Hallawell (2010) onde se encontra referência maior para o que se entende ter sido a origem do termo Visagismo. De acordo com ele, a palavra foi derivada do substantivo francês para rosto, *visage*. Ele explica que essa expressão foi criada em 1936 por um famoso cabeleireiro e maquiador francês chamado de Fernand Aubry (1907 - 1976). Hallawell (2010) afirma que Aubry havia chamado o visagismo de arte e que o visagista seria aquele profissional capaz de esculpir o rosto humano, fazendo-o por meio de embelezamento ou, transformação, a partir de cosméticos, tinturas e cortes de cabelo. Denomina o Visagismo como atividade profissional apesar de, nem a palavra e nem seu uso, terem reconhecimento para o exercício legal. Trata-se, portanto, de um produto cultural cuja prática parece estar consolidada no mercado da beleza, principalmente, conforme observado nas imagens acima retratando análises praticadas por profissionais da beleza.

Algumas palavras de ordem usadas na prática do Visagismo são: customização, personalização e despadronização. Isso se dá pois o principal objetivo, para o visagista, “é revelar, na imagem pessoal, as qualidades de uma pessoa, com harmonia e estética. [...] Trabalha de acordo com o princípio ‘a função define a forma’ [...]” (HALLAWELL, 2010, p. 16).

Dentre os principais princípios que fundamentam o Visagismo atualmente estão: o conceito arquitetônico de forma versus função; conceitos aplicados em linguagem visual e inteligência visual; o conceito de proporção Áurea e retângulo Áureo; as formas geométricas; os arquétipos conforme a psicologia; leis da perspectiva linear e a noção de espaço; os sentidos humanos; conceitos de beleza; fisiognomonia e fisiologia da face, do crânio e do corpo humano; luz e cor; estações do ano e os principais conceitos sobre formação de imagens.

Hallawell formulou esses conceitos a partir de estudos sobre arte visual e técnicas de desenho, nos quais o objetivo era aplicar essas informações para analisar e reconstruir imagens humanas, nas faces de pessoas reais, que desejassem reforçar ou reinventar sua *persona*¹³.

A aplicação dos conhecimentos norteadores das teorias em arte visual e técnicas de desenho artístico, pinturas e desenhos a princípio a serem feitos em superfícies planas como o papel, ou não; foram adotadas quase que na sua literalidade pelos praticantes do Visagismo. A mais forte expressão dessa tendência tem ocorrido em centros técnicos e profissionais cujo trabalho esteja vinculado à promover os padrões culturais de beleza humana, tanto feminina quanto masculina, sob a interferência direta da mídia audiovisual comandada pelos padrões de cultura norte-americana e européia, e materializados nas telas do cinema e da tv. O movimento em torno da *personalização da imagem humana* e a criação de *personas* ganha popularidade, e passa a ocupar os holofotes em um palco desejado pelos transeuntes anônimos da cultura, na busca pela diferenciação e singularização de suas próprias identidades, aparentemente escondidas sob as máscaras do senso comum visual e cultural.

Nas figuras a seguir, busca-se exemplificar essa prática realizada pelas consultorias visagistas. Durante a realização desta pesquisa, a maior parte das imagens foram retiradas de conteúdo online, a partir do blog *Red Team10*, já que este parece oferecer ampla quantidade de análises aleatórias a partir de pessoas públicas, políticos, atores e atrizes, e pessoas comuns. Nessas análises propostas a partir do Visagismo, pode-se encontrar muitas das referências trazidas pelas práticas do passado como a Morfopsicologia, quando são aplicadas relações de significação entre formatos do rosto e Geometria; as marcações dos pontos de beleza, introduzidas pela prática da Metoposcopia; os tipos de personalidade e as interpretações dos temperamentos humanos por meio da fisiologia, conforme propostas pela Frenologia; e as descrições das muitas manifestações do caráter humano, com base em aspectos psíquicos e estruturas presentes na morfologia humana, conforme proposta pela Fisiognomonia.

Parece que houve apenas uma atualização dessas práticas, acrescida de toda argumentação em torno da justificativa de sua realização por meio das artes visuais e das

¹³ Pelo emprego da palavra *persona*, refere-se a todas as características singulares; físicas, emocionais e psicológicas, relativas a um indivíduo humano. Parece que essa mesma concepção foi adotada mais tarde pela área da inteligência artificial (IA) para se referir ao processo de criação de uma personagem virtual, cuja função é a de se parecer e interagir com seres humanos.

técnicas do desenho artístico, conforme pode-se perceber pelas figuras 39 e 40, a seguir. A partir desse raciocínio, o Visagismo, portanto, pode ser encarado como um ressurgimento de práticas humanas cujo cerne girava em torno de explicar o ser humano, suas aptidões, fraquezas, pontos de melhoria, sua beleza (e a falta dela) etc.

Fig. 39: Análises visagistas de imagens a partir de formatos de rostos.
 Fonte: Red Team Consultoria de Beleza Imagem & Estilo.

Fig. 40: O Visagismo e os tipos de personalidade.
 Fonte: Red Team Consultoria de Beleza Imagem & Estilo.

Fig. 41: Análise Visagista a partir de fotografia do rosto.
Fonte: Red Team Consultoria de Beleza Imagem & Estilo.

Fig. 42: Consultoria Visagista facial parcial.
Fonte: Red Team Consultoria de Beleza Imagem & Estilo.

Red Team Consultoria de Beleza Imagem & Estilo

QUINTA-FEIRA, 24 DE JULHO DE 2014

CONSULTORIA DE IMAGEM

Consultoria Visagista Facial Parcial

**Afinal, o que sua imagem representa para você?
E, como as pessoas te interpretam visualmente?**

Pablo Picasso conhecia a debilidade e a resiliência humanas e as retratou, para além de seus quadros, com um verso: "Há pessoas que transformam o sol numa simples mancha amarela, mas há aquelas que fazem de uma simples mancha amarela o próprio sol". Ou seja, as pessoas enxergam o mundo a partir de si mesmas. Mas, e quando devo julgar mais do que o outro? Para onde olhar quando devo julgar a mim mesmo? A autocrítica, a semelhança da crítica, demanda clareza e gentileza. Se dura demais, paralisa. Quando raro, torna você um colecionador de chances passadas.

Estamos habituados demais com a nossa própria imagem, o nosso rosto, as nossas palmeiras e a crítica imediata ao outro. Mas se quer compreender a si mesmo, mais do que o outro e falar, observe como os outros se comportam, falham e conquistam.

A imagem projetada que vemos de nós mesmos pelo espelho sempre será mais autocrítica do que a real. Já, ao olharmos para uma outra pessoa - e não enxergá-la de fato em sua essência - subjetivamente analisamos e a julgamos erroneamente cerca de 75% da imagem pré-julgada.

O triângulo da vida traz a identidade de um ser (entre os olhos, nariz e boca) reconhecemos suas proporcionalidades e os pontos essenciais a ser corrigidos potencializando sua beleza natural de forma personalizada.

Descubra qual sua verdadeira identidade
Desde sua avaliação sem compromisso!

11 3045-5586

Publicado por Jean Lobato

às 15:35 Nenhum comentário:

Compartilhar: G+1. Recomeçar aqui no Google

Consultoria de Imagem
Beleza & Estilo

Rua Bueno Brandão, 113
Vila Nova Conceição - São
Paulo - Brasil
55 (11) 3045-5586 / 55 (11)
993130830
www.redteamio.com.br
faleconosco@redteamio.com.br

Horário de Funcionamento
2º e 3º das 9h00 as 19h00
4º e 5º das 9h00 as 20h00
6º e Sábado das 9h00 as 22h00

Inocando a arte da beleza
apresentamos uma proposta de
convergência na construção da
imagem pessoal alinhada pelas
conceitos de Visagismo. A
necessidade de cuidar do corpo, da
mente e do espírito está cada dia
mais presente em nossa sociedade.
Com a agitação das grandes
cidades, as pessoas buscam por
soluções que integrem beleza,
saúde e bem-estar, com qualidade,
eficiência e rapidez em serviços.
Trazer as últimas novidades em
tratamentos e possuir o melhor
equilíbrio entre o cliente e o estúdio.

Fig. 44: Análise visagista do ator hollywoodiano Brad Pitt.
Fonte: Red Team Consultoria de Beleza Imagem & Estilo.

Fig. 45: Análise visagista de Barack Obama.
Fonte: Red Team Consultoria de Beleza Imagem & Estilo.

Fig. 46: Análise visagista da atriz Paola de Oliveira.
Fonte: Red Team Consultoria de Beleza Imagem & Estilo.

Por meio das figuras 41 a 46, além de se poder encontrar traços das referências introduzidas pelas práticas e artes do passado, é possível constatar também a influência do *Star System* midiático para, ao que parece, justificar, padronizar e regular características humanas, tanto físicas quanto psicológicas, que serão melhor aceitas e compreendidas levando em consideração os modelos ditados pelas celebridades da época. Também parece haver uma espécie de método, ou modelo de análise, praticado no Visagismo, por meio das consultorias visagistas. Nele é possível perceber o passo-a-passo do processo de significação sobre a imagem fotografada do indivíduo. Há a correlação entre as formas geométricas e os hemisférios do rosto, bem como as análises de supostos pontos positivos e/ou negativos

relacionados à imagem em fotografia. Há também a divisão do rosto em três áreas, tal como postulado pela Frenologia, nas quais admite-se ser possível traçar os padrões de comportamento, classificando se o indivíduo é mais ou menos racional; mais ou menos emocional, ou intuitivo. Nas figuras 41 e 43, pode-se perceber um apelo à descoberta da *verdadeira identidade*, por meio da análise do *Triângulo da Vida*. Esse triângulo projetado de forma imaginária sobre o rosto, corresponde às regiões do conjunto: olhos, nariz e boca. Supõe-se que essas regiões seriam as responsáveis por revelar a verdadeira identidade do indivíduo, por meio da análise sobre seu tamanho, distância entre um e outro e seus traços físicos.

Outro fator importante a destacar é a presença das palavras: *Consultoria Visagista facial parcial*. Tal descrição sobre esse tipo de serviço chamado de consultoria pressupõe que o rosto somente pode indiciar parte daquilo que se entende por personalidade, comportamento e características emocionais e psicológicas. Provavelmente, empregam o termo *parcial* para sugerir que é possível uma descrição mais ampla sobre o indivíduo; talvez pela análise do conjunto: rosto + corpo.

Há também um apelo, conforme exemplificado pela figura 44, para que o indivíduo, cliente dessas consultorias, descubra seu verdadeiro potencial como ser humano e explore seus atributos do melhor modo possível. Por meio das frases “A imagem projetada que vemos de nós mesmos pelo espelho sempre será mais autocrítica do que a real” e “subjetivamente analisamos e julgamos erroneamente cerca de 75% da imagem pré-julgada”, pode-se depreender que o Visagismo reconhece o poder subjetivo e intencional gerado por *imagens*, e que a interpretação e significação em torno de uma imagem visual do rosto de uma pessoa é apenas fictícia e simbólica. Com isso, admite-se que as imagens são essencialmente manipuláveis e semiotizáveis. Diante disso, fica difícil compreender como o Visagismo, praticado pela oferta de uma consultoria realizada sobre uma superfície plana fotográfica, pode realmente proporcionar qualquer tipo de descoberta legítima e real sobre uma suposta verdadeira identidade, já que tal descoberta também está fundamentada no funcionamento de *imagens* e suas infinitas possibilidades de análises. Conforme detalhado ao longo dos capítulos deste trabalho, *imagens* são o resultado direto da relação entre processos mentais humanos, tradutores da informação recebida pelo ambiente, semioticamente diagramados a fim de se produzir um significado qualquer; cujas relações semânticas são elaboradas de

forma arbitrária, muitas vezes pelo acesso que os indivíduos têm a memória coletiva da cultura do meio em que vivem.

Interessa observar também o modo como os argumentos legitimadores dessa prática são elaborados. Esses exemplos de análises de celebridades, tanto do meio audiovisual quanto de outras áreas da cultura, sugerem que a consultoria visagista é endossada pelo simbolismo atrelado à significação em torno da imagem dessas celebridades. Como se, por meio do exemplo das análises de suas faces, fosse possível comprová-las, já que as celebridades transitam em um espaço público, onde concedem acesso a suas vidas, profissionais e pessoais por meio de sua fama e popularidade; de modo que sirva de inspiração e geração de modelos de comportamento para a massa anônima de pessoas que, muitas vezes na busca por respeito e reconhecimento, precisam refletir os mesmos padrões de comportamento e personalidade pela suposta adequação de sua aparência física, especialmente no que se refere à imagem do rosto.

É a semiotização da imagem corporal humana, tendo o Visagismo como principal prática representante atual, tornada produto midiático pelos meios audiovisuais, que constitui o interesse principal para esta pesquisa; e por isso ter-se decidido partir dos pressupostos em torno do Visagismo para levantar as quatro hipóteses principais desta pesquisa, trazidas anteriormente. Foi a pesquisa sobre o Visagismo que possibilitou revisitar antigas práticas culturais, cujas premissas estão pautadas também pelas semiotizações da imagem corporal humana em sua relação com o ambiente terrestre a fim de se justificar e explicar o comportamento humano e os mecanismos semióticos responsáveis pela cognição humana - por este motivo foi possível tornar o Visagismo um problema de pesquisa acadêmica.

1.7 CONSIDERAÇÕES SOBRE ESTE CAPÍTULO.

Conforme apresentado nas páginas anteriores, escolhemos sete, dentre alguns dos mais representativos textos de cultura a fim de delimitarmos o corpus desta pesquisa: *a imagem do corpo humano e suas implicações em textos de cultura*. São eles: *Fisiognomonia, Morfopsicologia, Metoposcopia, Frenologia, Visagismo, Astrologia e Cosmologia Xamânica*. Neste primeiro capítulo foram descritas e pontuadas suas origens, usos e aplicações, bem como os pormenores que têm envolvido, aproximadamente, mais de seis séculos de cultura em se tratando de tentativas que o homem faz a fim de gerar sentido e buscar respostas para os fenômenos que envolvem a atuação humana no ambiente terrestre. Pelo que se percebe, no que se refere à imagem do corpo humano, especialmente à imagem do rosto, parece ter no texto de cultura chamado de Visagismo uma das maiores manifestações contemporâneas para a arte de manipular semiose na tentativa de produção de sentido.

Foi possível perceber também que, além do Visagismo, tem sido bastante comum a busca por significação associada à imagem e comportamento humano por meio de diagramas conhecidos como Mapas: Astrológico e Cosmológico; a fim de ser possível gerar sentido e explicar a atuação e influência humana a partir do meio ambiente terrestre.

No capítulo seguinte serão abordadas outras duas manifestações de cultura - a fotografia e o cinema - também relevantes a essa pesquisa e parte fundamental para as relações diagramáticas que estamos estabelecendo. Será possível constatar que todos esses textos de cultura compõem grafos de relações culturais geradores de linguagens e matrizes estruturadoras do comportamento humano, da sociedade e da comunicação humana, a partir do ambiente ecológico.

CAPÍTULO 02

FOTOGRAFIA E CINEMA: GRAFIAS E REGISTROS DE INFORMAÇÃO LUMINOSA PARA GERAÇÃO E MANIPULAÇÃO DE IMAGEM HUMANA

*Façamos o homem à nossa imagem, conforme a nossa semelhança. [...]
Criou Deus o homem à sua imagem, à imagem de Deus o criou; macho e fêmea os criou.
Gênesis 1: 26, 27 - Bíblia Sagrada*

A citação de um versículo do primeiro capítulo daquele que ficou conhecido como um dos mais lidos e respeitados livros através dos tempos e culturas (longe de parecer apologia a esta ou aquela religião ou crença, até porque existem outros livros de tamanha influência, como é o caso do Alcorão, que também abordam o mesmo ponto em questão), serviu para metaforizar o significado que a palavra *imagem* adquiriu ao longo da história humana, em variados contextos na cultura.

Muitas são as simbologias e concepções possíveis para a palavra *imagem* usada no citado versículo bíblico. Por esse viés, neste trabalho, se define *imagem* como: *identificação; representação; simbolização e metaforização*. É a possibilidade de manipulação dessas características aplicadas às noções em torno da palavra *imagem*, somada a outras questões semiótico-culturais, que interessam neste trabalho, uma vez que o foco é tratar a percepção humana voltada para a objetificação daquilo que o homem gerou a partir de seu entendimento acerca das várias cargas semânticas possíveis para o termo *imagem*: de sua própria, de seu corpo, e das *imagens* em seu ambiente cultural, inseridos na ecologia terrestre, via luz, especialmente, mas também de toda a representatividade e metaforização que carrega o termo. Neste trabalho, quando se refere à imagem gerada via luz, refere-se mais especificamente à *fotografia* e ao *cinema*. No entanto, também interessam outros sentidos e aplicações para a *imagem* como um processo gerador de semioses; a exemplo do que ocorre com a imagem produzida pelo som, como é o caso do ultrassom, e radares; ou ainda, as imagens mentais resultantes da cognição humana.

Este capítulo, portanto, problematiza e examina o cenário cultural em torno da produção e usos da *imagem*, para que se entenda algumas das consequências das apropriações e manipulações dos conceitos de *imagem*, em especial a imagem do corpo humano, em um *continuum* que compreende, mais especificamente, desde sua aplicação via manipulação da luz propiciada pela invenção da fotografia e do cinema, percorrendo outros processos resultantes desse tipo de manipulação como ocorre com o Visagismo nos dias atuais, por exemplo. Isso leva o questionamento a outras áreas de atuação humana, como é o caso do entendimento para *imagem* como processo cognitivo possibilitador de interação entre o humano e as tecnologias da comunicação, como ocorre em contextos de inteligência artificial nos quais se pretende humanizar tecnologias e mídias, a fim de proporcionar melhor experiência decorrente do contato entre homem e máquinas. Além disso, este capítulo serve

de apoio para que se formule e justifique as hipóteses desta pesquisa descritas na Introdução, e que se referem aos processos semióticos decorrentes, primeiramente, da visão humana em interação com o ambiente para o registro da luz, a fim de se produzir e manipular *imagens* para a geração de comunicação humana.

Já que um dos pontos centrais dessa pesquisa refere-se ao papel desempenhado pela manipulação da luz por meio da fotografia e do cinema, optou-se por descrever historicamente e de forma resumida alguns dos fatos mais relevantes durante a descoberta e desenvolvimento de ferramentas e mecanismos que foram os precursores da atual tecnologia responsável não só pelos registros da luz, como também pela geração de imagem humana tal qual a conhecemos, e cujos usos procura-se dominar nos dias atuais.

Esse percurso servirá de contexto para situar os acontecimentos que, desde há muito tempo, foram frutos dos esforços humanos para se produzir comunicação e interação a partir de seu ambiente e, assim fazendo, ter poder e domínio sobre o *status quo* vigente. Como se verá mais adiante, entender alguns dos principais processos envolvidos na manipulação da *imagem via luz*, primeiramente, como ocorre por meio da fotografia e cinema, por exemplo (o próprio conceito e significados para aquilo que na cultura se entende por *imagem* e a relação entre imagem produzida pela luz ambiente versus manipulação da imagem do corpo humano) serão chaves fundamentais para as hipóteses acerca da produção de *imagem* como processo de comunicação natural, inerente ao ser humano, cuja atuação não se limita à manipulação tecnológica de luz mas, também, se estende para processos possibilitados pela mente humana, geradora de semiose em interrelação com o meio ambiente terrestre; processos esses que neste trabalho são chamados de *Image Thinking*.

2.1 FOTOGRAFIA E CINEMA COMO FORMAS DE SE REGISTRAR A LUZ

Pensar as questões semióticas, de geração de linguagens e comunicação, que se desdobram a partir da presença e manipulação da luz, seja ela natural ou não, leva a considerar todo o avanço tecnológico já ocorrido nos últimos séculos em torno da engenharia e arte decorrente dos usos e aplicações que o homem vem fazendo por meio da luz, ao registrar, criar e recriar ferramentas que da luz se utilizam, como é o caso da fotografia e do cinema, por exemplo. Parece que essas duas formas de registro da luz sejam as mais

expressivas no que se refere à sua manipulação para fins comunicacionais e relacionados à desenvolvimento de linguagens, como ocorreu com as formas de diagramação da imagem do corpo humano abordadas no capítulo 1 deste trabalho. Todas as propostas e modelos interpretativos semióticos resultantes desses diagramas são resultados diretos das significações da imagem humana tornadas possíveis por meio da luz via fotografia e, posteriormente, pelo cinema.

Portanto, *luz* tornou-se um meio possibilitador de sensações visuais via órgãos da percepção. Essas sensações passaram a ser exploradas à medida que a evolução tecnológica e o desenvolvimento em computação abria caminho para novas formas de interação e experiências sensoriais, inauguradas pela invenção da fotografia e do cinema. Mais recentemente, na cultura, é possível constatar tais avanços nas materializações tecnológicas promovidas pelos inúmeros aparelhos eletrônicos, tais como: TVs híbridas computadorizadas; telefones com interfaces digitais e suas derivações, como é o caso dos *tablets*; os muitos softwares dedicados à manipulação da fotografia digital e dos filmes digitais etc. A luz, então, tornou-se um dos modos pelos quais o homem tem podido traduzir as informações ambientes a fim de produzir sentidos e interação.

Os relatos que testemunham a origem desse tipo de manipulação da luz levam ao tempo de Aristóteles (384-322 a.C), quando o filósofo observou a atividade decorrente da passagem de feixes de luz através de uma abertura qualquer. O que ele viu foi que os raios de luz solar ao passarem por uma abertura quadrada, redonda ou triangular, sempre refletiria uma imagem circular decorrente do cone luminoso gerado pelo pequeno orifício, criando uma ilusão de óptica. Esse fenômeno no qual a luz, mesmo atravessando uma abertura irregular, gerava uma imagem circular foi teorizada mais tarde pelo monge inglês Robert Bacon (1214-1294). De acordo com o monge, tal fato acontecia porque a luz se propagava em ondas esféricas. Ou seja, desde Aristóteles o homem aprendeu a observar o que acontece quando a luz, solar ou artificial, passa por um pequeno orifício e se projeta em uma parede ou tela oposta: os raios, que compõem o feixe de luz, se cruzam ao atravessarem o orifício; e o resultado é uma dupla inversão da imagem projetada: esse era o princípio de uma descoberta que viria a ser usada séculos mais tarde quando cientistas das áreas da Astronomia e Óptica, no século XIII, passaram a estudar o fenômeno, aprimoraram aquela primeira experiência

aristotélica, e desenvolveram o engenho que ficou conhecido no campo da Fotografia como: *Câmara Escura* (MANNONI, 2003).

O homem passou a observar os fenômenos físicos decorrentes dos efeitos causados pela atuação da luz no ambiente e iniciou um processo de reprodução dessas ocorrências, a fim de manipular sentidos e promover ressignificação; como tem acontecido desde as câmeras fotográficas. Foi a partir de iniciativas como a Câmara Escura que o ato de registrar a imagem luminosa tal qual se conhece hoje em dia, mais comumente por meio da fotografia e do cinema, que se forneceram pistas para a compreensão do funcionamento dos movimentos cognitivos e perceptivos humanos. Uma vez constatada a possibilidade de manipulação da luz por meio de instrumentos específicos, em épocas anteriores ao Renascimento, o homem começa um processo de aprimoramento da engenharia luminosa. Um exemplo disso foram as significativas modernizações propiciadas pela invenção da lente biconvexa. Agora, já seria possível refletir as imagens da câmara escura com melhora na qualidade das imagens e maior concentração dos raios luminosos (MANNONI, 2003).

No que se refere a esse processo,

a câmara fotográfica, porém, já estava inventada desde o Renascimento, quando proliferou sob a forma de aparelhos construídos sob o princípio da câmara obscura [...] Tais aparelhos eram caixas negras inteiramente lacradas, que deixavam vazer luz apenas por um pequeno orifício, de forma que os raios luminosos penetravam no seu interior fazendo projetar numa das paredes o "reflexo" invertido dos objetos iluminados (MACHADO, 1984, p. 15)

Maior qualidade nas imagens refletidas, mais possibilidades de manipulação desse fenômeno óptico. Foi assim que o físico italiano Giovanni Batista Della Porta, citado no capítulo 1, deixa de lado os aspectos científicos que envolviam a transformação da luz por meio da câmara escura, e passa a trabalhar na teatralização desse fenômeno óptico, enveredando pelos caminhos da ilusão, da fantasia e da representação por meio de espelhos. O resultado das práticas de Della Porta sobre o uso dos espelhos culminou, em 1586, com a publicação de seu livro *De humana physiognomonia*, cujo conteúdo pode ter servido para anunciar a obra de Johann Casper Lavater (1741-1801), já no século XVIII, e considerado o fundador da Fisiognomonia - prática que procura reconhecer a personalidade das pessoas conforme seus traços fisionômicos, como abordada no capítulo 1 (MANNONI, 2003).

Dessa forma, por meio de Della Porta, entrou em cena a apropriação da óptica a partir de espelhos para manipular as imagens dos reflexos dos rostos das pessoas, tornando-os mais alongados ou curtos; fazer a fisionomia parecer mais jovem ou mais velha; substituir as imagens de cabeças humanas por cabeças de animais e buscar por semelhanças na morfologia do rosto entre um ser humano e um animal. Isso serviu de incentivo para que charlatões se aproveitassem da ingenuidade do povo simples, iludindo-os em assuntos que se relacionavam ao sobrenatural, usando imagens projetadas de figuras que remetiam ao diabo ou a animais selvagens. O resultado dessas práticas levava os mais instruídos a tirar vantagens e lucro financeiro sobre os mais ignorantes, por meio de "sessões de magia e necromancia, cujo único artifício era a câmara escura e cujo único objetivo era a extorsão de dinheiro dos espectadores ingênuos" (MANNONI, 2003, p. 37).

Esse tipo de apropriação por parte de alguns, sobre os fenômenos produzidos pela manipulação da luz, ainda derivaram outras práticas nos dias atuais, como parece ser o que acontece com a prática do Visagismo na cultura, por exemplo, tal como é praticada hoje em dia por muitos. Por isso a relevância em se traçar o percurso dos principais momentos e desdobramentos histórico-culturais para os acontecimentos relativos à manipulação e desenvolvimento de imagens, em especial na área da fotografia e do cinema, para que se possa sustentar as hipóteses desta pesquisa no que se refere ao papel e, conseqüentemente, aos traços e textos de cultura gerados a partir disso.

Ainda sobre a câmara escura, conforme o tempo passava, os aprimoramentos de engenharia iam sendo feitos, o que resultaria séculos mais tarde na tecnologia conhecida como fotografia em papel, e cujo diferencial seriam os componentes químicos que, diferentemente da câmara escura, permitiriam o registro e a perpetuação das imagens projetadas em papel. Além disso, surgiram outros tipos de mecanismos como os *Espelhos Mágicos*, por meio dos quais a pessoa poderia realizar o fetiche de ter sua própria imagem humana refletida e alterada dependendo do tipo de espelho usado: côncavos, convexos, planos, multifacetados etc.; além de outras manipulações ópticas, pelo uso da luz solar ou qualquer outra fonte de luz artificial.

Inspirado no trabalho de Della Porta e outros nomes da época, como Johannes Trithemius¹⁴, parece ter sido o jesuíta alemão Athanasius Kircher um dos maiores nomes envolvidos no desenvolvimento da prática de manipulação de imagem por espelhos, cuja obra

¹⁴ Maiores detalhes sobre outros praticantes do uso de espelhos podem ser encontrados na obra de MANNONI, L. (2003, p. 50 e 51).

denominada *Ars magna lucis et umbrae*, de 1644, ficou conhecida como uma verdadeira enciclopedia a respeito dos fenômenos que envolviam a leis da óptica, em conjunto com conhecimentos sobre Astronomia. Ele criou “sistemas ópticos muito elaborados para espetáculos de imagens luminosas, mas ainda totalmente dependentes da luz solar” (MANNONI, 2003, p. 45).

Muitos são os exemplos de inovações tecnológicas que, de uma forma ou de outra, se baseavam na manipulação da luz (solar ou artificial) para a geração de imagens cuja finalidade principal parece ter sido o entretenimento popular, e quase sempre relacionada a aspectos que envolviam crenças religiosas e espirituais, talvez devido ao apelo e comoção geral que esse tipo de abordagem geralmente causava e ainda causa até os dias de hoje. Com o passar dos anos, sob a influência e inovação de vários cientistas, essas tecnologias e invenções vão ganhando outras finalidades para o uso cotidiano, além de mero entretenimento. Dentre esses outros exemplos, destacam-se: a *Lanterna Viva*; a *Lâmpada Mágica*; a *Lanterna-Relógio*; o *Cinematógrafo* etc. Todas essas aplicações da ciência que foram se desenvolvendo a partir dos pressupostos em torno da manipulação da luz a fim de propiciar aos usuários experiências específicas indicam que a imagem humana se tornou uma expressiva mediadora de significação, em um escopo que vai da simples projeção por meio de espelhos, na antiguidade, até a criação de *personas* para avatares robóticos, nos dias de hoje. Desde o início, esse tipo de manipulação da imagem humana tem tido por objetivo gerar novas experiências sensoriais, cujos resultados transformam a maneira em que o homem lida com a realidade ambiente.

A seguir são retratados exemplos da manipulação da imagem humana, citadas anteriormente, ocorridos tanto no passado como na atualidade.

Fig. 47. Lanterna Viva.
Fonte: MANNONI (2003)

Fig. 48. Lâmpada Mágica.
Fonte: MANNONI (2003).

Fig. 49. Vivi: manipulação da imagem humana para aplicação em avatar virtual.
Fonte: Vivo (site).

Nas figuras 47, 48 e 49 é possível inferir que tanto as projeções de figuras demoníacas por meio da Lanterna Viva, Lâmpada Mágica, quanto as disponíveis na internet pelo avatar virtual da Vivi, estão motivadas para fins específicos que vão desde o entretenimento à venda de produtos de telecomunicação. Isso indica que a manipulação da imagem humana assumiu um papel cultural relevante, no que se refere à sua capacidade midiática. Provavelmente isso esteja relacionado às hipóteses abordadas no capítulo 01, de que o homem decodifica sua realidade e interage com o meio ambiente terrestre por meio de *affordances*, ou capacidades, disponíveis pela manipulação de sua própria imagem humana. Ao assim fazer, gera diagramas semióticos produtores de sentido e significação, os quais irão influenciar diretamente na percepção humana do ambiente.

Outro exemplo que reforça os argumentos a respeito das possibilidades de diagramação signica que passam a ser assumidas na cultura é que essas práticas de manipulação da imagem humana ganham importância e se tornam relevantes, pois permeiam diversas áreas da atuação humana, desde o puro entretenimento até a simbologia religiosa; áreas científicas e acadêmicas; comerciais e artísticas. Uma prova disso é que esses tipos de práticas foram sendo associadas ao trabalho e ao desenvolvimento do capitalismo já que antes, privilégio apenas da burguesia de final da idade média, foi se tornando, um pouco mais tarde, ferramenta de trabalho e comércio para uma classe menos privilegiada composta em sua maioria pela plebe pobre dos quais faziam parte os limpadores de chaminés, lenhadores, engraxates e mensageiros que, por volta do século XVIII, “em consequência da pobreza de suas regiões natais, [...] dominaram o ofício das projeções itinerantes na França [...] A lanterna ou caixa óptica era seu único tesouro [...]” (MANNONI, 2003, p. 98).

O mesmo parece ter ocorrido com o atual Visagismo; ou seja, passou a ser encarado como uma oportunidade de ganhos financeiros rápidos e simples do ponto de vista intelectual, especialmente no meio dos cabeleireiros e maquiadores, geralmente membros de uma classe menos privilegiada sob o ponto de vista artístico e acadêmico-científico. Ou seja, ganha força por meio de uma prática comercial resultante do conhecimento e domínio de uma técnica específica, proporcionada pela evolução científico-tecnológica nos campos da fotografia, do cinema, e do surgimento da maquiagem profissional que, curiosamente, deixa de ser exclusiva de aplicação na indústria cinematográfica do século XIX e XX e vai para as ruas, para o consumo, destinada especialmente à burguesia feminina. Mais curioso ainda é verificar que os

praticantes do Visagismo tentam, quase que a todo custo, fundamentar sua prática em correntes artísticas e científicas, procurando sempre legitimá-lo como algo cientificamente comprovado. O problema parece ser que essas tentativas de legitimação e fundamentações científicas, na grande maioria das vezes, se apoiam em pseudociências, e baseiam-se em frágeis argumentos que, em sua maioria, apelam para o sensacionalismo e mistificações. Todos esses elementos parecem ser resultados da diagramação semiótico-cultural da imagem humana e suas possíveis significações.

Uma vez que a maioria de seus praticantes carecem de informação detalhada, profunda e esclarecimentos científico-acadêmicos, se limitam a apenas reproduzir um ofício, como forma de *ganha-pão*, cuja única fonte de formação técnica consiste apenas em algumas horas de cursos rápidos, chamados de “práticos”, promovidos e aplicados, em sua maioria, pelos chamados “profissionais da beleza” que, por sua vez, também não puderam ter qualquer tipo de formação intelectual e científica de caráter mais sério, crítico, analítico e profundo. O resultado dessas constatações é observar que da mesma forma como ocorreu o entretenimento promovido pela projeção de imagens por uma *lanterna mágica*, também o apelo que muitos desses profissionais da beleza atuais fazem, em nome do Visagismo, pretendendo classificar e enquadrar a individualidade humana a partir de formas pré-estabelecidas, parece tão ingênuo, ou talvez oportunista do ponto de vista comercial, quanto a simples exibição popular de sombras e imagens luminosas por meio das lanternas, feitas por ambulantes carentes e despreparados, nos séculos XVII e XVIII, apenas como meio de sobrevivência financeira.

Por isso, a intenção aqui não é provar cientificamente se essas manifestações, a exemplo do Visagismo, Morfopsicologia, Astrologia ou quaisquer outros dos sete produtos culturais abordados no capítulo anterior deste trabalho, estão certas ou erradas do ponto de vista científico e acadêmico. O que se pretendeu foi constatar e considerar que as semioses possibilitadas pela imagem humana, aplicadas a diferentes contextos culturais ocorrem devido a um movimento natural humano pelo qual se faz necessário criar estruturas significativas decorrentes de semioses e intersemioses propiciadas pelos fenômenos ambientes terrestres e culturais humanos. Sob esse ponto de vista, tanto o Visagismo quanto a Fisiognomonia, Morfopsicologia, Metoposcopia, Frenologia, Astrologia e Cosmologia Xamânica se tornam exemplos da engenharia semiótica resultante das diagramações signicas realizadas pelo

homem a partir das muitas maneiras em que busca traduzir sua experiência corpóreo-ambiental.

Há fortes razões responsáveis por esse tipo de manipulação da imagem humana que, para este trabalho, extrapolam a necessidade de se provar se esses produtos culturais detêm ou não veracidade científica. Essas razões estão diretamente relacionadas aos modos pelos quais o ser humano se utiliza para interagir e decodificar sua realidade. E, para isso, usa de recursos semiótico-cognitivos à medida que traduz informações em signos e sentidos. Por isso, neste trabalho, contextualizam-se os fundamentos científicos a partir de trabalhos e pesquisas que envolvem, principalmente, a percepção visual humana, cujas abordagens se propõem entender e explicar como se compõe o processo de significação humana, no que se refere às possibilidades de geração de semiose a partir do que se entende por imagens; mais especificamente aquilo que se considera como imagens do corpo humano na produção de textos de cultura. A partir dessas considerações se afirma que todo processo humano de geração de significação para comunicação, e que não se limita apenas à capacidade visual humana por meio da luz, faz parte daquilo chamado de *Image Thinking*; ou seja, um *processo biológico e natural do ser humano para traduzir sua experiência de interação com o ambiente terrestre, a fim de expressar sua capacidade natural de produzir signos e significação*.

2.2 A GRAFIA PELA LUZ: REGISTROS DE INFORMAÇÃO AMBIENTE TRADUZIDOS POR IMAGENS

Se a capacidade humana em produzir signos for algo natural e/ou biológico, em interrelação com o ambiente externo, isso remete ao fato de que o ato de fotografar vai muito além do emprego de métodos artificiais para o registro e impressão da luz, a fim de se produzir uma imagem. Ao verificar mais detidamente todo o processo envolvido, desde a invenção da câmara escura até a evolução das técnicas que culminaram nas modernas máquinas digitais fotográficas da atualidade, ou mesmo em telas de projeção do cinema (já que são necessárias entre 24 a 29 imagens fotográficas (*frames*) projetadas por segundo, impressas em uma película, por exemplo) dá-se conta de que esses processos, aparentemente pouco íntimos do homem inserido em cultura ambiente, apenas imitam, traduzem e

reproduzem a máquina fotocinematográfica do corpo humano, em que da mesma forma como funcionam as lentes em uma máquina fotográfica, também funcionam os olhos humanos, pelo mesmo princípio da câmara escura discutida anteriormente, fazendo com que o funcionamento da percepção humana seja possibilitada pelos órgãos da visão em conjunto com os demais órgãos sensoriais, constituído de etapas diferentes que passam pela óptica, por reações químicas e pela percepção cerebral.

De acordo com Machado (1984), para que se pudesse obter uma fotografia, ou seja, o registro de luz ambiente em uma determinada superfície a fim de se obter e se fixar imagens, foi necessário dominar o princípio da câmara escura para que se pudesse reproduzir a realidade externa ambiente, primeiramente por meio da fixação proporcionada pelos pincéis de pintores renascentistas que reproduziam em uma tela a imagem projetada pelo orifício da câmara escura em uma parede. Mais tarde o processo ocorreria pela fixação química da luz por meio de placas fotosensíveis reagentes a certos compostos químicos como o iodeto de prata, por exemplo, usado no processo fotográfico conhecido como Daguerreótipo (MANNONI, 2003).

De forma análoga como ocorre com a fotografia, o corpo humano por meio do aparelho visual também traduz a informação luminosa disponível em um determinado ambiente externo ao corpo, e por meio de reações químico-físicas permite ao cérebro produzir imagens do registro luminoso obtido. Essas reações químicas, por exemplo, são possibilitadas pelas presenças de aproximadamente 120 milhões de células conhecidas como Bastonetes; e por outros 7 milhões de outras células conhecidas como Cones, compostas por moléculas responsáveis por decompor quimicamente a luz por meio de uma substância chamada rodopsina, presente na retina. Só então a retina produz a chamada imagem retiniana, que se trata de uma projeção ótica produzida no fundo do olho, imagem essa que funcionará como informação e será levada até o cérebro a fim de ser trabalhada pelas conexões nervosas. (AUMONT, 2011; MANNONI, 2003). Para esta pesquisa, o mais relevante nesse processo de produção e tratamento de imagens é ficar claro que,

se o olho se parece até certo ponto com uma máquina fotográfica, e se a retina é comparável a uma espécie de placa sensível, **o essencial da percepção visual ocorre depois**, através de um processo de tratamento de informação que, como todos os processos cerebrais, está mais próximo de modelos informáticos ou cibernéticos do que de modelos mecânicos ou ópticos [...] A percepção visual é o tratamento, por fases sucessivas, de uma informação que nos chega por

intermédio da luz que nos entra nos olhos. Esta é, como toda a informação, codificada [...] (AUMONT, 2011, p. 13) - grifo do autor.

Portanto, há muito mais envolvido no processo de se produzir imagens, especialmente em se tratando de imagens fotográficas, e por isso a necessidade de estabelecermos as principais diferenças para os conceitos de *imagem* e *fotografia*, neste trabalho. Isso ocorre pois “uma fotografia não é somente uma imagem (como uma pintura é uma imagem), uma interpretação do real; é também um traço, algo diretamente gravado pelo real, como uma pegada ou uma máscara mortuária” (SONTAG, 1977, p. 154).

O cinema, resultado das descobertas em torno da fotografia, vai aperfeiçoar o até então registro da luz por meio de processos fotoquímicos sobre uma superfície como o papel, por exemplo, propiciando que imagens registradas por meio de técnicas fotográficas pudessem agora compor os chamados fotogramas, a serem projetados de forma rápida e sucessiva, causando no espectador a sensação e ilusão de movimento, uma vez que o olho humano não é tão rápido a ponto de enumerar todos os muitos frames por segundo exibidos pelo projetor cinematográfico. De acordo com Aumont (2011, p. 18 - 19), “para lá de 6 a 8 clarões por segundo, por exemplo, ele já não percebe os acontecimentos distintos, mas um continuum, através de um fenômeno de integração [...] e persistência retiniana”.

Ou seja, por meio da fotografia e cinema ocorre um registro, uma grafia ou informação específica proporcionada pelas ondas de luz presentes no momento fotografado e que precisam ser decodificadas, e interpretadas, pelo conjunto olhos e cérebro, a fim de se produzir sentido, conforme abordaremos sobre o funcionamento da percepção em maiores detalhes no capítulo 03, a seguir.

Fotografia, cinema e aparelho visual humano registram a luz ambiente por meio de processos semelhantes já que todos eles funcionam por tradução de informação ambiente disponível pela luz. Devido a esse processo de tradução da informação ambiente via luz, geramos sintaxe visual à medida que criamos sentido e significação para as imagens visuais formadas. A partir dessa sintaxe visual, ocorre a organização visual em resposta aos estímulos causados pela presença ou ausência de luz. Por isso,

[...] o ato de ver envolve uma resposta à luz. [...] Todos os outros elementos visuais nos são revelados através da luz, mas são secundários em relação ao elemento tonal, que é, de fato, a luz ou a ausência dela. O que a luz nos revela e oferece é a substância através da qual o homem configura e imagina aquilo que

reconhece e identifica no meio ambiente, isto é, todos os outros elementos visuais: *linha, cor, forma, direção, textura, escala, dimensão, movimento*. (DONDIS, 2015, p. 30) - Grifo do autor.

Na tentativa de explicar o fenômeno entre aparelho sensório visual, a luz disponível e a tradução geradora de imagens, fundamentou-se a teoria da Gestalt. De acordo com essa teoria, os humanos percebem a informação luminosa ambiente e geram visão a partir das relações que fazem do todo percebido visualmente. São relações de natureza “psicofisiológicas. [...] é atribuir ao sistema nervoso central um dinamismo autorregulador que, à procura de sua própria estabilidade, tende a organizar as formas em todos coerentes e unificados” (FILHO, 2009, p. 19).

Portanto, independentemente de como o registro de luz é feito, seja pela lente de uma câmera ou diretamente pelos olhos, a produção de sentidos das imagens geradas por ambos esses meios ocorrerá como resultado da organização coerente desses registros de informações percebidas por meio da luz, causando o que se chama de *imagens*. Em outras palavras, se houver qualquer falha nesse processo de organização da informação luminosa, o fenômeno visual não ocorrerá. Se o entendimento dessas informações ocorre tal qual postulado pela teoria da Gestalt, sendo necessária a decodificação do todo percebido a fim de se obter quaisquer significados e entendimento daquilo que é visto, e levando em consideração as premissas relacionadas à geração de imagens visuais, é que foi possível, neste trabalho, nomear de *Image Thinking* o processo resultante da relação de sentidos entre ambiente, cultura, experiência e a percepção humana.

2.3 IMAGEM COMO RESULTADO DE EXPERIÊNCIA INTENCIONAL PROPRIOCEPTIVA DECORRENTE DA RELAÇÃO ENTRE CORPO, AMBIENTE E CULTURA.

Embora uma das possibilidades em se registrar a luz, a exemplo do que ocorre com o fotografia e o cinema, seja a obtenção de imagens, a imagem, tratada sob o ponto de vista da fenomenologia humana em ambiente terrestre não se limita a essas técnicas de grafia pela luz, e nem tampouco à imagem resultante da ação do sistema visual que compõe os órgãos de

percepção do corpo humano. Neste trabalho, embora se esteja partindo da abordagem da manipulação da luz resultando em textos de cultura, como ocorre com o Visagismo, é necessário também salientar a definição de *imagem* do ponto de vista signico, como sendo resultado de uma habilidade natural humana para se criar significação e comunicação, produto do processo físico-mental humano para gerar percepção a partir do ambiente e, assim, atribuir sentido às experiências naturais e/ou artificiais de interação com o meio.

No momento, vale adiantar que embora se esteja dando ênfase ao sistema visual humano para tratar da percepção, e assumindo que esse sistema seja sempre dirigido a um objeto do olhar tal qual ocorre ao se fotografar algo, não se pode esquecer que toda a percepção humana é proprioceptiva, construída pela interação entre corpo e ambiente, compondo aquilo chamado de consciência que, por sua vez, opera por meio da transformação de informação recebida, *inputs*, em experiência intencional subjetiva. Com esses conceitos em mente, pode-se voltar agora, especificamente, às implicações e ao significado do corpo humano em relação com a mente para se produzir percepção e comunicação. Neste respeito, corpo, mente, ambiente e percepção fazem parte de um mesmo “processo orgânico”, no qual mente e corpo não são duas coisas separadas, mas apenas dois aspectos diferentes de um mesmo processo por meio do qual todo significado, pensamento e linguagem são resultados de uma “atividade corporificada”¹⁵, em um tipo particular de engajamento corporal com o ambiente. Por isso,

o melhor da biologia, psicologia, neurociência cognitiva e fenomenologia disponíveis hoje nos ensinam que nossas formas humanas de experiência, consciência, pensamento e comunicação, não existiriam sem nossos cérebros operando como uma parte orgânica de nossos corpos em funcionamento, que, por outro lado, estão ativamente engajados com os tipos específicos de ambientes físicos, sociais e culturais em que os humanos habitam. Mude seu cérebro, seu corpo, ou seu ambientes [...] e você mudará como experimenta seu mundo, quais coisas são significativas para você, e até mesmo quem você é (JOHNSON, 2007, p.1) Tradução do autor.

A partir dessa concepção não pode haver dualismo, ou qualquer tipo de separação, tão comuns em certas manifestações de ordem filosófica ou religiosa na cultura, na tentativa de fornecer explicações e razões para a existência humana, e seus modos de funcionamento. Esse modo de representar a experiência humana a partir de um ponto de vista dual, parece ser resultado do próprio funcionamento corporal em sua interação com o mundo / ambiente. A

¹⁵ Tradução literal para “*embodied activity*”, conforme JOHNSON (2007, p. 1).

intencionalidade é sempre dirigida à experiência fora do corpo, como se esquecesse por um momento da necessidade de haver um corpo gerador dessa experiência e percebedor de quaisquer sensações resultantes.

Os mecanismos internos que operam o funcionamento biológico do corpo e as sensações resultantes, em decorrência da relação entre corpo e meio ambiente, são inconscientes. Por exemplo, ao e ver algo no ambiente, não há consciência do processo envolvido no ato biomecânico dos órgãos da visão, que colaboram como receptores de informação luminosa, cuja decodificação estará associada ao cérebro, produzindo uma determinada *imagem*, resultado da percepção subjetiva. Não há consciência do funcionamento de cada órgão do corpo durante qualquer processo de interação e comunicação com o ambiente, pois se percebe *por meio* deles. Existe consciência apenas da experiência resultante, como se o corpo “se escondesse” para não interferir na própria sensação da experiência e da atividade da percepção (JOHNSON, 2007, p. 4, 5).

É esse modo de se comportar do corpo, em ação e interação no ambiente, que gera a falsa sensação de dualismo, ou de separação. Como se o indivíduo estivesse mesmo dividido entre mente e corpo (e seus órgãos), e por sua vez entre indivíduo e ambiente. Esse falso dualismo gera na cultura produtos¹⁶, padrões, comportamento e funcionamentos *duais*, como se, por semiose, a cultura reproduzisse inconscientemente o próprio funcionamento do corpo humano no ambiente. No capítulo 3, à frente, a semiose cultural será detalhada a partir do ponto de vista do processo formador da percepção de *imagens*, em sua relação com o que se chama de *imagem humana* e suas implicações, no que diz respeito ao funcionamento humano no ambiente.

Manovich (1993) discute o processo de formação de imagens, não apenas a partir do aparelho biológico humano mas, também, a partir de tecnologias de computação gráfica 3-D, bem como no mapeamento terrestre que se faz por radar, por exemplo. Abordando aspectos relativos à representação da perspectiva, desde a pintura na Renascença até a geração de imagens computadorizadas nos dias atuais, o autor coloca que o foco sempre foi a construção do espaço. Ou seja, desde a perspectiva renascentista, o homem tem procurado criar seu espaço por meio da manipulação da capacidade visual humana para a criação de imagens, fazendo-a pela arte da representação, tendo na técnica da criação da perspectiva seu apogeu.

¹⁶ Neste trabalho, produtos da cultura são classificados como quaisquer manifestações no ambiente cujas origens estejam relacionadas à presença e/ou manipulação humana.

Segundo Manovich, a invenção da perspectiva foi a responsável por alavancar a ciência moderna, como por exemplo a biologia, a engenharia e o design; e também proporcionou outras técnicas relacionadas à geometria descritiva, muito usada na área de arquitetura, por exemplo. Além disso, colaborou para o desenvolvimento de tecnologias relacionadas à fotografia, já que “objetos reais ou imaginados podem se encontrar no espaço plano da representação perspectival” (MANOVICH, 1993, p.1, 4). Desse modo, a visão humana, mais expressivamente a partir do século XIX, passa a ser racionalizada. O autor cita, como melhor exemplo dessa racionalização, a invenção do *Radar*¹⁷, cuja função é *enxergar* tudo por meio de ondas de som que se propagam em eco, mapeando determinado ambiente, e gerando imagens sem a presença da luz¹⁸.

A partir desses exemplos sobre outros processos de formação de imagens que não necessariamente envolvam somente o aparelho biológico humano, é importante destacar que o princípio, tanto para desenvolver quanto para explicar o processo de geração de imagens, quer seja a partir do corpo humano quer não, é o mesmo:

Tudo o que precisamos é de uma regra que estabeleça uma correspondência ponto a ponto entre duas unidades no espaço, entre os pontos do objeto sendo registrado e os pontos da imagem; por meio da qual não precisamos necessariamente da presença de luz, e nem operar no reino do visível. Podemos representar um objeto por outro objeto, ou representar uma forma qualquer por outra forma (MANOVICH, 1993, p. 7).

Em outras palavras, o que se entende por *imagem* está muito mais relacionado ao potencial semiótico do termo, tanto em sentido bio-físico quanto cultural. Por isso, Aumont (2011, p. 22) também esclarece a diferença entre imagem retiniana: como aquela que “é apenas um estágio do tratamento da informação luminosa, e nunca a vemos”; e entre imagem como resultado de uma construção elaborada pelos nossos órgãos do sentido visual humano, em associação com o cérebro, para a geração de percepção visual. Essa é a definição adotada para *imagem*: a imagem construída pelos sentidos humanos; a imagem como processo de representação.

Para Joly (2012, p. 14), “imagem seria um objeto segundo com relação a um outro que ela representaria de acordo com certas leis particulares”. É essa propriedade acerca da

¹⁷ *Radar* é um acrônimo da língua inglesa para: *Radio Detection and Ranging* (MANOVICH, 1993).

¹⁸ Outros métodos para a geração de imagens, sem a presença de luz, são: o sonar, ultrassom, fotografia multiespectral, infravermelho, ressonância magnética (MANOVICH, 1993, p. 5-6).

imagem que interessa neste trabalho quando se trata das implicações presentes no Visagismo. Compreende-se que essas leis e regras em torno do papel da imagem, especialmente a imagem do corpo humano, assume características semióticas diagramáticas para a significação e comunicação humanas. Também pressupõe-se que apesar de esse processo de construção de significação ter se mostrado presente no cotidiano da humanidade desde o mais remoto tempo das cavernas, em que o homem grafava mensagens por meio de desenhos e pinturas sobre rochas da era paleolítica¹⁹, até a atualidade, um processo parecido e talvez consequente tem se evidenciado mais fortemente e mundialmente com os adventos da fotografia e do cinema. Os diagramas resultantes dessas manifestações culturais, e suas consequentes aplicações, podem se estender para a produção de diversos outros textos de cultura, mesmo que não diretamente relacionados ao cinema ou à fotografia, conforme será visto mais adiante. No capítulo 03 será detalhado melhor o processo biopsíquico humano para a geração de imagens a partir do próprio corpo e de evidência e teorias apresentadas por renomados cientistas envolvidos em estudos sobre percepção visual humana e cognição.

Até aqui é importante salientar que são várias as áreas das atividades humanas em que se encontra o forte papel desempenhado pelos usos de imagens. Das diversas manifestações culturais, sejam elas artísticas, políticas, de saúde, religião, educação, entretenimento etc., sempre nota-se a capacidade representativa vinculada à imagem como meio de comunicação. Não se pode esquecer também das imagens mentais que são criadas em nossa mente ao ler, ouvir ou ver algum tipo de manifestação, real ou fictícia, no meio terrestre em que se vive. Essas imagens mentais têm sido alvo de vários estudos nas áreas da psicologia, cognição e psiquiatria. Além dessas áreas da atuação humana, os atuais marketing e publicidade, considerados ciências sociais e humanas para comunicação, têm explorado amplamente as muitas aplicações, propriedades, usos e os resultados conseguidos pela manipulação de imagens. E como consequência, muitos são os estereótipos construídos em torno da imagem da mulher, da saúde, da guerra, da família, do sucesso, do homem, de empresas etc.

A seguir, destacam-se duas imagens destinadas a diferentes fins que, apesar de terem sido disponibilizadas a nós por meio de fotografia, servem de exemplos para nosso argumento de *imagem como forma de representação*:

¹⁹ Essas imagens representacionais ficaram conhecidas como Petrogramas, se desenhadas ou pintadas; e Petroglifos, quando gravadas ou talhadas - (JOLY 2012, p. 18).

Fig. 50: Retrato de Faium.
Fonte: Wikipedia.

A figura 50 traz um exemplo dos antigos retratos pintados e sobrepostos sobre a face de múmias egípcias, já sob a influência da cultura romana, conhecidos como “Retratos de Faium”. Esses retratos, que podem ser encontrados em alguns dos mais importantes museus atuais, são conhecidos por serem um tipo de pintura realista feita sobre madeira, por meio da qual se pretendia retratar o rosto, ou imagem, de uma pessoa morta, colocada no lugar do rosto do cadáver.

Outro exemplo a seguir:

Fig. 51: Arte fotográfica de máscara tribal.
Fonte: Shutterstock.

Na figura 51, é apresentada uma fotografia que, diferentemente da mortuária anterior, aparentemente retrata o que pode ser uma máscara tribal. Uma das diferenças marcantes é o fato de esta ter sido provavelmente tratada com recursos modernos por meio dos quais se alteram, potencializam ou suavizam, as cores, tons, constrastes etc. Esse tipo de manipulação da imagem, em especial a fotográfica, é bastante conhecido no meio profissional da fotografia e do cinema. É o caso de sofisticados softwares como o *Photoshop* e *Paintbrush*, por exemplo.

É possível inclusive propor que no caso das imagens resultantes de fotografias, há pelo menos dois tipos de manipulação e interação presentes: a primeira seria o próprio ato de capturar a informação luminosa disponível no ambiente e transformá-la em imagem processada ou digitalizada por meio de uma câmera fotográfica; e uma segunda manipulação pode incluir todos os efeitos técnicos disponíveis e que podem ser aplicados por meio dos softwares existentes ou mesmo dos próprios recursos presentes nas máquinas fotográficas.

Esses poucos exemplos remetem à crescente demanda contemporânea para o desenvolvimento de poderosos *softwares* específicos para o registro e posterior tratamento de imagens, a partir do próprio aparelho, sem ao menos ser necessário o uso de um computador de mesa. São os chamados *Aplicativos* ou simplesmente *APPs*, que são destinados ao uso em dispositivos celulares de última geração conhecidos como *Smartphones*. Além destes, há outro tipo de tecnologia chamada *Tablets*, em que o usuário também detém literalmente na palma de suas mãos o acesso a uma ampla gama de recursos tecnológicos e acessibilidade à informação por meio de conexão à internet, já que ambos os aparelhos dispõem de conectividade móvel via operadores de telefonia ou ainda por meio de pontos públicos ou privados de acesso conhecidos como *zonas wi-fi*²⁰.

Ou seja, na atualidade ficou muito fácil, simples e disponível a praticamente qualquer pessoa manipular imagens a partir de pouco ou nenhum conhecimento técnico-científico específico ou especializado.

Essa tendência em manipular imagens não é novidade e nem produto contemporâneo resultante do desenvolvimento tecnológico. Conforme mostrado nas páginas anteriores deste capítulo, o homem já vem há muitos séculos propondo novas formas de comunicação e interação via produção e manipulação de imagens. Por outro lado, as novidades parecem estar

²⁰ Expressão da língua inglesa para designar os dispositivos eletrônicos que funcionam por meio de redes de comunicação e tráfego de dados sem fio.

mais relacionadas aos modos e às melhorias das invenções e dos dispositivos pelos quais o homem realiza essa prática. Por isso julgou-se necessário o breve apanhado histórico neste capítulo sobre a invenção e desenvolvimento da fotografia e das técnicas que foram surgindo para registro e projeção da luz já codificada como imagens. Todos esses avanços colaboraram para a invenção do cinema tal qual o conhecemos hoje em dia. E foi justamente nessa transição entre desenvolvimento das técnicas fotográficas e criação do cinema que parece ter surgido os precursores para o que hoje em dia é chamado de Visagismo.

2.4 MANIPULAÇÃO DA IMAGEM HUMANA POR MEIO DA MAQUIAGEM CINEMATOGRÁFICA

Por volta do início do século XX, profissionais da área da beleza como maquiadores, cabeleireiros e *designers* de moda começaram a adaptar e trabalhar a imagem humana de atores e atrizes para as telas de cinema. Apesar de a maquiagem tal qual se conhece hoje ter começado com o trabalho de Max Factor, vai ser em 1936, com um maquilador francês chamado Fernand Aubry que tal prática começa a consolidar-se e ganhar mais expressão, se ampliando e se estendendo para além do cinema e atingindo o público em geral - homens, e especialmente mulheres, consumidores crescentes do apelo à imagem difundido pelas produções cinematográficas.

Em se tratando de artistas dos meios audiovisuais, como Marilyn Monroe, por exemplo, nenhum deles nasceu com a aparência que o mundo veio a conhecer. Delicadamente comparados a matérias primas, era como se seu potencial tenha sempre estado lá em algum lugar, pronto para serem ajudados a descobri-lo (HANSFORD, 2012).

Essa ajuda parece ser a manipulação dos elementos constitutivos daquilo chamado anteriormente de *sintaxe visual*. A maquiagem do rosto se encaixa dentre uma das possibilidades para essa manipulação de cor, tom, proporção e textura, prática iniciada por Max Factor, que foi o responsável por inventar a maquiagem para o meio audiovisual, bem como o *gloss labial*, o *pó pancake* e os *cílios postiços*. Não só criou as primeiras maquiagens para a tela de cinema como, juntamente com seu filho Max Factor Jr., popularizaram o termo *maquiagem* (do inglês: *makeup*) ao invés de simplesmente usar o termo "cosméticos" (HANSFORD, 2012). Max Factor desenvolvia seus produtos à medida em que o

cinema evoluía as tecnologias de filmagem, realçando a beleza dos astros e estrelas. Em pouco tempo, seus cosméticos inovadores estariam também ao alcance das mulheres em geral (BASTEN, 2012)

A maquiagem tal qual se conhece hoje

está tão associada com a estrela de cinema que toda a moderna indústria cosmética é nada mais que a descendência deixada por Max Factor e Elizabeth Arden, os maquiadores das estrelas de Hollywood (MORIN, 2005, p. 31).

Toda essa revolução em torno do surgimento da maquiagem para o cinema, somada com os avanços para a época na fotografia e na filmagem, criou o que ficou conhecido como *Star System*. O termo em inglês é bastante pertinente para classificar o fenômeno, cuja expressividade maior ocorreu nos EUA, na cidade de Hollywood. Uma espécie de sistema solar artístico tem sido uma metáfora bastante apropriada para classificar o movimento que ocorre com as chamadas *Estrelas de Cinema*. Tudo o que gira em torno delas, de publicidade, produtos, moda, ao próprio roteiro e título do filme em que atuam “é devorado” por sua luz e grandeza (MORIN, 2005). Com os recursos proporcionados pela maquiagem inventada por Max Factor, aparentemente não haveria barreiras para a materialização dos ideais de beleza e perfeição.

Dessa maneira, meros mortais poderiam assumir o papel de deuses e deusas e serem visualmente reconhecidos como tais, já que sua aparência poderia ser mantida e estar consagrada por mais tempo, combinando a beleza natural do ator ou atriz com a beleza artificial propiciada pela maquiagem em conjunto com a luz dos projetores e o trabalho de um bom *cameraman*, que fosse capaz de ter controle total sobre os melhores ângulos e perfis, a fim de produzir a fotografia perfeita combinada em uma espécie de “síntese única” entre ator / atriz e personagem. A união perfeita entre os “artifícios da fotografia” e os “artifícios da maquiagem podiam transformar a fisionomia de acordo com a expressão requerida por cada tomada” (MORIN, 2005, p. 35, 123).

O poder e influência resultante dessa combinação entre: luz, fotografia, filme, maquiagem e o estrelato desenvolvidos pelo cinema e para o cinema transformaram o mundo e cultura visual desde então. Por exemplo, a respeito desses efeitos, os olhos parecem ter logo ganhado preferência como parte do corpo a ser destacada pela indústria do cinema e da cosmética. Para isso, foram inventados o Kurlash (o primeiro tipo de *curvex*, ou curvador de

cílios) que, usado junto com o lápis de sobrancelha para a produção da maquiagem dos olhos, realçavam de tal forma o olhar e o rosto a ponto de que

Greta Garbo maneja tão bem o lápis de sobrancelha que transformou a face da América [...] Bette Davis, cuja face era nada simétrica, pode tirar proveito do uso do rímel a fim de destacar uma de suas melhores características: seus olhos [...] Milhões de mulheres americanas queriam ser também, da mesma maneira, únicas ao imitarem as deusas de Hollywood como Garbo e Dietrich [...] Fans de revistas, colunas de beleza destacando dicas de maquiagem das estrelas, juntamente com propagandas de produtos endossados pelas atrizes, cultivavam esse impulso²¹ RIORDAN, 2004, p. 11 - 12).

A seguir há uma fotografia de Greta Garbo, ilustrando o poder de transformação da maquiagem e das luzes do cinema.

Fig. 52. Greta Garbo: o antes e o depois do cinema.
Fonte: RIORDAN (2004).

Esse tipo de utilização da imagem humana, em especial por meio da fotografia e da maquiagem, possibilitou a transformação de atores em objetos manipulados pela técnica do cinema. Os atores e atrizes viram estrelas de cinema porque o “sistema técnico do filme desenvolve e excita uma projeção e identificação que culmina na divinização, precisamente quando o foco é aquilo que o homem sabe ser a coisa mais impactante no mundo: uma linda face humana” (MORIN 2005, p. 134).

²¹ Tradução livre do original em Inglês, *Inventing Beauty* (RIORDAN, (2004).

2.5 IMAGENS HUMANAS COMO PRODUTOS DO STAR SYSTEM HOLLYWOODIANO

A seguir serão trazidos alguns exemplos daquilo que está sendo chamado de *imagens humanas* resultantes do Star System Hollywoodiano, e possibilitadas pelos avanços em fotografia, interação com a luz, cinema e maquiagem. Os exemplos foram escolhidos aleatoriamente a partir de como foram estabelecidas as convenções e parâmetros para aquilo que poderia ser chamado de padrão de imagem e beleza humana, aceitáveis para as respectivas épocas. Mais especificamente, ilustra o raciocínio a partir de imagens de rostos de algumas atrizes que se tornaram mundialmente conhecidas e por meio das quais houve uma verdadeira revolução mundial em torno das áreas da cosmética, beleza, saúde, publicidade etc.

Acredita-se que para esta pesquisa a maior importância está em observar que os padrões para a beleza e imagens humanas, em especial a feminina, foram ditados pela indústria da fotografia e do cinema por meio das *paletas de cores*, usadas até hoje na prática do Visagismo e da chamada Consultoria de Imagem e Beleza. Essas paletas começaram a ser usadas a partir da década de 1920, conhecida como a década que marcou o início da constante busca pela eterna juventude, e foram criadas e definidas pelo cinema por meio das criações de Max Factor, já que foi ele o responsável pela fabricação de uma linha de produtos endossados por sua clientela hollywoodiana para serem disponibilizados à sociedade em geral. Também foi ele quem introduziu a ideia de combinar as cores dos cosméticos, para os lábios, bochechas, cílios etc., a serem usadas no rosto. Esse cenário tornou propícia a união entre a mídia publicitária para as massas, por meio de revistas, filmes e moda, e os fabricantes de cosméticos. É importante destacar também que além de Max Factor, os cosméticos de Elizabeth Arden se tornavam cada vez mais populares, promovendo o ensino às mulheres sobre como usar todas as linhas de cosméticos, cujo propósito era serem usados em combinação (HERNANDEZ, 2011).

A seguir há alguns exemplos por meio das ilustrações retiradas de Hernandez (2011).

Fig. 53. Paleta de Cores, década de 1920.
Fonte: HERNANDEZ (2011).

Fig. 54. Paleta de Cores, década de 1930.
Fonte: HERNANDEZ (2011).

Fig. 55. Paleta de Cores, década de 1940.
Fonte: HERNANDEZ (2011).

Fig. 56. Paleta de Cores, década de 1980.
Fonte: HERNANDEZ (2011).

Fig. 57. Paleta de Cores, década de 1990.
Fonte: HERNANDEZ (2011).

Fig. 58. Paleta de Cores, década de 2000.
Fonte: HERNANDEZ (2011).

Cada período retratado pelos exemplos anteriores nas figuras 53 a 58, e suas respectivas décadas, foi marcado por diferentes momentos econômicos, sociais, períodos de guerras e conflitos de toda ordem, reviravoltas culturais etc., acontecendo no cenário mundial. Esses movimentos foram acompanhados de perto pelo desenvolvimento do cinema, mais tarde pela televisão, cuja produção refletia os acontecimentos da época. Consequentemente, a imagem humana deveria seguir a mesma ideologia e reproduzir o ambiente cultural vivenciado. Ou seja, a sintaxe visual desses rostos deveria produzir os sentidos esperados pelos respectivos movimentos culturais da época, e por isso as figuras trazem a imagem de rostos de celebridades conformados aos possíveis padrões de cada década. Talvez por isso as paletas de cores retratadas nas figuras 53 a 58 terem passado por alterações de matizes e tonalidades. Possivelmente a ideia era criar algum tipo de reação signica entre essas cores e o que se passava no ambiente, na época.

Por exemplo, a década de 1930 foi marcada por tensos momentos políticos que segregavam ainda mais as classes entre ricos e pobres e faziam das mulheres mais independentes, modernas e sofisticadas. Para acompanhar os eventos, a indústria cosmética liderada por Arden e Factor ditavam as tendências de cores e combinações. Na época, Greta Garbo foi o padrão de imagem hollywoodiano a ser imitado pelas mulheres da sociedade. Nessa época, refletindo as inovações do período, Max Factor criou o *Calibrador de Beleza*, retratado abaixo e patenteou a expressão “maquiagem televisiva”, em junho de 1933” (BASTEN 2012, p. 106; HERNANDEZ, 2011).

A seguir há a figura 59, retratando o Calibrador de Beleza, de Max Factor:

Fig. 59. Calibrador de Beleza de Max Factor.
Fonte: BASTEN, 2012.

O Calibrador da Beleza de Factor, tinha por objetivo analisar os traços do rosto de uma pessoa e compará-los com o que seria um possível rosto ideal, supostamente calculando a proporção dos traços do rosto com alegada precisão milimétrica. Após o cálculo feito pelo aparelho, podia-se submeter o cliente a aplicações de cosméticos a fim de criar uma imagem facial supostamente perfeita (BASTEN, 2012). Esse tipo de análise ficaria muito evidente no Visagismo praticado atualmente, por meio do qual é comercializada um tipo específico de consultoria, chamada de *Consultoria Visagista*. Seus praticantes alegam poder detectar padrões de beleza e comportamentais por meio da imagem da face do cliente e, com de uma espécie de diagnóstico da imagem fotografada do rosto, propor possíveis correções a serem feitas por cortes de cabelo e/ou maquiagem e, inclusive sugerem ao cliente procurar por cirurgias plásticas caso a imagem não esteja condizendo com o papel social que ele ou ela quer representar na sociedade.

O que se quer mostrar com esse referencial não é simplesmente o fato de o mundo começar a vivenciar maior e mais rápido avanço em termos tecnológicos de recursos para o uso de cosméticos e técnicas de embelezamento da imagem humana. Sabe-se que desde a antiguidade, por volta de 33.000 a.C, o homem já começou a criar e usar adereços, pigmentos, misturas de pó mineral combinados com gordura animal, tanto para se enfeitar para seus rituais religiosos e festivos como para se proteger das condições climáticas da época ou de predadores. No antigo Egito era bastante comum os cosméticos derivados de minerais, ovos, fuligem, argila, e outras fontes eram usados como cremes anti-rugas, hidratantes e esfoliantes para o cuidado e preservação do corpo, tanto em vida quando após a morte devido a suas várias crenças religiosas. Seu uso pode ser comprovado por meio das pinturas feitas em paredes e outros inúmeros artefatos deixados. Na região da Mesopotâmia, hoje conhecida como Iraque, havia o intenso comércio de artigos cosméticos como por exemplo: óleos para banho e para o barbear, entre as tribos que compunham sua população; e mais tarde pelos Assírios e Babilônios (HERNADEZ, 2011). Esses são só alguns dos exemplos de antigas civilizações que faziam uso e comercializavam cosméticos em geral.

A proposta aqui é dar destaque para o papel ocupado pela exposição e manipulação da imagem humana por meio do desenvolvimento de tecnologia registradora e transformadora da luz, mais especificamente por meio da fotografia e do cinema. Foi a manipulação do registro da luz pela fotografia e cinema os responsáveis pelo que podemos entender como um tipo de

ditadura da imagem e beleza humana: a necessidade da adequação da imagem humana a fim de fazê-la perfeita aos padrões culturais de sua respectiva época; criada pelas mídias, em especial cinema e televisão, e imposta às massas.

Foi observando esse contexto e textos de cultura é que foi possível diagramar as relações de sentido, referentes ao uso da imagem humana para a geração de semiose, propostas para este trabalho. Neste sentido, assume-se que o Visagismo pode ser classificado como um texto de cultura, produto dos movimento explosivos das relações culturais; por meio do qual pode-se pensar a hipótese de pesquisa em torno de uma espécie de tradução signica da interação entre homem e ambiente, imerso em uma cultura, chamada de *Image Thinking*.

2.6 MARILYN MONROE, MADONNA E MICHAEL JACKSON: IMAGENS HUMANAS EM DIAGRAMAÇÃO

Como parte do corpus de pesquisa para este trabalho foi decidido por descrever e analisar aquilo chamado de três produtos dos meios audiovisuais: *Marilyn Monroe*, *Madonna* e *Michael Jackson*. A escolha foi baseada em critérios que acredita-se ser relevantes à proposta, por exemplo, a influência que essas imagens do audiovisual tem exercido há décadas sobre os movimentos culturais em torno da transformação da imagem humana e os mecanismos semiótico-diagramáticos para processos de manipulação da imagem humana tornados mais facilmente perceptíveis a partir deles. Para isso, decidiu-se trazer para este trabalho algumas imagens desses três ídolos do audiovisual, geradas por fotografia e pelo cinema, a fim de ser possível a discussão e o diálogo com a análise sobre o Visagismo e as formulações em torno do *Image Thinking*, a partir das propostas formuladas e apresentadas. Optou-se por reproduzir as imagens a seguir de forma aleatória, dispostas a fim de que se pudesse gerar argumentação sobre possíveis inferências semióticas. O objetivo em trazer os exemplos sobre essas três personalidades do meio audiovisual é discorrer sobre as muitas modificações ocorridas em suas imagens e possíveis textos gerados a partir disso.

2.6.1 MARILYN MONROE

Fig. 60. Marylin Monroe: produto visual cinematográfico para o Star System Hollywoodiano.
Fonte: Pinterest.com

Em seu livro intitulado *Marilyn Monroe: Metamorphosis*, Wills (2011, p. XXI) coloca que “Marilyn é um ícone histórico. A história de sua vida e imagem lendária tem se tornado reforçada por gerações devido a constante exposição, marketing e imitação”. Essas palavras foram o resultado daquilo que esse autor depreendeu a partir do material que pôde coletar dos muitos fotógrafos que acompanharam a carreira de Marilyn em vários momentos de sua vida como modelo e atriz. Nas fotos apresentadas anteriormente, pode-se comprovar os registros de alguns desses momentos em que é facilmente perceptível, pelas imagens geradas por fotografia, as mudanças visuais resultantes de alterações em sua fisionomia do rosto e do cabelo, conseqüentemente, transformadas em textos visuais pela mídia audiovisual da fotografia e cinema. Por exemplo, seu cabelo demonstra ser de cor castanha escura, passando pelo ruivo, até consagrar-se no loiro platinado que se tornou uma das marcas registradas de Monroe.

Esse mesmo autor, responsável por essa que parecer ser uma das maiores coletâneas de fotografias sobre a atriz, acrescenta

Fotogenicidade sugere uma alquimia que ocorre quando a luz é refletida pelos planos da face e então capturada no filme. O que o cérebro processa de um rosto, em três dimensões, pode diferir grandemente daquilo que a câmera impõe como sendo a realidade, e é nisso que reside a magia. É também a razão de os testes de tela terem sido inventados. Artistas, cientistas e pesquisadores geralmente concordam que uma face fotogênica combina simetria; estrutura óssea definida; olhos largos [...] mas Hollywood está cheio de excessões a essas regras. Não sendo um exemplo do ideal clássico, Marilyn [...] não tinha uma estrutura óssea nobre ou traços extraordinários, e sua simetria facial estava longe de ser perfeita. Mas, conjuntamente, na câmera, o efeito era hipnotizante. WILLS (2011, p. XXII)

O que mais interessa dessas palavras, registradas por um profissional dos meios audiovisuais, é observar que elas colaboram para os argumentos neste trabalho acerca do processo de manipulação existente para gerar significação por meio de imagens, tanto no sentido fotográfico do termo quanto em sentido semiótico.

A seguir, na figura 61, serão representadas algumas possíveis relações semânticas associadas à imagem de Marilyn, e por ela produzidas na cultura.

Fig. 61: Marilyn Monroe: representação de diagramação cultural dentre os meios audiovisuais.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Conforme as figuras 60 e 61, pode-se produzir um diagrama de relações para as possíveis significações em torno da imagem corporal de Marilyn. Pelas análises de suas muitas imagens representadas pela fotografia, percebe-se que suas metamorfoses visuais foram concentradas em seu cabelo e rosto. Não só tornadas possíveis pela alteração da cor natural de seus cabelos, como também pela manipulação de seu rosto por meio de cirurgias plásticas em seu queixo e injeções de silicone nos seios. Seu rosto, tornado referência da beleza feminina para o cinema de sua época, proporcionou a geração de diversas relações significativas entre: os meios audiovisuais, a imagem corporal humana, o star system hollywoodiano e toda a influência por ele exercida, o fetiche pela imagem feminina e por determinadas cores nos cabelos como ênfase no simbolismo sensual e, conseqüentemente, apelo sexual. Pelas relações estabelecidas no diagrama da figura 60, pode-se afirmar que a partir do advento do cinema e fotografia, as metamorfoses de imagem corporal deixaram de ser possíveis apenas por câmaras escuras e jogos de luzes, se tornando físicas e realizáveis no próprio corpo que passou a ser um produto midiático.

2.6.2 MADONNA

No que se refere às relações geradas pelos casos de análise de fotografia da cantora Madonna, pode-se facilmente inferir que a constante mudança no visual desempenhou forte influência durante toda sua carreira. Por meio de suas muitas imagens, Madonna parece encarnar várias personagens diferentes à medida que suas performances audiovisuais conquistam adeptos e polemizam diversos assuntos considerados tabus ao longo de muitas gerações, por exemplo, sexo, feminilidade, religião, castidade, homossexualidade, machismo, fetichismo, política e outros.

Há, inclusive, uma espécie de metalinguagem no que se refere especificamente às imagens produzidas por Madonna. Ao longo de sua carreira ela tem se inspirado em imagens-textos de outras estrelas do circuito hollywoodiano, não só com o intuito de certa forma editar esses textos como também em traduzi-los para outras linguagens geradoras de novos textos de cultura. Em algumas das fotos, produzidas por volta dos anos 1980, Madonna propôs uma releitura de Marilyn Monroe com o lançamento do clipe *Material Girl*, gravado em 1985, em que Madonna aparece num vestido de baile rosa, cheia de joias de diamantes e cabelos loiros,

como Marilyn Monroe. De acordo com Clerk (2011, p. 68), “o visual de Madonna no vídeoclipe de *Material Girl* foi uma cópia direta de *Os Homens preferem as Loiras*, com Marilyn Monroe [...] dançando *Diamonds are a girl's best friend*”.

Além dessa releitura da imagem de Marilyn Monroe, Madonna reencarna, usando de suas imagens e interpretações, outras divas do audiovisual. Em 1990, por meio de *Vogue*, um dos maiores sucessos de toda sua carreira, ela propõe exatamente essas muitas ressignificações. Suas imagens na figura 62 ilustram a análise.

Fig. 62: Madonna e suas muitas metamorfoses e ressignificações.
Fonte: Pinterest.com

Em alusão ao conteúdo e proposta editorial da revista de moda e estilo Vogue, uma das mais conhecidas e respeitadas no mundo, Madonna encena essas divas da música e do cinema com a famosa frase: “Strike a pose”, possivelmente fazendo referência à essas celebridades *superstar*, publicadas na revista, mas cuja dança no clipe tivera sido inspirada nos movimentos:²²

dos gays negros frequentadores dos clubes mais cool de Nova York [...] A essência do Voguismo era adotar a postura e os maneirismos dos passos de uma modelo na passarela ou de uma estrela de cinema dançando, usando olhares arrogantes, além de movimentos de braços e mãos [...] No videoclipe de demonstração de Madonna, apropriadamente gravado em preto e branco, ela desfila uma lista de atrizes e atores inspiradores, aqueles que ela adorava quando criança [...] (CLERK, 2011, p. 116).

Em vários momentos do videoclipe, é possível ver Madonna se travestindo dessas personagens: Greta Garbo, Marilyn Monroe, Marlene Dietrich. É possível também isso pela própria letra da canção, cujos trechos são reproduzidos a seguir. Em parte da letra da música, há:

Vogue

It makes no difference if you're black or white
If you're a boy or a girl
If the music's pumping it will give you new life
You're a superstar, yes, that's what you are, you know it
[chorus, substituting "groove" for "move"]

Beauty's where you find it
Not just where you bump and grind it
Soul is in the musical
That's where I feel so beautiful
Magical, life's a ball
So get up on the dance floor

**Greta Garbo, and Monroe
Dietrich and DiMaggio
Marlon Brando, Jimmy Dean
On the cover of a magazine**

**Grace Kelly; Harlow, Jean
Picture of a beauty queen
Gene Kelly, Fred Astaire
Ginger Rodgers, dance on air**

They had style, they had grace

²² Há um filme documentário intitulado: *Paris is Burning* (1990). Trata-se de uma crônica sobre a “ball culture” de Nova Iorque, e retrata as minorias culturais representadas por comunidades de homossexuais latinos e afro-americanos. No documentário, há a mistura de desfile de moda e danças, como o breakstreet, junto com movimentos específicos das mãos.

Rita Hayworth gave good face
Lauren, Katherine, Lana too
Bette Davis, we love you

Ladies with an attitude
 Fellows that were in the mood
 Don't just stand there, let's get to it
 Strike a pose, there's nothing to it

Vogue, Madonna. - grifo nosso.

Em outras imagens²³, pode-se ver Madonna em seu outro “alter ego”, expresso pela canção *Erotica*. Dessa vez, ela encarna Dita Parlo, uma atriz popular alemã dos anos 1920-1930 que, apesar de ter atuado em Hollywood, seu sucesso ficou restrito à Europa. Por meio do clipe de *Erotica*, Madonna encarna o papel de uma espécie de figura feminina sadomasoquista e dominatrix, chamada Dita. Ilustra o tema da dor como forma de prazer, usa máscara e um dente de ouro. Esse clipe gerou grande polêmica na época, juntamente lançado com o livro *Sex* (CLERK, 2011, p. 140).

Da mesma forma como ocorreu com Marilyn, considerando toda a semiotização de sua imagem corporal a partir da mídia audiovisual, com Madonna também tem havido metamorfoses visuais cujo resultado promove criação e ressignificação de valores humanos expressos na cultura. Novamente, é possível constatar que a imagem humana pode modelizar relações e direcionar práticas e comportamentos humanos. Por meio das imagens fotográficas de Madonna, conforme a figura 62, observa-se acentuada variedade de personagens criadas a partir da manipulação de sua imagem, especialmente de seu rosto e cabelos, a fim de que fosse possível a transmissão de determinadas mensagens conforme a época e variados momentos em sua carreira.

Exemplo disso pode ser constatado pela transformação sofrida por seus cabelos deixados loiros, já que naturalmente eram castanhos, antes da fama e início de carreira. Talvez a escolha por essa cor e tonalidade dos cabelos tenha sido reflexo da influência midiática audiovisual iniciada pela imagem corporal da própria Marilyn, tendo o cinema cada vez mais destaque. Por volta dos anos 1980, ainda início de sua carreira, Madonna desponta nos palcos do mundo todo incorporando explicitamente a imagem de Marilyn, imitando seus cabelos

²³ Retrata das pelas fotos da figura 62.

loiros e estilo material girl²⁴ iniciado pela própria Marilyn anos antes. A referência para compor suas personagens e suas diferentes imagens ao longo da carreira sempre estiveram baseadas nas divas do audiovisual, o que pode ser comprovado não só pela adequação de sua aparência à de Marilyn, mas também por outras referências por ela assumidas, como dito em parágrafo anterior sobre a época em que lançou seu álbum *Erotica*, e incorporar a significação em torno da imagem de Dita Parlo. Novamente, o uso da imagem humana atrelado às mídias esteve associado a seu poder de veicular significados, promover ideologias e ditar padrões de comportamento. Em *Erotica*, por meio da imagem assumida de Parlo, Madonna reforça as mudanças de paradigmas culturais e comportamentais no que se refere ao papel e posição da mulher que conquista cada vez mais seu espaço pessoal, profissional e artístico.

Por meio da canção *Vogue*, escolhida para ilustrar essas questões, nesta pesquisa, pode-se também comprovar o raciocínio aqui estabelecido sobre a força desempenhada pela imagem humana em sua manifestação na cultura, a partir de veiculação midiática. Essa canção é bastante significativa pois, nela, Madonna não só faz referência direta à Marilyn como também a outras divas, e alguns astros, do audiovisual cujas imagens corporais ficaram marcadas por suas carreiras artísticas. Essas imagens corporais representam o direcionamento semiótico possível de ser feito ao se tomar a imagem humana como produto devidamente manipulado para fins específicos, a exemplo não só da citação e referência atribuída a Marilyn, mas também das outras mulheres como Greta Garbo, Grace Kelly, Marlene Dietrich etc. Essas e os demais astros e estrelas citados na letra da canção servem para apoiar o argumento deste trabalho para as possibilidades semióticas e diagramáticas tornadas possíveis pela manipulação da imagem corporal humana tornada produto de cultura para fins específicos.

A seguir, procura-se representar, também de forma diagramática, os possíveis significados e ressignificações propostos pela manipulação de sua imagem.

²⁴ O estilo *Material Girl* parece expressar a conquista do espaço da mulher, que sai dos serviços domésticos e vai para o mercado de trabalho afirmar que, como o homem, também pode ser produtiva em termos financeiros e profissionais.

Fig. 63: Madonna: metamorfoses de suas muitas imagens e personas.
Fonte: Elaborado pelo autor.

Também é possível diagramar relações a partir das significações culturais impostas pelas imagens corporais de Madonna. Conforme a figura 63 mostra, ela seguiu a mesma trajetória de Marilyn, no que se refere à manipulação de sua imagem em sua carreira nos meios audiovisuais. Inclusive, pode-se ver que em várias de suas imagens fotográficas, Madonna incorpora a imagem de Marilyn, com destaque aos cabelos loiros. Interessante observar que a canção Vogue, apresentada anteriormente, sugere o diálogo entre as celebridades mencionadas, suas imagens, e a função da própria revista Vogue, conhecida internacionalmente por tratar de temas envolvendo moda, tendências, imagens de celebridades, cultura popular, beleza e estilos de vida. Uma das frases que compõe a letra de Vogue em inglês "strike a pose" possibilita as inferências acerca da associação entre Madonna, as celebridades, a revista Vogue e seu papel em veicular imagens corporais de celebridades, especialmente, fazendo uso do poder persuasivo, argumentativo e significativo das manipulações possíveis pela imagem corporal humana.

O diagrama, trazido na figura 63, longe de esgotar todas as possibilidades significativas, ilustra algumas das principais dessas relações elaboradas entre: as celebridades, a revista Vogue, Madonna, a imagem humana e todo o resto que pode ser significado a partir dessas relações, como movimentos políticos feministas, os atritos entre religião e sexualidade, valores morais, tabus etc.

2.6.3. MICHAEL JACKSON

Outro exemplo escolhido para tratar dos argumentos em torno dos diagramas de relações e significados possíveis de serem criados por meio da imagem corporal humana foi Michael Jackson. Diferentemente de Marilyn, cuja aparência foi de certa forma construída e preparada para assumir sua personagem, e de Madonna que, desde o começo de sua carreira até os dias atuais reelabora sua imagem a cada novo trabalho ou álbum que lança, pareceu que no caso de Michael, a busca pela transformação de sua imagem não está tão relacionada à necessidade de criação de papéis ou diferentes manifestações do que se pode chamar de alter ego.

Analisando sua trajetória artística, desde sua estreia no grupo Jackson 5 até o desenrolar de sua carreira solo, por meio de suas muitas metamorfoses fica óbvio que o termo manipulação da imagem assume uma aplicação bastante literal em seu caso.

Visto que o interesse e objetivo aqui não é a busca pela veracidade das informações encontradas nessas fontes mas, sim, nas possibilidades de diálogo proporcionadas por todo o seu legado audiovisual, salienta-se que os argumentos serão elaborados mediante, principalmente, algumas de suas imagens registradas por meio de fotografia e disponíveis na internet²⁵.

Nas fotografias a seguir, na figura 64, pode-se verificar uma significativa transformação na imagem corporal do cantor.

²⁵ As informações mais relevantes encontradas a seu respeito estão disponibilizadas em seu site (www.michaeljackson.com) e em sites populares na internet.

Fig. 64: Alterações visuais de Michael Jackson.
Fonte: Pinterest.com

Tanto no que se refere à cor de sua pele, dada sua origem negra, quanto nos traços fisionômicos de sua face, é possível reconhecer os efeitos de algum tipo de manipulação mais agressiva que, diferentemente de Marilyn e Madonna, não se restringiam apenas à cor e tonalidade dos cabelos ou efeitos de maquiagem para a criação de personagens, ou ainda a possíveis intervenções cirúrgicas plásticas.

No caso de Michael, sempre houve muita controvérsia e escândalos envolvendo sua imagem de corpo, algo que extrapolava os métodos comuns e convencionais usados até então por celebridades. Muitos foram os rumores sobre uma possível alteração química na cor de sua pele, passando de negra para aparência de branca. Muitos relatos atribuem essa mudança de cor a uma possível doença conhecida como Vitiligo, doença autoimune por meio da qual a pele vai perdendo melanina e pigmentação. Houve também rumores de que Michael seria portador de Lúpus, o que possivelmente ajudaria a justificar a alteração da cor. Ele ficou conhecido pela excentricidade de seu estilo de vida e alterações em sua imagem.

Da mesma forma que Madonna, Michael Jackson também expõe temas polêmicos, em torno de sua vida, aparência e comportamento, em algumas de suas canções e vídeos. Será destacado apenas um desses exemplos, por meio de sua produção audiovisual intitulada *Black or White*, lançada em 1991. Essa canção foi tida como bastante controversa, pois chamava a atenção para questões relacionadas à diferenças raciais e étnicas, principalmente. No início do clipe Michael Jackson aparece dançando em meio ao que parece ser uma tribo africana. Sua pele, agora branca, ganha contraste em relação aos demais, de pele negra. Ao longo do clipe são mostradas diferentes etnias e culturas. Ao final aparece uma sequência de várias pessoas, homens e mulheres alternadamente, cujas fisionomias e tons de pele, cabelo e traços vão se sobrepondo num jogo de animação em que o refrão “it's black, it's white” vai sendo por várias vezes repetido. A seguir a reprodução da letra da canção, retirada do site oficial do cantor:

I took my baby on a Saturday bang
 Boy is that girl with you
 Yes we're one and the same
 Now I believe in miracles
 And a miracle has happened tonight
 But, if you're thinkin' about my baby
 It don't matter if you're black or white
 They print my message in the Saturday Sun
 I had to tell them I ain't second to none
 And I told about equality and it's true
 Either you're wrong or you're right
 But, if you're thinkin' about my baby
 It don't matter if you're black or white
 I am tired of this devil
 I am tired of this stuff
 I am tired of this business
 So when the going gets rough
 I ain't scared of your brother
 I ain't scared of no sheets
 I ain't scared of nobody
 Girl when the goin' gets mean
 Protection
 For gangs, clubs, and nations
 Causing grief in human relations

It's a turf war on a global scale
 I'd rather hear both sides of the tale
 See, it's not about races
 Just places
 Faces
 Where your blood comes from
 Is where your space is
 I've seen the bright get duller
 I'm not going to spend my life being a color
 Don't tell me you agree with me
 When I saw you kicking dirt in my eye
 But, if you're thinkin' about my baby
 It don't matter if you're black or white
 I said if you're thinkin' of being my baby
 It don't matter if you're black or white
 I said if you're thinkin' of being my brother
 It don't matter if you're black or white
 Ooh, ooh
 Yea, yea, yea now
 Ooh, ooh
 Yea, yea, yea now
 It's black, it's white
 It's tough for them to get by
 It's black, it's white, (x3) whoo²⁶

Black or White, Michael Jackson.

Pela letra da canção e pelo material audiovisual, Jackson parece fazer um desabafo sobre igualdade e direitos no que se refere às questões de raça, cor e gênero; provavelmente devido a toda a turbulência que sempre enfrentou ao longo de sua carreira, no que se referia a

²⁶ Disponível em: <http://www.michaeljackson.com/track/black-or-white-34/>
 Acesso em: Março de 2017.

essas questões. Não só por meio desse exemplo específico, mas também por meio das imagens trazidas anteriormente, é possível acompanhar as principais etapas da transformação de suas características físicas, que resultaram na modificação e manipulação de sua imagem humana, a partir de um ponto de vista semiótico de significações.

Fig. 65: Michael Jackson: resignificações a partir de variações em sua imagem.
Fonte: Elaborado pelo autor.

O diagrama retratado na figura 65, mostra também algumas das relações possíveis para as significações que podem ser assumidas a partir daquilo que se tornou a imagem corporal de Jackson e seu papel também não se restringe aos meios audiovisuais. Parece que a maioria das questões e interrelações provocadas por meio de suas muitas alterações de imagem, especialmente as de seu rosto, permitem um diálogo estreito com as duas outras celebridades retratadas, Marilyn e Madonna. Assuntos polêmicos como: religião,

discriminação racial, fetichismo, a sexualidade (trazendo a androginia para a pauta), se juntam aos demais já discutidos por meio das imagens de Marilyn e Madonna, como metamorfoses visuais, o star system, os meios audiovisuais etc. Esses aspectos são retratados pela figura 66, a seguir. Nela, é possível constatar e perceber os muitos pontos de convergência de significados e associações signicas, comprovando o papel dos meios audiovisuais em popularizar e tornar acessível a manipulação da imagem humana e, com isso, justificar a relevância e pertinência do tema nesta pesquisa. Esses três exemplos demonstram que a partir de manipulações da aparência corporal humana, especialmente a do rosto e cabelos, é possível a construção de textos culturais que extrapolam a mídia audiovisual e podem ser empregados em outros contextos da cultura humana.

Fig. 66: Marilyn, Madonna e Michael: Relações e inter-relações signicas metaforizadas por meio da cultura.
Fonte: Elaborado pelo autor.

Quando analisadas essas três manifestações da cultura audiovisual, expressas por meio de suas imagens, dá-se conta de que muito têm em comum no que se refere ao fato de terem se tornado produtos midiáticos, influenciadores e responsáveis por grande parte do movimento dessa área da cultura.

A partir das metamorfoses signicas trazidas pela imagem de Marilyn, parece ter havido a inspiração de Madonna para, anos mais tarde, propor releituras e ressignificações para a expressão artística audiovisual. No caso de Michael Jackson, embora pareça não ter se baseado diretamente nas imagens de Marilyn ou de Madonna, é também possível estabelecer pontos de contato nas muitas inter-relações signicas resultantes de sua atuação na cultura artística como mencionado anteriormente, por exemplo em temas religiosos, outros que tratam sobre questões racistas, sexistas, saúde, moda e comportamento. Os três exemplos demonstram o apelo trazido por meio do desenvolvimento da fotografia e do cinema, em sua relação com o que estamos chamando neste trabalho de grandeza fenomenológica da Luz, para que se pudesse empregar a manipulação da imagem humana. Essas manipulações sugerem também que é mais fortemente a partir das semioses em torno da imagem humana, via meios audiovisuais, tais como: ressignificação de cores, formas, criação e recriação de arquétipos sociais, elaboração de personagens midiáticos cujas ideologias refletem suas épocas e respectivos conteúdos culturais, que é possível ao homem propor metaforização, codificação, e ressignificação signica capaz de orientar as produções e diálogos humanos com o meio.

2.7 CONSEQUÊNCIAS DE UM PROCESSO SEMIÓTICO GERADO POR RELAÇÕES SIGNICAS

A fim de estabelecer argumentos em torno da manipulação da imagem humana em meios audiovisuais, para a geração de semiose por meio de textos de cultura, tornadas possíveis por meio da luz e diagramadas por relações de sentido, entende-se ter sido necessário apresentar amostras dessas personagens da cultura pop audiovisual, cujas produções têm reverberado e se consolidado já por décadas no cenário mundial.

Tanto as imagens projetadas pela Lâmpada Mágica, quanto os avatares virtuais da atualidade, expressam os modos pelos quais o corpo humano, mais especificamente sua

imagem, se tornaram centro de ações relativas a como a percepção humana ocorre de maneira corporificada. Em outras palavras, todos esses exemplos e considerações anteriores indicam que o homem só decodifica a realidade ao seu redor à medida que toma seu próprio corpo como referência e modelo, a fim de ser capaz de tornar seu ambiente compreensível (HERMANS; KEMPEN, 1993).

Seguindo a linha de raciocínio a partir do *star system* americano, representado neste trabalho pelas três celebridades mencionadas, é possível também entender os rumos que a civilização moderno-contemporânea tomou após a invenção da fotografia, do cinema e da maquiagem e os produtos culturais resultantes desse processo produtor e usuário de *imagens*, bem como discutir em mais detalhes as implicações resultantes desse processo em torno da imagem humana que atua como representação de relações. Em capítulo à frente discutiremos em mais detalhes as implicações resultantes desse processo em torno da imagem que atua como representação de relações. O que se quer com estas análises é salientar que a conotação em torno da palavra *representação* parece ter ganhado destaque no que se refere à imagem humana, dentro e fora do cinema. Tanto no que se refere à representação em sentido mais cinematográfico trazido pelos papéis em que os atores e atrizes atuavam, quanto na representação como possibilidades de comunicação por meio de toda a diagramação semiótica possível de ser inferida e estabelecida a partir do ponto de vista de imagem (humana).

É nesse sentido que ao tratar a respeito das possíveis diferenças entre: *imagem*, *imaginário* e *inconsciente*, Aumont (2011, p. 48 - 50) traz essa argumentação em diálogo com outros teóricos da linguagem e cognição. Embora para ele não há como explicar o fenômeno da relação entre “imagens reais” versus “imagens mentais e inconscientes”, ele parece concordar que “o cinema, não oferecendo qualquer presença real, é constituído por representantes, ou significantes, imaginários”; tanto no sentido literal da palavra quanto em seu sentido simbólico e metafórico.

Neste trabalho, admite-se que o assunto é complexo e, de fato, há diferentes pontos de vistas teóricos acerca de como se pode ou não classificar as imagens, e como são ou não geradas, e a partir de qual lugar. No entanto, a posição assumida aqui é a de entender *imagens* num sentido semiótico mais amplo do termo, no que se refere a noção do que pode ser chamado de consciente ou inconsciente, em sua função diagramática-representacional a partir da experiência entre corpo, mente e ambiente. Ou seja, a tentativa é em abordar a capacidade

inata ao ser humano na geração de sentido por meio de *imagens*; tanto no sentido comum da palavra, quanto ao se pensar as *imagens* como produto cognitivo. Essas noções e discussões são fundamentais para estabelecer os argumentos que sustentam aquilo chamado neste trabalho de *Image Thinking*.

CAPÍTULO 03

IMAGEM CORPORAL, VISÃO, PERCEPÇÃO E ECOLOGIA TERRESTRE

Nós não podemos ver superfícies ou objetos, ou o meio ambiente diretamente; nós somente os vemos indiretamente. Tudo o que nós podemos ver diretamente é aquilo que estimula os olhos - luz. O verbo ver, devidamente empregado, significa ter uma ou mais sensações de luz
- Gibson (1986)

Pensar a comunicação humana a partir de um ponto de vista fenomenológico implica admitir que, para tratar de percepção, cognição e razão, é fundamental uma abordagem que leve em conta o próprio corpo humano, em relação com o meio ambiente, em que é vital estudar e considerar o papel desempenhado pelos órgãos dos sentidos, bem como quais são os mecanismos empregados para o que se pode chamar de construção da percepção e dos sentidos; eixo central deste trabalho. Esse tipo de abordagem diverge de propostas já bastante cristalizadas na cultura em que se considera a percepção humana e a realidade ambiente como entidades apartadas, nas quais tanto a razão quanto a percepção são tratadas como manifestações abstratas do ser humano, da consciência e à parte do corpo.

Ao fazer referência aos “órgãos dos sentidos”, colaboradores para os fenômenos em torno da percepção humana, prioriza-se dar atenção ao sistema visual humano, visto que parece ter sido por meio da visão que a concepção de imagem ganha maior destaque na cultura. Isso não implica que será descrito o funcionamento da visão em todos os aspectos fisiológicos e anatômicos, em sua relação com o cérebro, células e córtex. O ponto de partida é a percepção visual em associação à imagem humana em sua relação com a cultura e como mecanismo metafórico que opera na significação e tradução de informações ambientes, aplicando-as na produção de textos culturais. Usa-se essa abordagem para descrever, entender e propor uma metodologia de aplicação que funcione como ferramenta significadora capaz de modelizar metáforas representativas do funcionamento da percepção humana. Como já apontado nos capítulos anteriores deste trabalho, essa metodologia é nomeada como Image Thinking. Portanto, ao abordar os conceitos semiótico-culturais para imagem humana, refere-se a um processo mais amplo, baseado em relações metafóricas ocorridas na cultura humana.

Em outras palavras, Image Thinking refere-se a um processo de significação pelo qual semiotiza-se corpo humano, percepção visual, ambiente e os produtos culturais decorrentes dessa semiotização. Também se torna imprescindível explicitar conceitos relacionados ao meio ambiente terrestre que tornam possível a interação humana, na produção do que se chama de sentidos, expressos e praticados na cultura.

3.1 SOBRE A PERCEPÇÃO HUMANA E A VISÃO

Cores, formas geométricas, padrões estéticos, textura de superfícies, tipos de materiais empregados na construção de produtos e sons, em relação direta ou indireta com o corpo humano no ambiente terrestre e seus órgãos de sentido, se tornam meio propiciador de sensações e percepções que, por sua vez, significarão nomes, conceitos e atributos classificadores, e também se transformarão em códigos reguladores do comportamento de pessoas, organizações e demais produtos culturais que permeiam a experiência humana. Por esses motivos, o que ocorre ao se perceber as sensações produzidas por objetos ou imagens, nos espaços à nossa volta, tem sido motivo de estudo e pesquisa por parte de autoridades nos campos da neuropsicologia, comunicação e psicologia, por exemplo, pois implica em tentativas de desvendar o funcionamento dos órgãos do sentido, e corpo, em interação com o ambiente. As descobertas científicas resultantes dessas pesquisas contribuem para justificar-se a relevância, aqui, em se propor um método semiótico capaz de diagramar informações, gerando linguagem e comunicação.

Ao tratar o funcionamento da percepção humana, Gregory (2009) e Arnheim (1997) colocam que tanto a percepção quanto o comportamento resultante dela são resultados de uma evolução entre simples recepção passiva para construções ativas. A esse tipo de construção ativa dá-se o nome de percepção desenvolvida. Isso não quer dizer que nossos cérebros estejam cheios de imagens construídas para cada sensação captada do exterior. Ao contrário, os seres humanos experimentam imagens mentais que, na verdade, são apenas parte da evidência do que se entende por real, formado por dedução de algo sendo representado. Ou seja, o cérebro cria inferências a partir de simples características captadas pelos órgãos do sentido e essas são representadas pela atividade de certos neurônios específicos no cérebro.

Nem mesmo as cores, ou as luzes vistas, ou os sons ouvidos, estão nos objetos com os quais se interage, à nossa volta. Parece que tudo aquilo que se descreve ao ver, ouvir ou sentir são, todos, ilusões e representações cerebrais do que realmente existe fora da mente. Se as percepções são representações, logo, é possível entender o resultado das percepções como sendo um conjunto de hipóteses. A percepção aposta nas representações a partir de evidências do que possivelmente sejam verdades ou prováveis verdades. Sendo assim, os fenômenos e as inferências feitas a partir desses, de um modo geral, necessitam ser interpretados para que

signifiquem algo. Hipóteses são formadas a partir de pistas presentes no meio, somadas a quaisquer experiências prévias que se tenha a respeito do objeto dessas hipóteses. Essas experiências podem ser transmitidas a partir de um código genético, ou aprendidas por meio da experiência de vida individual de cada ser humano.

Esse modo de encarar a percepção humana está relacionado ao fato de que sem informação proveniente do ambiente, sobre o que acontece em um determinado tempo e espaço, por exemplo, o funcionamento da mente humana estaria impossibilitado. Por outro lado, se houver apenas informação “crua” na forma de sensações ou reflexos de coisas, ou eventos do ambiente, exteriores à mente humana, isso seria de pouca utilidade ou ajuda. Nesse sentido, a mente humana precisa não só “agregar informação”, como também “processá-la” para que haja percepção (ARNHEIM, 1997, p. 1).

Por isso, parece razoável propor que todos os textos culturais apresentados nos capítulos 01 e 02 deste trabalho, são expressões de tentativas de aplicações e elaborações de sentidos que refletem esse tipo de construção ativa em que os cérebros, em conjunto com demais órgãos sensórios, criam inferências a partir de informações ambientes, gerando representações em forma de percepção. Pode ser isso o que acontece, por exemplo, no caso do Visagismo quando se propõe que formas geométricas específicas indiquem algo sobre a personalidade de um indivíduo, conforme trazido no capítulo 01. Também pode ter sido este o motivo das tentativas de classificar as características temperamentais humanas ao comparar sua fisionomia com a de animais. Parece que o argumento para este tipo de comparação obedece a uma lógica própria em que se um determinado animal representa certos valores na cultura humana (por exemplo, o boi está para força, ou a raposa para esperteza) logo, um indivíduo humano cuja fisionomia reflita visualmente as formas físicas de um animal, ativará imagens mentais representativas dessa relação, implicando em uma possível diagramação de sentidos. Isso irá possibilitar a metáfora por meio da qual se pode equiparar o homem ao animal.

De acordo com Hoffman (1998, p. 1), pode-se também tratar a percepção humana como sendo uma espécie de faculdade geradora ou criadora de sentidos, já que por trás da capacidade da visão, por exemplo, estão envolvidos processos muito mais complexos que apenas um mecanismo de “estímulo e resposta”. Há, diferentemente, um “sofisticado processo de construção”. Ou seja, para que se forme o que se chama de percepção humana, é necessário

o funcionamento de uma verdadeira inteligência visual que, na maior parte do tempo, passa despercebida pelos humanos.

Os tipos e níveis de respostas a esses estímulos, segundo Gregory (2009), são o que diferenciam os mecanismos de comunicação empregados por seres de diferentes graus de complexidade bio-ecológica. Seres mais simples respondem mais diretamente a estímulos do meio, ao contrário de seres mais complexos, cujas respostas baseiam-se em causas possíveis de estímulos. Ou seja, esses seres não só respondem a estímulos, mas o fazem por meio de certo planejamento de seu comportamento e antecipação de resultados. Isso requer conhecimento a respeito dos objetos encontrados no meio, por meio de inteligência, gerando percepção. Por exemplo, por meio da percepção visual ocorrem as atribuições perceptivas formadas por experiências passadas associadas às probabilidades na relação entre um objeto e uma imagem.

Ainda de acordo com o autor, existem diferentes tipos e causas para o que a neuropsicologia chama de “fenômeno visual das ilusões”, no que se refere a percepções. Pode-se elencar seis desses tipos e causas, dividindo-os em: *Cegueira*, *Ambiguidade*, *Instabilidade*, *Distorção*, *Ficção* e *Paradoxo*. Por *Cegueira*, pode-se entender a capacidade seletiva de informação por parte do indivíduo para que não haja uma sobrecarga causada por estímulos irrelevantes ou informações triviais. *Ambiguidade* é classificada pela neuropsicologia como sendo uma capacidade de confundir diferenças ou, por outro lado, perceber diferenças que não estão presentes. A chamada *Instabilidade* assemelha-se a essa última capacidade de encontrar diferenças não presentes. Dentre os tipos e causas mais complexos encontra-se a *Distorção*, uma vez que podem ser de ordens fisiológicas ou cognitivas, dependendo do fenômeno visual em questão. Se as percepções estão baseadas no meio e nos objetos, elas podem ser também *Fictícias*, o que ajuda a explicar o potencial da arte humana; bem como também podem ser *Paradoxicais*, já que algumas das razões para fenômenos da percepção visual parecem não ter explicação, como o que ocorre com efeitos em espiral, ou imagens em espelhos, por exemplo.

Uma última categoria das descritas acima, trazidas por Gregory (2009), é conhecida como *Concepção*. Essa se distingue das anteriores por ser resultado direto de pensamento abstrato, e inerente ao ser humano, somente. A ideia de concepção, aqui, trata-se de um processo em cadeia que pode ser esquematizado em três estágios: primeiro ocorre a *Recepção*

de informação; então há a Percepção cognitiva a partir dos cinco tipos e causas de conhecimento, considerados acima e, finalmente, produz-se a *Concepção*, que consiste em “ver” o pensamento.

Ver o pensamento é muitas vezes descrito pela ciência cognitiva como sendo um mecanismo por meio do qual o sistema visual “fabrica” a visão, mas nunca aleatoriamente. Ao contrário, essa fabricação é compelida por uma lógica de construção ou desconstrução. Hoffman (1998) traz um exemplo desse tipo de construção feita pelo sistema visual. A seguir, por meio da figura 67, há uma reprodução do que ficou conhecido como o Triângulo do Diabo, um tipo de figura geométrica concebida por um artista gráfico sueco, na qual há uma representação de um triângulo em perspectivas cujo entendimento sobre a “construção” de suas partes só é possível de ser feita pelo sistema visual humano ou, no máximo, ser materializada de modo gráfico-representacional:

Fig. 67: O Triângulo do Diabo.
Fonte: REUSTERSVÄRD (1998).

O *Triângulo do Diabo* é um exemplo, dentre outros, que mostram o funcionamento do sistema visual humano, no que se refere a como esse sistema constrói e fabrica tudo o que se vê, desde formas, sombras, texturas, movimento, até cores, objetos e cenários. Há o que pode ser chamado de inteligência visual no modo em que a visão humana acontece. E, para isso, distinguem-se dois tipos de sentidos para tentar descrever esse mecanismo visual. O primeiro deles é chamado de Sentido Fenomenal, para supor o que uma pessoa vê, independentemente se aquilo que ela enxerga existe ou pode existir, de fato ou não, no mundo real, como ícones que servem de interface entre o usuário e o software, em um programa de computador. O segundo mecanismo ficou conhecido como Sentido Relacional, cuja diferença em relação ao primeiro está basicamente no ver ao interagir; enxergar pela interação. Ou seja, algo precisa existir de fato para ser visto; precisa haver interação para que esse algo seja visto. Em outras

palavras, sem interação física não há a experiência visual, para o Sentido Relacional. Por isso, o conceito de ver por meio de construção visual implica ver no Sentido Fenomenal, uma vez que somente por esse sentido é possível construir a experiência visual, mesmo a partir de conceitos que não necessitam existir fisicamente no mundo real. O Sentido Fenomenal funciona como uma interface para as coisas que vemos de modo Relacional (HOFFMAN, 1998).

Esse entendimento a respeito do funcionamento da percepção visual humana ajuda e entender o mecanismo significador humano para a proposta, também encontrada no Visagismo, sobre as metáforas associadas às linhas imaginárias do rosto cuja interpretação remete às proporções matemáticas da geometria, às figuras geométricas e à Proporção Áurea. Essas propostas surgidas ao longo do tempo e atuação humana no ambiente reforçam a necessidade do homem pela busca dos padrões, pela estruturação das informações disponíveis e captadas pela interação entre corpo e ambiente terrestre. São hipóteses perceptivas geradoras de imagens mentais que se propõem a fornecer a organização das informações e sinais disponíveis; os quais o homem traduz e diagrama durante seu processo de interação com o meio.

3.2 COMO A PERCEPÇÃO VISUAL HUMANA ACONTECE

Se o ser humano constrói o que vê por meio de seu sistema de visão, e muito do que se vê existe apenas de modo fenomenal, logo é possível perceber que muitos enganos podem ser cometidos no processo dessa construção visual. Para muitos cientistas, há na formação da percepção visual uma espécie de inferência inconsciente, quando se vê coisas como distância, tamanho e formas, por exemplo. Essas noções dialogam com outras reconhecidas teorias sobre como o ser humano processa a informação visual e a representa, essenciais para as análises a respeito dos movimentos culturais já abordados: Morfopsicologia, Fisiognomonia, Frenologia, Metoposcopia, Visagismo, Mapa Astral e Mapa Cosmoxamânico.

Para o neurocientista Marr (2010), o funcionamento da percepção pela visão está longe de ser um simples processamento de informações realizado pelo cérebro por meio dos olhos. Para ele, para se possa saber, por exemplo, onde as coisas estão no mundo, o cérebro deve realizar um trabalho de representação da informação obtida em todas as suas nuances de

cor, forma, beleza, movimento e detalhes; e tudo isso acontece por uma dualidade entre a representação e o processamento de informação. Assim, para entender como ocorre e funciona a percepção visual humana, mais importante que estudar os neurônios, o cérebro, a anatomia e fisiologia humana é entender a natureza e tipo de problemas trazidos à percepção. Isso implica considerar que a fim de entender a real natureza do funcionamento da percepção humana, especialmente a visão, deve-se tratar primeiramente dos modos complexos pelos quais a informação que se recebe do ambiente é processada.

Uma vez que se parte do sentido humano da visão a fim de se realizar essa pesquisa, adota-se aqui a definição trazida por Marr (2010, p. 31) na qual o cientista define visão como sendo um “processo que produz, a partir de imagens do mundo externo, uma descrição que é útil ao observador e não sobrecarregada com informações irrelevantes”. Ou seja, a visão é seletiva e só decodifica aquilo que interessa dentro do foco captado pelos olhos. Essa ideia dialoga com o que Arnheim (1974) argumenta a respeito da percepção visual. Segundo ele, a percepção humana se inicia quando se compreendem características estruturais marcantes, excepcionais. Essas características trazem as primeiras informações para a percepção. Partindo do princípio de que a visão é uma atividade de processamento de dados, ou informação, Marr (2010, p. 31) relaciona esse processo à ideia de “mapeamento de uma representação a outra, e no caso da visão humana, a representação [...] consiste em matrizes de valores de intensidade de imagens conforme detectadas pelos fotorreceptores na retina”. A visão humana funciona como uma estrutura de representação específica, pela conexão entre retina e cérebro, por meio da qual se processam as informações, traduzindo-as em imagens a partir de dados obtidos do ambiente externo, e esses dados são selecionados a partir de pontos de relevância.

Especificamente em se tratando da detecção visual humana a respeito das muitas formas físicas dos objetos e seres no ambiente, observa-se que são as fronteiras de um objeto que determinam o formato físico desse objeto. Além disso, os olhos só são capazes de receber informação luminosa captada a partir das superfícies dos objetos, uma vez que, conforme será visto com Gibson (1986), são as superfícies as responsáveis por refletirem a luz no ambiente e proporcionar que suas ondas cheguem até a retina no aparelho visual humano. As formas visuais influenciam na percepção visual de umas às outras e são resultado de uma interação entre:

[...] o objeto físico, o meio luminoso agindo como transmissor da informação, e as condições prevalentes no sistema nervoso do observador”. No entanto, apesar disso, a imagem que vemos de um objeto no ambiente não depende única e exclusivamente da luz como meio; uma “imagem é determinada pela totalidade das experiências visuais que tivemos com aquele objeto, ou com aquele tipo de objeto, durante nossa vida” (ARNHEIM, 1974, p. 47).

Levando em conta que a vida humana ocorre dentro de espaço e tempo, e que toda experiência visual ocorre sob o ponto de vista da vida de alguém em um determinado espaço e tempo; concorda-se com Arnheim (1974) quando o autor coloca que toda experiência visual está inserida e limitada em um contexto de espaço e tempo. Em outras palavras, tudo o que se vê no ambiente e se decodifica é resultado direto de outras experiências em um tempo e espaço passados, em constante atualização durante o processamento de informações visuais presentes. A figura 68, abaixo, ilustra essa situação:

Fig. 68: Os quatro pontos de um quadrado.
Fonte: ARNHEIN (1974)

O exemplo é útil para esclarecer a noção de que só é possível enxergar um quadrado por meio dos quatro pontos devido ao fato de antes já se ter visto outros quadrados e, por isso, se conhecer visualmente seu formato. Ainda de acordo com o autor, só é possível ver aquilo que já se reconhece, pois o ato de ver implica o estabelecimento de relações. Essas relações são entre objetos já conhecidos entre algum ponto no passado e no presente.

Entender o ponto de vista de Marr (2010) para o que ele chamou de mapeamento representacional de informações ambientes, requer averiguar sua análise em conjunto com o pensamento de um dos mais importantes cientistas na área da psicologia da percepção humana, o psicólogo americano J. J. Gibson, já citado anteriormente neste trabalho. Para Gibson (1986), os sentidos humanos funcionam como canais para a percepção do mundo ou ambiente real, fora do corpo humano, especialmente no que diz respeito à visão humana em sua relação com as superfícies do planeta terra. Marr (2010) parece concordar com essas

concepções e, inclusive, admite Gibson como sendo o cientista que mais havia chegado perto de uma real teoria da computação. No entanto, Marr argumenta que a única grande falha de Gibson, em sua opinião, foi em reconhecer a verdadeira complexidade e sutileza dos problemas relacionados ao processamento das informações, pela visão humana; muitas vezes demonstrando um ponto de vista simplificado demais sobre como esse processamento, ou mapeamento, poderia ocorrer.

Os sentidos humanos, conforme havia concebido Gibson (1986) e referenciados por Marr (2010) como sendo verdadeiros canais para a percepção humana, têm a ver com as atribuições que o próprio Gibson (1986, p. 7) faz ao ambiente, ou meio ambiente, classificando-o como sendo todo tipo de “entorno dos organismos que percebem e demonstram um comportamento – em outras palavras – os animais”, deixando de lado as plantas e quaisquer outros seres desprovidos de órgãos animais do sentido. Gibson também exclui, do que chamou de “ambiente”, todo tipo de manifestação física cujos extremos tornam a comparação com os animais inapropriada, por exemplo: estrelas, galáxia ou átomos. Sua justificativa foi que esses últimos não compõem ambientes para os animais que vivem no planeta. Se o meio ambiente terrestre seria o responsável por fornecer a informação necessária para que os animais, e inclusive o próprio homem criassem sua percepção da realidade à sua volta, os extremos citados se tornariam imperceptíveis para sua vida, sendo então irrelevantes inclui-los no que chamou de ambiente percebido.

Parece óbvio que, mesmo excluindo esses extremos, Gibson (1986) não deixou de lado as muitas variações componentes da realidade física animal. O próprio ambiente dos animais está estruturado em diversos níveis e tamanhos, o que propicia o uso de medidas como quilômetros, metros, milímetros, pés etc.. No entanto, ele esclarece que essas medidas são unidades estruturais e fazem parte do que conhecemos como meio ambiente terrestre. Como se a vida terrestre, para o animal, necessitasse de estruturas para que pudesse gerar sentido à sua percepção. Essas muitas estruturas estão contidas e contêm umas às outras, por exemplo, montanhas contêm morros e canyons, que contêm por sua vez pedras e rochas e partículas de solo. As mesmas montanhas também contêm árvores que contêm galhos e folhas, e assim sucessivamente. Estruturar a realidade física terrestre, que forma o ambiente para os animais, é chamada por ele de “aninhamento”, ou seja, a propriedade de criar “ninhos”. Interessante perceber que essa abordagem parece seguir o mesmo raciocínio,

encontrado por meio desta pesquisa, para a necessidade de se produzir relações entre padrões visuais para o corpo humano, na tentativa de se estruturar informações e gerar sentidos.

Esse modo de estruturar a realidade no ambiente não é absoluto e definitivo, mas cheio de transições e sobreposições. O que se escolhe analisar dentro do meio ambiente terrestre deve ser descrito a partir do tipo e nível do ambiente escolhido, uma vez que há relatividade entre uma estrutura e outra. Por isso, nesta pesquisa, leva-se em conta as relações formadoras da percepção humana sob um ponto de vista ecológico, ou seja, aquele pertencente ao ambiente dos animais e ao homem, restrito aos fenômenos relacionados aos órgãos do sentido animal, cujas capacidades permitem apenas captar informações no nível terrestre, e não atômico ou galáctico, como já dito. Importante lembrar que para o processo imagético realizado por meio do Mapeamento Astral e Cosmoxamânico, consideram-se os movimentos e aspectos dos corpos celestes a partir do ponto de vista da Terra. Ou seja, é a observação desses corpos celestes em movimento a partir da superfície terrestre que possibilitam a diagramação dos significados propostos por esses mapas. Talvez por essa razão distingue-se a percepção em, pelo menos, duas categorias: a percepção direta – aquela possível de ser percebida diretamente do ambiente; e a percepção indireta – por meio de uma interface qualquer, por exemplo, um microscópio, uma imagem fotográfica, um telescópio etc.. (GIBSON,1986).

Encarar o ambiente como meio, a partir de uma concepção ecológica, sugere que há uma estreita relação entre o meio terrestre e os modos em que, a partir de sistemas complexos, o ser humano produz o que é chamado de percepção, conhecimento e comunicação. Nesse sentido, Bateson (2002) em seu trabalho sobre a relação entre a mente humana e a natureza, também argumenta que deve-se ir além do modelo Cartesiano do pensamento supostamente claro, objetivo e cheio de ideias simples e distintas para, ao contrário, experimentar as percepções de um modo mais ecológico e complexo, pelo qual tanto o pensamento quanto a linguagem pudessem transparecer o funcionamento da ecologia no meio ambiente, ao combinar informações e apontar padrões que expressem e estructurem múltiplas conexões e relações. A essas relações, Bateson (2002) chama de o padrão que conecta²⁷.

O uso do termo padrão pressupõe repetição ou simetria e ambas implicam naquilo que o autor nomeia de homologia. Em outras palavras, as mesmas estruturas estão organizadas, ou

²⁷ Conforme tradução literal do original em inglês: *Mind and Nature - a Necessary Unit* (BATESON, 2002).

relacionadas, de tal forma que podem ser encontrados padrões simétricos conectados a partir de diferentes manifestações em seres na natureza; estrutura essa já identificada pelo raciocínio e argumentos de Gibson (1986). Padrões que, por sua vez, só fazem sentido, promovem comunicação e transmitem mensagens se estiverem dentro de contextos específicos. Fora de contexto a informação não produz um padrão de conexão, ideia essa que também dialoga com o pensamento de Gibson (1986), explicitado anteriormente, a respeito da propriedade presente na natureza chamada por ele de *nesting*. No meio terrestre, para que todo o processamento da informação tenha um significado, e seja passível de percepção, é imprescindível que seja feito em estruturas contextualizadamente construídas que, no caso dos animais e do homem, são realizadas pelo aparelho visual, por meio do processamento cerebral.

Tratar os sentidos humanos como canais para a percepção a partir de uma ecologia da percepção baseada no meio em que se insere o ser humano, e produzir significados por determinadas estruturas promotoras de relações também dialogam com as premissas colocadas por Searle (2015), quando o cientista e filósofo discute a percepção humana e chama a atenção para o fato de que as coisas no meio, na natureza, têm uma existência à parte, independentemente da relação, experiência ou percepção humanas sobre elas. Como observado por ele, se fechar os olhos frente a uma cena qualquer, a única coisa que cessa é a percepção visual a respeito daquela cena; já que a cena em si e seus objetos continuam a existir. Ou seja, os sentidos atribuídos aos fenômenos e sua significação são estritamente subjetivos e pertencentes apenas ao indivíduo que os percebe. A partir dessa constatação, o cientista argumenta que é necessário fazer três distinções: primeiramente, analisar a realidade objetiva daquilo que é percebido visualmente; em segundo lugar, considerar as experiências subjetivas proporcionadas por aquilo que é percebido visualmente; e por fim, pensar que entre a realidade do objeto percebido (pela visão, por exemplo) e a experiência subjetiva e particular de cada um sobre aquele objeto, há também que se considerar que deve haver uma relação causal entre a realidade existente, autônoma, exterior ao ser humano e às experiências subjetivas percebidas, ao que ele chama de Intencionalidade.

Quando se direcionam os “canais” de sentido para o ambiente, isso é feito devido a uma capacidade humana chamada de Intencionalidade, cujo significado refere-se à habilidade que o homem tem para se dirigir a objetos no meio que o rodeia, como acontece quando sente-se fome e somos biologicamente direcionados para satisfazê-la. Essa característica está

presente nos modos de se perceber a realidade à nossa volta, quando há a intenção de um lado e o objeto de outro. Quando só existe a intenção mas não há o objeto correspondente no mundo, tal qual ocorre com uma fantasia, por exemplo, nesse caso há um conteúdo intencional apenas. Importante distinguir que, quando pensamos, criamos representações; e quando percebemos por algum dos canais do sentido, criamos apresentações (SEARLE, 2015, p. 33).

Percepção, imagem, construção mental, padrões estruturantes e meio ambiente, todos, têm relação direta com a consciência humana. Segundo a definição do próprio Searle (2015), consciência consiste de todos os estados de sentimentos, sensibilidade ou conscientização a respeito de processos, eventos etc.. E, além do mais, a consciência é de natureza biológica, causada por processos neurobiológicos dentro de um cérebro humano e, portanto, parte do meio ambiente real e físico. No entanto, todas as experiências humanas a partir da consciência ocorrem como parte de um grande processo integrado de eventos e percepções dentro da subjetividade de cada um.

Neste respeito, também Bateson (2002, p. 28) argumenta que, no que se refere à subjetividade humana, vale lembrar que toda experiência é subjetiva e que é o cérebro o responsável por criar as imagens que “achamos que percebemos” no meio externo. Ele ainda aponta que todos os tipos de percepção de consciência demonstram características de imagens, uma vez que sua formação depende da experiência acerca do meio exterior e é mediada pelos órgãos ou canais do sentido (GIBSON, 1986), juntamente com uma rede de neurônios no cérebro. Sendo assim, para Bateson (2002), a percepção acerca dos objetos que compõem e existem no mundo exterior são criação de cada um, baseada em uma experiência subjetiva sobre os objetos. Por isso, fora do alcance de um cérebro humano, parece não ser possível conceber um entendimento a respeito do que seja consciência humana; sua existência necessita ser pensada como constituinte de um sistema nervoso humano ou animal e nunca como possivelmente estando em outras estruturas existentes no meio, fora do organismo humano. É a relação entre o homem e o meio que geram a consciência humana (SEARLE, 2015).

Essa discussão teórica aponta para um possível entendimento acerca dos motivos que têm tornado a imagem corporal humana tão relevante do ponto de vista midiático e semiótico, no que se refere aos modos pelos quais têm sido manipulada na cultura, tornando-se um

produto. Conforme mostrado nas teorias apresentadas nesta seção, há uma forte relação entre o funcionamento da consciência humana e a percepção. Também viu-se que ambas são o resultado de um processo gerador de padrões e modelos que integram o corpo humano e o ambiente, ao se produzir relações signicas entre eles, e que essas relações operam por imagens. Pode ser essa a explicação e argumentos que permitem o entendimento dos modos em que o homem produz comunicação a partir da manipulação da imagem de seu corpo. As consequências desse tipo de manipulação extrapolam as experiências em ambientes humanos e se estendem até sua aplicação em inteligência artificial, representados por personas e avatares componentes de ambientes virtuais. Também podem ser essas teorias as responsáveis para se entender o surgimento dos textos de cultura citados neste trabalho, cujo cerne principal girava em torno do papel da imagem, tanto a corporal humana quanto a mental e signica, e das quais tem-se o Visagismo como maior representante atual.

Novamente, a partir das considerações em torno da ecologia da percepção, é possível estabelecer um paralelo entre a produção de Personas e Avatares virtuais e o funcionamento da percepção humana determinada pelas manifestações do meio e ambiente. Em ambos os casos, são necessárias estruturas organizadoras e reguladoras da experiência - tanto no que se refere ao modo como o homem traduz os sinais ambientes e deles produz percepção e comunicação, quanto pela maneira em que é possível desenhar um método de criação de Personas a partir da semiotização das relações produzidas pelos órgãos humanos em sua relação com o ambiente. Isso também ajuda a compreender o porquê em torno da relevância atribuída ao Visagismo e semelhantes textos de cultura anteriores. Todos eles têm em comum esse mesmo tipo de funcionamento organizador de relações entre corpo humano, sua imagem, e os fenômenos ocorridos no meio ambiente.

3.3 PERCEPÇÃO, COGNIÇÃO HUMANA E A FENOMENOLOGIA

Todas essas considerações refletem as noções sobre umas das mais expressivas áreas da cognição humana conhecida como *Fenomenologia*, considerada chave para se analisar os textos de cultura tratados no corpus desta pesquisa, e ao se propor o *Image Thinking* como um método semiótico diagramático, a partir da percepção humana acerca de quatro fenômenos ecológicos: *luz*, *interfaces*, *superfícies* e *materiais*. Pode-se entendê-la como sendo uma

tentativa de descrever as estruturas básicas da experiência e entendimento humano, a partir do ponto de vista do sujeito em contato com as coisas concretas e abstratas do ambiente, de acordo com Merleau-Ponty (2014). Para ele, e Searle (2014) mencionado anteriormente, a chave para a compreensão da Fenomenologia reside na intencionalidade da percepção humana que, ao contrário de ser apenas representação mental, está intimamente relacionada à capacidade responsiva do ser humano em lidar com o ambiente no qual está inserido. Significa entender a percepção a partir de um corpo (humano) que cria “modos de existência” por meio de sua presente relação com o meio. Esses modos são subjetivos, e variam de acordo com os significados que assumem para o sujeito que percebe a experiência (GALLAGHER; ZAHAVI, 2012).

Nos primórdios dos estudos em ciência cognitiva, pensava-se que a razão e percepção humana ocorriam de modo abstrato e estavam dissociadas da relação mente-corpo em um organismo humano a partir das chamadas categorias. Por categorias entendia-se a forma por meio da qual era possível estabelecer propriedades simbólicas comuns às coisas de maneira objetivista, ou seja, de modo mecânico e computacional; como se a mente humana fosse um espelho da natureza expressando apenas uma lógica fria (LAKOFF, 1990, 1999). No entanto, com o passar dos anos, muita pesquisa foi feita na área da cognição humana e, ao contrário do que pensavam os objetivistas, a definição para categorias precisou ser revista e as concepções em torno da percepção, mente e raciocínio humanos foram reformuladas. Ainda de acordo com Lakoff (1990, 1999), uma das novas evidências observadas passou a encarar o pensamento como estando incorporado, existente somente se funcionando em conjunto com um corpo humano. Dessa forma, todo o sistema conceitual humano ocorre a partir da experiência corpórea e se baseia na percepção humana, movimento corporal e experiências de caráter físicos e sociais.

Para Merleau-Ponty (2014), a percepção humana deve ser encarada não apenas do ponto de vista das sensações ou do intelecto, mas principalmente a partir da perspectiva do *corpo*, ou *corpórea*²⁸ que, ainda para ele, *ancora* a existência humana no mundo. Ponty é ainda mais radical quando afirma que os homens não têm uma mente ou um corpo, eles são mentes e corpos cujas existências acontecem unicamente porque são *seres mundanos*²⁹. Sendo

²⁸ Traduzido literalmente da expressão em inglês *bodily*, cuja noção refere-se ao fato de estarmos no ambiente terrestre por meio de um corpo físico (MERLEAU-PONTY, 2014, p. 12).

²⁹ No sentido de *seres terrestres*, conforme Merleau-Ponty (2014).

assim, a grande questão levantada por Merleau-Ponty (2014) é que percepção humana é de ordem mais básica e fundamental que o próprio pensamento em si; ou seja, o pensamento só ocorre porque, antes, o indivíduo teve sua percepção ativada por algum evento. Pode-se dizer que embora a percepção não se restrinja a um evento mental, o pensamento e a percepção ocorrem, ambos, por meio de semelhantes estruturas intuitivas, já que são orientados pela interação de informações entre corpo e ambiente, tanto de forma objetiva quanto subjetiva, intencional ou corpórea, ocorrendo no interior ou exterior do ser, de forma ativa e passiva, condicionada ou livre, situacional ou prática; a estrutura do corpo seria, então, a própria estrutura da percepção. Só é possível a relação com os objetos e meios externos porque o homem apresenta uma personificação³⁰ em um corpo que proporciona uma perspectiva de interação com o ambiente (MERLEAU-PONTY, 2014).

Essa premissa de que se personificam as relações percebidas via corpo e seus órgãos de sentido está intimamente relacionada não só com as sete formas diagramáticas apresentadas neste trabalho, dos quais o Visagismo faz parte, como também orienta a realização de produtos para aplicação em ambientes de inteligência artificial, como é o caso das Personas, já comentadas anteriormente, criadas para a atuação em robôs virtuais, cujas características devem simular e reproduzir o mais fielmente possível as reações e dialogismo comunicacional próprios de um ser humano. Seguindo a linha de pensamento proposta por Merleau-Ponty, parece que a necessidade de criação dessas Personas se dá uma vez que não é possível falar, ou aplicar, a inteligência artificial sem que haja um corpo, mesmo que virtual, que possibilite essa consciência existir. Ou seja, não se pode conceber inteligência, ou consciência virtual, ou de quaisquer outras formas sem que um corpo humano esteja envolvido. Pode ser que a própria possibilidade de se criar essas Personas, de certa forma vivas em ambiente virtuais, sejam um resultado das inúmeras tentativas humanas em estruturar, explicar e significar a existência humana, sua consciência e formas de percepção.

A perspectiva de que a partir do corpo e, na relação do corpo com o ambiente é produzido o que se entende como percepção, está relacionada com as noções sobre propriocepção que trata das informações inconscientes e conscientes que se tem a respeito de nosso próprio corpo (dos membros, órgãos etc.), chamada de informação proprioceptiva e consciência proprioceptiva, respectivamente. A relevância em associar a propriocepção, na

³⁰ Tradução literal do termo *embodiment*, conforme Merleau-Ponty (2014, p. 31).

tentativa de entender a percepção humana e a fenomenologia torna-se necessária, uma vez que, o corpo e seu movimento está relacionado de vários modos à percepção e a outras formas de cognição; como se as informações captadas e produzidas pelo corpo humano em um dado ambiente fossem responsáveis por moldar a cognição (GALLAGHER, 2013).

A seguir são listados sete exemplos de como esse processo pode ocorrer, de acordo com Gallagher (2013):

- * ***Percepção visual:*** envolve a capacidade humana de constante movimento dos olhos, somada a ajustes no equilíbrio do corpo, para que não se perca a percepção visual de determinado objeto;
- * ***Percepção de forma e tamanho:*** estão relacionadas a duas categorias básicas – a fenomenal, que tem a ver com a percepção do tamanho de um objeto do ponto de vista do observador, e a pragmática, que está associada à percepção de habilidade ou não para pegar determinado objeto;
- * ***Seleção automática de neurônios específicos:*** responsáveis por coordenarem o programa motor, independentemente se há ou não aptidão para pegar o objeto percebido;
- * ***A biodinâmica:*** desde a infância favorece o desenvolvimento da percepção e das habilidades cognitivas;
- * ***Neurônios relativos a processos motores:*** estão ligados a processos sensórios e emotivos, cuja integração ocorre por representações motores do corpo;
- * ***A postura do corpo:*** como o tronco ou a cabeça pode influenciar a habilidade em exercer a atenção e determinadas escolhas;
- * Há uma conexão direta entre os ***sistemas motores e sensórios***, por meio da ativação dos chamados ***“neurônios-espelhos”***; o que ajuda a explicar também o modo como entendemos outras pessoas.

Os exemplos citados são uma forte indicação de que há um vínculo entre a percepção e a cognição humana, o aparelho motor humano e os movimentos do corpo; isso ajuda a entender que o corpo humano tem papel fundamental na estruturação da mente humana. Isso se faz necessário tanto para se entender o funcionamento perceptivo do ser humano quanto para compreender e realizar os produtos humanos derivados dessa compreensão, a exemplo do que ocorre com a área da Inteligência Artificial. O corpo de cada um estrutura a própria

aparência dos objetos em seus “mundos” subjetivos, dessa forma conferindo manipulação e animação a esses objetos. Assim, o mundo percebido e o sujeito percebedor têm uma relação intrínseca e direta, não necessariamente de ordem consciente ou intelectual (MERLEAU-PONTY, 2014).

A partir desse ponto de vista, o mundo é o resultado daquilo que se percebe, uma vez que cada indivíduo, por si só, é o “nó das relações” à medida que o mundo fenomenológico é inseparável da subjetividade e intersubjetividade que se unem por suas próprias experiências passadas, presentificadas pelo momento ou, ainda, por tomar a experiência alheia e agregá-la à sua. Isso envolve muito mais do que a mera recepção de informação; envolve interpretação que variará de acordo com os contextos envolvidos, sempre em uma relação entre o objeto visto (percebido), o ambiente e a percepção sobre o próprio corpo (MERLEAU-PONTY, 2014; GALLAGHER; ZAHAVI, 2012).

Neste respeito, Johnson (1987) enfatiza que seres humanos são animais racionais, mas ainda são animais do ponto de vista de que têm um corpo e de que sua racionalidade é “encarnada”, ou seja, possui um corpo físico cuja atuação no ambiente influencia diretamente o modo como todo o resto pode ser articulado e assumir significado (para os humanos). Ainda segundo ele, a realidade é moldada por aquilo que entendido como recorrentes modelos ditados pelo movimento corporal, pelos contornos espaciais e temporais que orientam a interação com os objetos no ambiente. A realidade seria caótica e incompreensível sem esses modelos estruturantes, nomeados de “imagem-esquema”³¹, cujo funcionamento ocorre primeiramente em formas de imagens em estruturas abstratas, de forma que suas partes sempre remetem ao todo da significação. Esse tipo de estruturar a percepção é conhecido como “estrutura de Gestalt”. Ou seja, significados abstratos e inferências em geral dependem de um esquema estruturante que utiliza a experiência do corpo humano como referência.

A percepção e a significação humana têm ocupado um grande espaço nas carreiras de célebres filósofos e pensadores. Por exemplo, na contramão desse ponto de vista, pensadores como Descartes, Kant e Frege, cujas lógicas serviram de base para o pensamento ocidental, se baseavam em ideias objetivistas equivocadas de que as fundações do conhecimento deveriam se apoiar em algo certo, indubitável e, para isso, a cognição estaria vinculada à formação de

³¹ Conforme tradução do termo original empregado pelo autor, chamado por ele de “image schemata” (JOHNSON, 1990, p. 19).

conceitos a fim de criar estruturas significativas e racionais governadas por regras de natureza lógica.

Essas afirmações criavam uma espécie de dicotomia semântica entre conceito e corpo humano, por exemplo, já que de acordo com essas afirmações os conceitos seriam resultado do entendimento a respeito de algo, formal, e cercado por regras; enquanto as sensações estão no corpo, de ordem material, passiva e incapazes de produzir quaisquer tipos de combinação entre o corpo e a razão. Também para Frege, outro reconhecido filósofo preocupado com a semântica da linguagem humana, o significado e a razão constituíam entidades totalmente separadas do processo mental e da experiência corpórea (JOHNSON, 1990).

Nesse sentido, como argumentos para a geração de textos de cultura como resultado da percepção e inferência a partir de sinais do ambiente, entende-se o seguinte: de um lado a proposta de que o ser humano percebe a partir de um processo fenomenológico, cujo ponto de partida é a perspectiva de seu corpo, por exemplo, de sua visão, em que sua cognição é resultado de um conjunto de relações entre corpo (visão) e mente, já que essas grandezas não estão dissociadas; e de outro lado a concepção Cartesiana-Kantiana objetivista e proposicional como modelo cognitivo. As figuras a seguir ilustram esse raciocínio:

Fig. 69: Modelo Fenomenológico.
Fonte: SARACENI (2013).

"Os campos Naturais das Pedras - Todas as pedras e minérios no lado espiritual possuem um campo que as envolvem, campo esse que é gerado por elas a partir da sua constituição reticular e da sua composição química [...]" (SARACENI, 2013, p. 81).

Fig. 70: Modelo cognitivo objetivista proposicional semântico.
Fonte: SARACENI (2013)

Conforme se pode observar na Figura 69, há uma explicação fenomenológica, dentro de uma corrente espiritualista, para a percepção do que seria, na cultura, uma pedra Água-Marinha, representando o elemento Água e outra representando o elemento Fogo: mandalas representando as vibrações energéticas dessas pedras. Constitui-se um modelo Fenomenológico no qual a percepção, sentido e entendimento não estão estruturados de forma linguístico-semântica, mas ao contrário, estrutura-se na forma de imagens e baseiam-se na intencionalidade da percepção e capacidade responsiva e subjetiva da experiência de um indivíduo por meio daquilo que vê, inserido em um determinado ambiente cultural, como o espiritual-religioso, ao comparar campos vibracionais de determinadas pedras tomando como parâmetro o próprio corpo humano que, segundo a cultura espiritualista, é formado por campos energéticos que o envolvem.

Há, portanto, uma transferência de significados a partir de características de um corpo humano “vivo, energético” para seu correspondente nas pedras. Como se trata de uma imagem representativa da pedra, a percepção de cada pessoa poderá variar e muitas leituras poderão ser feitas, já que não existe um limite lógico-linguístico para a interpretação. De outro lado, na figura 70, há uma explicação proposicional linguística para a mesma percepção espiritualista acerca dos campos energéticos das pedras, baseada numa estrutura linguístico-semântica. Ou seja, na figura 69, há imagens para, por meio de sistema visual e subjetivo representar como seria o campo energético da pedra Água-Marinha, para os elementos Água e Fogo, sob esse ponto de vista espiritualista, resultando em uma lógica visual subjetiva. No entanto, na figura 70, a descrição para as pedras é objetivista, baseada na formação de um conceito verbal linguístico, governado pelas estruturas lógicas da linguagem escrita, o que pode tornar o conceito passível de ser aceito ou repellido pela lógica argumentativa objetiva.

Embora o corpo humano não apareça em relação direta com as imagens analisadas, no entanto, os exemplos servem para ilustrar a natureza do processo gerador da percepção

humana, a partir de inferências subjetivas por meio de imagens ou por um processo linguístico-semântico objetivista.

3.4 VISÃO HUMANA E PERCEPÇÃO

O sistema visual humano precisa, para funcionar bem, estar exposto a um campo visual heterogêneo. Os olhos necessitam ter algo em que se fixar a fim de obter referência, por isso, a falta de estrutura em determinada cena vista pelos olhos produz desorientação no indivíduo. A seguir, será apresentado um exemplo em que esse processo visual ocorre, a fim de ilustrar o comportamento do sistema visual a partir de um campo homogêneo e outro heterogêneo:

Fig. 71: Campos de visão - homogêneo e heterogêneo.
Fonte: ZAKIA (2013).

Conforme é possível observar, o triângulo negro inserido no quadrado branco da figura 71, à direita, é um exemplo daquilo que chamado anteriormente de campo de visão heterogêneo, pois a imagem apresenta os atributos conhecidos como figura versus fundo, das quais o triângulo seria a figura e, o quadrado, o fundo. Zakia (2013) explica que diante dessa figura pode-se destacar alguns fenômenos da visão, quando os olhos se deparam com esse tipo de campo visual. Por exemplo, apesar de a figura e o fundo (triângulo e quadrado) estarem no mesmo plano, a figura sempre parece mais próxima do observador; além disso, a figura e o fundo não podem ser vistos simultaneamente sem certo esforço do observador, apenas de modo sequencial e a figura parece ocupar um espaço menor que o fundo, que é o que ocorre quando se olha para o horizonte e avista-se o contorno de montanhas, de árvores ou de prédios mais rapidamente, e facilmente, do que se vê a imagem do céu aberto sobre esses contornos.

O mais surpreendente, no entanto, é que não se vive em um planeta homogêneo, em nenhum aspecto e muito menos visual; sendo assim, é o sistema visual que seleciona o que lhe atrai a atenção, em variadas circunstâncias, pois a primeira ação do aparelho visual humano e da percepção visual é justamente procurar distinguir o que é figura e o que é fundo, “já que a figura precisa de um fundo a partir da qual emergir” (ZAKIA, 2013, p. 3-5).

Sobre essa última afirmação, pode-se pensar que esse fundo pode estar associado, muitas vezes, à concepção de medium, ou meio. Ou seja, para que uma determinada figura seja vista ela necessita estar em contraste com, ou fazer parte de, um medium, para que possa ser selecionada por nosso sistema visual. Esse medium, ou meio, conforme atribuído por Gibson (1986), pode ser ou estar composto de propriedades físicas inerentes ao planeta como, por exemplo: o ar, a terra, a água, os gases, outros líquidos etc. E, a partir desses diferentes mediums, devido ao fato de alguns serem mais transparentes que outros, ou mais opacos que outros, causarão sensações visuais diferentes; já que essas sensações estarão sob a interferência da luz. São esses meios, dentre outros, os responsáveis em propiciar que a luz seja absorvida ou refletida, possibilitando que nosso sistema visual selecione aquilo que quer “ver”.

Os meios terrestres estão, por sua vez, separados uns dos outros pelo que Gibson (1986, p. 22, 23) chama de Superfícies. De acordo com ele, todas as superfícies terrestres apresentam um delineamento próprio³², a partir das características que o ambiente terrestre *propicia* ou *proporciona*³³ à capacidade humana de atribuir e produzir significado, devido à luz vinda do céu que se torna ambiente a partir de um nível ecológico. Superfícies ganham destaque sobre os meios físico-químicos, pois a ênfase, neste trabalho, é no processo da percepção formado a partir da visão humana, já que é esse processo o modelizador do modelo semiótico-diagramático proposto para a construção e concepção de Personas usadas em Inteligência artificial; e visão implica a presença de luz refletida ou absorvida por uma superfície terrestre. É por meio das superfícies terrestres que se recebe informação luminosa que será percebida e transformada em imagens geradoras de sentido.

Ao tratar a respeito da luz, ou informação luminosa, sob um ponto de vista ecológico, refere-se a um tipo específico de iluminação chamada por Gibson (1986, p. 47) de “óptica

³² Do original em inglês: *layout* (GIBSON. 1986, p. 22, 23).

³³ Do original em inglês: *affordances* (GIBSON. 1986, p. 22, 23).

ecológica” . Esse tipo de luz difere da óptica do campo da Física, Geometria ou Fisiologia, pois diz respeito ao que o próprio Gibson chamou de corpos luminosos e corpos não luminosos; a diferença entre luz como radiação e luz como iluminação, e a diferença entre luz radiante, propagada a partir de uma fonte, e luz ambiente, vinda a um ponto no ambiente onde se deparará com o sistema visual de determinado animal³⁴.

Empregam-se as perspectivas da óptica ecológica apenas como parâmetro para o que denomina *Image Thinking*. Ou seja, para estabelecer as relações possíveis e necessárias capazes de sustentar a argumentação a respeito de processos semióticos culturais que propiciam a criação de modelos estruturantes a partir das semioses da imagem humana, para a produção de comunicação e significação na cultura, via percepção de imagens. Por isso, o interesse em demonstrar e analisar como a visão humana colabora para a produção de significação via percepção de imagens.

Apesar de o animal humano perceber o ambiente por meio de diferentes sentidos (pela audição, tato, paladar etc.) nesta pesquisa, embora se possa também inclui-los nas considerações, exemplos e análises, a escolha foi por dar ênfase ao sentido da visão para a proposta de tradução intersemiótica entre os conceitos de visão versus imagem, suas implicações, significados e impactos no modo em que os seres humanos estruturam e percebem sua realidade e, a partir daí, criam sua comunicação. Uma das justificativas para essa ênfase reside no fato de que o sentido da visão desempenha um dos maiores papéis no que se refere à percepção do meio, por parte de seres humanos e outros animais, sendo estimado que essa participação gira em torno de 60% do uso de toda a capacidade cerebral humana e, em torno de 50% da capacidade cerebral de um macaco, por exemplo (FRISBY; STONE, 2010; ZHAOPING, 2014).

Os diferentes meios, superfícies e substâncias do planeta abrem diante da humanidade novas formas de entender o funcionamento da percepção humana e seu comportamento no ambiente terrestre. Gibson (1986) os chama de *mediuns*, superfícies e substâncias de

³⁴ Embora seja a visão, proporcionada a partir da ecologia luminosa, o ponto de partida para o embasamento teórico desta pesquisa, não será detalhado cada aspecto tratado por Gibson (1986). Além disso, apesar de algumas considerações serem feitas, ao longo desta pesquisa, sobre como ocorre biologicamente o funcionamento da visão humana, ressalta-se que o objeto deste trabalho não é o aprofundamento sobre o funcionamento da estrutura biológica da visão.

possibilidades naturais para a existência da percepção humana, ou *affordances*³⁵. Essas *affordances* têm demonstrado constância e invariabilidade ao longo da evolução da vida no planeta. Em se tratando de percepção pela visão humana, são essas elas que possibilitam o sistema visual a fazer seleções dentre aquelas relações chamadas anteriormente de figura e fundo. Seleções essas essenciais para a própria vida do indivíduo, já que a fim de sobreviver, o homem muitas vezes precisa fazer distinções e escolhas baseadas naquilo que percebe, seleciona e representa do meio ambiente, realizando o processamento da visão em áreas distintas do cérebro, na forma de diferentes mapas cerebrais³⁶. Esses mapas, por sua vez, funcionam como representações, correspondências ou abstrações do objeto ou coisa mapeada, não sendo o objeto real ou coisa em si.

Dessa forma, como ocorre com qualquer representação, esses mapas cerebrais irão omitir certas informações a favor de outras propriedades da coisa ou objeto representado por eles. De maneira mais científica, é possível pensar que um mapa cerebral é uma função matemática que transforma pontos de um domínio revertendo-os a um co-domínio, como o que ocorre com a retina e o córtex estriado, e que esses fenômenos fazem parte daquilo que é chamado de teorias de computação, pois assume-se o ponto de vista de que a capacidade da visão pode ser entendida como sendo um processamento de dados ou informações, nos quais as imagens captadas pelos olhos fazem parte dos dados recebidos (ou inputs) e, de outro lado, os dados emitidos (ou outputs) seriam as variadas representações de certa cena (FRISBY; STONE, 2010).

A partir desse ponto de vista computacional em que há processamento de dados na forma de inputs e outputs para que o cérebro possibilite a representação daquilo chamado de visão, é importante se considerar que esse funcionamento ocorre por meio de símbolos, conhecidos como *tokens*, aos quais são conferidos certos atributos como orientação, brilho, tamanho e posição e cujas correspondências sejam realmente as mesmas de uma dada superfície vista. É nesse sentido que o funcionamento da visão pode funcionar como modelizador para o processo semiótico por meio do qual é possível gerar diagramas de

³⁵ *Affordances* é uma palavra inglesa cujo significado em língua portuguesa remete a provisões, propiciadores, possibilidades, oportunidades e capacitações. A escolha, aqui, foi conservar seu uso no idioma original a fim de reproduzir de modo mais fiel e exato o conceito e contexto aplicado por seu autor, James J. Gibson, conforme Gibson (1986).

³⁶ *Retinotopic map* (mapa Retinotópico) é o termo usado para explicar o funcionamento desse tipo de mapeamento que ocorre no cérebro para se produzir a percepção visual (FRISBY; STONE, 2010, p. 232-233).

relações a partir de fenômenos ambientes versus percepção humana. Por isso, nos diagramas de *Image Thinking* utilizam-se *tokens* como cores, relações de sentido retiradas de formas geométricas, o funcionamento do ciclo natural e biológico para a formação e desenvolvimento do feto humano etc.. É a operacionalização diagramática desses *tokens*, assim como ocorre no funcionamento da visão, que possibilita metaforizar significados e estruturar a linguagem destinada à aplicação na elaboração de Personas ou avatares virtuais para ambientes de Inteligência Artificial.

Para entender melhor o funcionamento do aparelho humano da visão, adota-se, nesta pesquisa, a divisão desse processo a partir das considerações de Zhaoping (2014), em cuja obra a pesquisadora faz uma separação metodológica para o funcionamento da visão, em três momentos principais: 1) Codificação; 2) Seleção; 3) Decodificação. Cada um deles será melhor explanado a seguir.

O primeiro dos processos biopsicológicos responsáveis pelo que se chama de “visão” é chamado de Princípio de *Codificação*. Por meio desse princípio afirma-se que o processamento visual básico consiste em transformar *inputs* visuais brutos em uma representação eficiente, na qual o máximo de informação possa ser extraído desses *inputs*. O segundo passo envolvido no processo da visão é o de *Seleção*, cuja função é a de propiciar o foco voluntário, do aparelho de visão, para que a atenção na extração das informações visuais esteja voltada apenas para onde o olhar estiver direcionado, orientando os *inputs* visuais que devem ou não ser selecionados para a próxima fase de decodificação. Essa seleção parece também ser orientada por algum conhecimento ou expectativa prévia a respeito do foco voluntário do aparelho de visão. Por fim, o terceiro passo no processo de formação da visão é o da *Decodificação* ou *Inferência*, que consiste em reconhecer e discriminar os objetos, e também a configuração espacial, movimento e ambientes para que possam ser manipulados, descritos etc., de acordo com a percepção do observador. Esse passo parece ser o último em todo o processamento da visão, e aparentemente ocorre apenas se tiver havido uma seleção prévia e foco da visão (ZHAOPING, 2014).

Esses três modos descritos pela autora ajudam a entender que “reconhecer” uma imagem no ambiente é resultante de um processo de “imaginação e verificação”, ou seja, trata-se de um funcionamento gerador de imagens a partir de uma cena ambiente hipotética

por meio de uma verificação entre os dados formadores da imagem, recebidos pela retina, e a imagem gerada por inferência de modo imaginativo. A figura a seguir ilustra esse conceito:

Fig. 72: Reconhecimento e decodificação visual.
Fonte: ZHAOPING, 2014, p. 322.

A Figura 72 ilustra o modo de funcionamento do cérebro em conexão com o aparelho visual humano no que se refere a reconhecer uma imagem por imaginação. O que ocorre é que se procura por algumas “pistas” na imagem que ajudem a reconhecer o objeto a partir de uma imagem hipotética. Na primeira imagem, A, acima, dificilmente se consegue reconhecer à primeira vista. O cérebro sintetiza o input visual e começa a procurar as “pistas” para enxergar o que há na imagem. Assim que se consegue reconhecer seu conteúdo, e o cérebro entender do que se trata, dificilmente não haverá reconhecimento desse conteúdo todas as vezes que a imagem for vista novamente. No caso da imagem B, o que ocorre é que o cérebro percebe o triângulo branco e preenche as partes brancas das esferas negras, assim como delineia o outro triângulo. Ao enxergar as esferas e o triângulo delineado em preto, a sensação visual que se tem é que o triângulo branco parece mais brilhante que o outro, apesar de a luminosidade ser a mesma em toda a imagem. Ver os triângulos em B é muito mais fácil do que ver a primeira imagem em A. Isso ocorre devido às pistas encontradas na imagem dos triângulos. O cérebro preenche o que aparentemente está faltando, sintetiza a imagem e a define (ZHAOPING, 2014).

Os exemplos a respeito de alguns dos aspectos relativos ao funcionamento da visão humana colaboram para a afirmação de que percepção visual é pensamento visual. Isso implica que não pode haver divisão entre a visão e o pensamento: o pensamento influencia o que se vê e o que se vê influencia o pensamento; e nesse sentido a própria noção de inteligência poderia estar associada à constante capacidade responsiva e vigilante que a mente humana tem para reagir às informações provenientes do ambiente e, em quão articuladas estão essas informações. Uma das características da responsividade sensória, inteligente, por meio dos órgãos dos sentidos pode ser classificada como a “capacidade para obter informação sobre o que está acontecendo à distância”. Dentre esses órgãos destacam-se o aparelho auditivo, a visão e o olfato (ARNHEIM, 1997, p. 14-17).

É a relação que se pode fazer entre esses órgãos e a formação de imagens que confere relevância a esta pesquisa. Apesar de dois desses aparelhos sensórios receberem destaque entre os órgãos do sentido (a visão e a audição), o interesse particular deste estudo está em examinar como o sentido da visão, somente, impacta naquilo chamado de inteligência visual, justificando o que é proposto, nesta pesquisa, nomear de *Image Thinking*. Um dos motivos para essa escolha está no fato de que somente o sentido da visão consegue se destacar como um meio mais articulado, já que é rica e interminável fonte de informações do mundo exterior. A visão torna-se então a mídia primária para o pensamento (ARNHEIM, 1997).

A constante responsividade do sistema nervoso humano é que confere aos órgãos do sentido a capacidade de recepção. Isso não quer dizer que o mundo das imagens simplesmente se imprima sobre o aparelho visual humano, pois quando observa-se um objeto o mesmo é percebido por meio de um comportamento ativo no qual é selecionado visualmente os elementos principais característicos. Bastam apenas partes de algumas características visuais principais para se determinar a identidade de certo objeto, parecendo como um todo completo e integrado, por exemplo (ARNHEIM, 1974). Como já mencionado anteriormente, a propriocepção seria o atributo que descreve essa sensibilidade ou sensibilidade na relação entre homem e meio ambiente. Nesse sentido, a fim de argumentar a respeito do que se entende por imagem humana, em sua relação com o meio para que o homem consiga produzir semiose e se comunicar, adota-se o argumento de Gibson (1986) no qual todos os sistemas

perceptivos humanos são, a priori, propriosensitivos, e ao mesmo tempo egoreceptivos e exteroceptivos³⁷.

O que ele quer dizer é que todos os sistemas perceptivos humanos são capazes de prover informação de vários modos sobre as atividades do observador humano, ora a partir do ponto de vista temporário do observador que ocupa um determinado lugar em relação ao ambiente, ora do ponto de vista do ambiente em si. Esse ponto de vista é sempre temporário, pois o sujeito observador estará a todo o momento mudando de perspectiva de orientação, no que se refere ao que vê e a como se orienta em relação ao que vê, e essa variável orienta o modo em que o observador se relacionará com as informações do ambiente.

Para ilustrar isso, Gibson (1986) destaca o modo em que os seres vivos no planeta se locomovem por meio de sua experiência kinestésica visual sobre o fluxo óptico na matrix, ou disposição, ambiente. A figura a seguir exemplifica esse conceito:

Fig. 73: Locomoção no ambiente via percepção sobre fluxo óptico.
Fonte: GIBSON (1986).

Na figura 73 o que se depreende é que um pássaro está voando sobre a superfície terrestre texturizada em paralelo ao chão, e que a experiência desse pássaro é sobre se

³⁷ Essas duas expressões: egoreceptivos e exteroceptivos, traduzidas do original em inglês - egoreceptive e exteroceptive - são empregadas por Gibson (1986, p. 115) para designar a qualidade dos sistemas perceptivos humanos em sua relação de comunicação com o meio ambiente.

locomover em um ambiente rígido e imutável. O único aspecto mutável é a disposição, ou matrix, do fluxo óptico. O pássaro é quem está em movimento, tem essa percepção e se orienta a partir das informações óticas que recebe ao longo de sua locomoção.

A decodificação que o indivíduo faz, por meio das informações trazidas por seus sistemas perceptivos a respeito do que ocorre no meio ambiente em que está não pode estar separada entre o corpo e órgãos do sentido de um lado e meio ambiente de outro, e é sempre subjetiva. O corpo e os órgãos do sentido percebem o ambiente em conjunto, tanto de modo egoreceptivo quanto exteroceptivo, uma vez que a informações estão sempre disponíveis no ambiente. Não deve haver, segundo Gibson (1986), dualismo entre o indivíduo e o meio em que vive, já que a autopercepção e o ambiente estão juntas. O que deve diferir são as informações que cada indivíduo será capaz de perceber a partir da localização e do ângulo de visão³⁸ de seu corpo no ambiente terrestre. Quando o indivíduo “vê” o ambiente terrestre, ele também “vê” seu próprio corpo; e, então, escolhe a o que dar ênfase. A partir daí, a posição do indivíduo somada ao ambiente, por meio da ênfase direcionada, resultará nas características das informações a que estará exposto.

Dar ênfase específica a uma porção da informação disponível no ambiente terrestre parece fazer parte da capacidade humana da visão. A percepção visual humana age de modo seletivo e proposital. E isso implica que a percepção visual consiste em encaixar o estímulo a modelos simples chamados de conceitos ou categorias visuais. Ou seja, um determinado objeto visto só pode ser percebido se à sua percepção visual estiver associada uma forma organizada qualquer; em outras palavras, o homem precisa estruturar o que vê, e faz isso a partir de padrões encontrados em formas, das mais simples às mais complexas. No ambiente, o campo visual de um indivíduo é composto de vários objetos de uma só vez. O que ocorre é que esse indivíduo se concentra, de maneira seletiva e ativa, em alguns itens ou áreas (ARNHEIM, 1997).

Em razão disso, afirma-se que o funcionamento do sistema visual humana age como modelizador para outros processos semióticos, já que oferece um modelo do funcionamento da percepção humana no qual o homem se baseia para gerar textos culturais a exemplo dos Mapeamentos Astral e Cosmoxamânico. Esses textos se propõem a organizar a informação

³⁸ Lembrando que a prioridade, nesta pesquisa, é a visão como sistema receptivo.

ambiente, a partir de um ponto de vista terrestre, organizando estruturas significativas cujas premissas é parametrizar a experiência humana no ambiente.

No entanto, Bateson (2002, p. 28-29) observa que apesar de estarmos em um processo consciente no que se refere a olhar e ver determinado objeto no ambiente, esse ato ocorre, muitas vezes, de modo automático, e até de modo imperceptível. Ele atribui essa reação ao que chamou de “retina periférica”, e enfatiza que essa recebe muita informação que permanece fora da nossa consciência, possivelmente na forma de imagens. Ele ainda afirma que não existe experiência objetiva, já que todo tipo de experiência humana pelas quais se passa é subjetiva, pois é o cérebro que cria as imagens que “achamos” que “percebemos”. Nesse sentido, os órgãos dos sentidos e o cérebro devem atuar como mediadores entre o ambiente e as experiências pelas quais passamos. O mais significativo de suas observações, é aquela em que ele coloca que todo tipo de percepção humana, pelo menos todas aquelas que chamadas de “consciente”, demonstram ter características de “imagens”, e são todas fruto de criação subjetiva.

Nessa mesma direção de pensamento, a respeito de como se concebe o processo humano da visão e percepção, Metzger (2009) coloca que parece ser um erro acreditar que o mundo que vemos é o mundo por si mesmo, “real”. Ele aponta três grandes observações acerca dessa questão. A primeira delas tem a ver com o fato de haver coisas percebidas no ambiente que não estão diretamente correlacionadas a estímulo algum, como a exemplo de ajustes na intensidade do brilho ou contornos ilusórios em determinado objeto; segundo, ele aponta que há algumas coisas que não são vistas, mesmo quando essas estão bem diante de nossos olhos, a exemplo de objetos que por sua proximidade e estrutura se tornam parte de um todo composto por configurações maiores; e, terceiro, ele argumenta que mesmo vendo os objetos, os mesmos são vistos e percebidos diferentemente daquilo que realmente são; como ocorre com ilusões óticas por meio de figuras geométricas, nas quais não se percebem corretamente suas formas, tamanhos e ângulos.

Outro exemplo usado pelo autor para ilustrar o fato de que aquilo que se enxerga não é exatamente o que se vê é o caso das cores. De acordo com Metzger (2009, p. 17), os raios de luz no ambiente não são em cores; pelo contrário, esses raios “evocam a experiência de certas cores dentro de nós, dependendo de seu comprimento de onda”, como se as cores em si fossem particularidades dos seres humanos, processadas pelo cérebro, por exemplo. Um

fenômeno parecido acontece ao se ver formas projetadas em nossos olhos. Somente “vemos” as formas se essas derem a impressão de serem “figuras, coisas ou objetos sólidos”. O olhar humano é quase que naturalmente dirigido a objetos, ou espaços preenchidos de formas; quase nunca o olhar é dirigido a espaços vazios, pois temos muita dificuldade em “ver” ambientes vazios (METZGER, 2009).

Parece que a subjetividade e consciência discutidas por Bateson (2002) apontam também para o que Searle (2015, p. 51-54) chama de consciência da percepção. Para ele, consciência implica percepção empírica sobre eventos físicos, espaciais e temporais, estabelecida por meio de um cérebro animal (humano) em constante interação com o corpo e o ambiente. Portanto, nesse sentido, tanto a consciência quanto a percepção serão resultantes de fenômenos físicos, químicos, motores etc.; dos quais cada ser humano, individualmente, experiencia de forma subjetiva e a partir de seu próprio “sistema biológico” em relação com o ambiente, em um processo que envolve o mundo dos objetos percebidos fora do corpo humano e a experiência subjetiva que ocorre na mente desse corpo.

Dirigir seletivamente o olhar a objetos, sempre evitando o espaço vazio no intuito de ver algo no ambiente, demonstra o caráter intencional e contedúístico da percepção visual. Essa particularidade é parte de uma lista de pelo menos quatro características citadas por Searle (2015). A primeira característica apresentada por ele foi a respeito do tipo de conteúdo formador da percepção. Esse conteúdo foi chamado de conteúdo intencional, já que sempre procura-se ou espera-se subjetivamente ver algo quando se olha para determinada coisa, objeto ou lugar no ambiente. A segunda característica ele chama de direção de enquadramento, quando as intenções se enquadrarão ou não à realidade representada no ambiente. Consequentemente, pode ocorrer a terceira das características chamada de condições de satisfação, quando o mundo percebido poderá ser ou não como ele pareceu à percepção e, por último, o autor nomeia de autorreflexividade causal o tipo de característica cuja atuação resulta de uma combinação entre a intenção e o fato de o ambiente proporcionar ou não a condição necessária para que a experiência seja satisfeita.

3.5 CORPO, IMAGEM CORPORAL E METÁFORAS A PARTIR DA EXPERIÊNCIA AMBIENTE

A fim de explicar sobre esse suposto dualismo entre corpo e mente, e entre corpo e ambiente, Gallagher (2013, p. 24-25) propõe duas distinções chamadas por ele de Imagem Corporal e Esquema Corporal. Por esses conceitos entende-se Imagem Corporal como um "sistema de percepções, atitudes, e crenças pertencentes ao próprio corpo"; enquanto Esquema Corporal refere-se a "um sistema de capacidades sensório-motoras que funcionam sem consciência ou necessidade de monitoramento perceptivo". No entanto, no que se refere a Esquema Corporal, vale salientar que, embora esse funcionamento seja quase automático, isso não quer dizer que esteja simplesmente governado por reflexos. É a própria intenção do sujeito na experiência que controla os movimentos de esquema corporal, que por sua vez podem oferecer suporte, visando realizar os objetivos intencionais propostos na relação corpo e ambiente (Gallagher, 2013).

Em outras palavras, o autor está classificando a suposta dualidade, colocada acima, de forma que se possa entender as "dimensões de processos corporais inconscientes" (JOHNSON, 2007, p. 5), e conscientes. Assim, as imagens, do ponto de vista dos fenômenos humanos de construção da percepção, consciência e representação, envolvidas na relação entre visão, corpo e ambiente, podem ser entendidas a partir dessa concepção de Imagem Corporal, já que essa "consiste de um complexo conjunto de estados e disposições intencionais" (GALLAGHER, 2013, p. 25).

Ou seja, para haver Imagem Corporal é necessário haver intencionalidade e consciência. Portanto, no que se refere à percepção humana, quaisquer atitudes e crenças, mesmo que por vezes muitas delas pareçam, inclusive, demonstrar certo caráter inconsciente, afetarão no modo como percebemos nossos corpos e os corpos de outras pessoas. Isso implica que, quando se trata de Imagem Corporal, refere-se a um processo perceptivo atuante, não inerte ou somente produto inconsciente da cognição humana; pelo contrário, essa imagem exerce papel ativo em moldar nossa própria percepção (GALLAGHER, 2013, p. 26).

Assumir o ponto de vista de que há um complexo processo de elaboração e representação nos fenômenos que envolvem a percepção humana, no que se refere à relação entre mente, corpo e ambiente, e que nossa consciência, atitudes e crenças pressupõem haver

intenção, leva a pensar na natureza desse tipo de representação que ocorre na formação de imagens a partir do corpo humano.

Comunicação humana pressupõe a elaboração, natural por meio do sistema biológico humano ou artificial, por meios tecnológicos, de representações e correspondências; ou, em outras palavras, da criação e relação por imagens. Por sua vez, as representações por imagens implicam todo o funcionamento do sistema conceitual humano, responsável por tudo aquilo que se pensa os modos pelos quais se age. Esse sistema conceitual é fundamentalmente metafórico por natureza. Tudo aquilo que se pensa, tudo o que se experiencia e tudo o que se faz na vida cotidiana, é feito por meio de metáforas. Lakoff e Johnson (2003), a partir das estruturas metafóricas presentes nas expressões linguísticas usadas ao se comunicar em determinado idioma, argumentam que todo o sistema conceitual humano é naturalmente metafórico.

De acordo com eles,

Já que expressões metafóricas em nossa língua estão ligadas a conceitos metafóricos de um modo sistemático, nós podemos usar expressões metafóricas linguísticas para estudar a natureza de conceitos metafóricos e conseguir entendimento a respeito da natureza metafórica de nossas atividades. [...] metáforas estão enraizadas em experiência física e cultural; não são atribuições aleatórias (JOHNSON; LAKOFF, 2003, p. 7, 18).

Parece que é possível correlacionar os argumentos de Gibson (1986), citados anteriormente, aos de Lakoff e Johnson (2003) acerca da necessidade humana em criar estruturas para que consiga interagir, gerar sentido e percepção. Primeiramente, de acordo com Gibson (1986) o homem estrutura os modos pelos quais percebe seu ambiente pela relação que tem com o meio terrestre em que vive, meio esse provedor de tais modelos estruturais no modo em que dispõe e organiza seus muitos elementos biológicos e ecológicos, por exemplo. Essa estruturação humana é feita por meio de relações de correspondências e representações baseadas na intencionalidade das ações e na constante busca em querer significar seu entorno por meio da imagem corporal humana e percepção consciente subjetiva, como que atuando em um todo orgânico.

Se a percepção visual daquilo que há no ambiente é em essência subjetiva, cuja realidade é criada por um processo conceitual, sempre possibilitado e intermediado pela luz reagente no ambiente por meio das leis ecológicas das superfícies (GIBSON, 1986); e se todo

processo conceitual é metafórico por natureza, e já que toda metáfora é uma sistematização cuja operação se dá por padrões, envolvendo compreender determinado objeto, ou entidade no mundo, a partir de certo ponto de vista, ou da perspectiva de outra pessoa, logo pode-se concluir que as representações, pensamentos, correspondências, imagens e linguagens são também todos de natureza metafórica, sistematizados, e que seguem padrões cujas características resultam da experiência humana em inter-relação com o ambiente terrestre. São as experiências físicas humanas “com objetos” (especialmente os próprios corpos) que fornecem a base para uma variedade de diferentes metáforas, nas qual podem-se incluir também as experiências linguísticas (JOHNSON; LAKOFF, 2003, p. 25).

Sobre a sistematização da percepção por meio de metáforas, Lakoff (1990) também chama a atenção para o fato de que são construídas categorias simbólicas para se perceber a experiência no ambiente. No entanto, longe de serem representações categóricas tais quais haviam sido propostas por um ponto de vista objetivista, no qual a elaboração humana de categorias ocorreria apenas se os objetos dessas categorias demonstrassem propriedades físicas ou abstratas em comum, no mundo; uma nova proposta para categorias surgiu em anos mais recentes, trazendo um novo olhar, baseado em evidências, para o modo em que o ser humano categoriza a realidade e, até mesmo, raciocina. Dentro dessa nova proposta, encontrada em Lakoff (1990), destacam-se três aspectos considerados como os mais relevantes para esta pesquisa. São eles:

- * O pensamento humano apresenta propriedades de Gestalt, não sendo atomístico; ou seja, os conceitos têm uma estrutura generalizadora que vai além de regras de construção conceitual;
- * O pensamento tem uma estrutura ecológica dependente de um sistema conceitual abrangente; e não apenas é feito pela manipulação de símbolos abstratos;
- * As estruturas conceituais podem ser entendidas e descritas por meio de modelos cognitivos que, por sua vez, demonstram apresentar essas propriedades anteriores³⁹.

Além de citar essas propriedades constituintes da categorização humana, Lakoff (1990) deixa claro que, por ocorrerem devido à experiência física no ambiente, isso implica que essas experiências acontecem a partir de práticas, conhecimentos e fundos culturais.

³⁹ Conforme original em inglês, traduzido (LAKOFF, 1990).

Desta forma, pode-se dizer que todas as experiências acontecem dentro de um amplo pano de fundo na cultura, ou seja, experimenta-se o mundo, a realidade, por meio da cultura na qual se está inserido, de modo que a cultura sempre estará refletida e presente em cada experiência.

Retomando a colocação anterior, para raciocinar é preciso criar categorias, para objetos físicos ou abstratos no mundo, por meio das quais são transferidos significados, de modo metafórico. O que parece fazer mais sentido, levando em conta as recentes pesquisas em campos que envolvem a psicologia, cognição e comunicação humana, é encarar essas estruturas ou categorias a partir de um ponto de vista ecológico do sistema, no qual se estabelece que esse modo de categorizar ou estruturar é, por natureza, metafórico e corporificado; necessita ser considerado a partir de uma mente fundamentada em um corpo, por meio do qual experiencia o ambiente. Não se restringem a categorias linguísticas apenas porque, mais do que serem empregadas para descrever um comportamento linguístico representam, por natureza, o funcionamento do pensamento humano. Por isso, “nosso sistema conceitual por meio do qual vivemos, pensamos e agimos é fundamentalmente metafórico por natureza [...] estrutura a percepção, ação e relações sociais” (TILLEY, 1999, p. 16).

No começo dessa seção, foram abordados os aspectos relativos à imagem corporal versus o conceito de imagem como representação e correspondência. Reconheceu-se que pesquisar os modos pelos quais os seres humanos realizam seu processo perceptivo por meio de modelos representacionais estruturais (dos quais as metáforas são expressivos exemplos), levaram a considerar as relações entre mente, corpo e ambiente. Neste respeito, será dada ênfase ao corpo humano visto como forma material e fonte de metáforas.

Os conceitos apresentados até aqui acerca da natureza ecológica humana referentes à cognição, percepção, movimento, comportamento e capacidade de estabelecer relações por meio de estruturas representacionais das quais a metáfora parece ser um dos eixos centrais, a fim de que o ser humano decodifique informação ambiente, leva a analisar o papel especial que o corpo físico humano desempenha como representação metafórica para a produção de comunicação.

Nesse sentido,

O corpo humano há muito tempo tem sido reconhecido como uma potente fonte de metáforas para se entender e ordenar o mundo social [...]. O corpo humano é a mais acessível e pronta imagem do sistema social, provedor de uma potente fonte de metáforas para a sociedade como um todo. Conceitualizações culturais

do corpo estão intimamente ligadas com a experiência corporal e a percepção e, por isso, parecem naturais e básicas (TILLEY, 1999, p. 37).

Conforme se percebe nessas palavras, o sistema corporal humano fornece conjuntos para analogias, que se referem tanto ao processo de funcionamento individual do ser humano quanto para se pensar o indivíduo dentro de uma estrutura coletiva, na sociedade. Ou seja, muito do que acontece no corpo e pelo corpo, reflete-se na sociedade em determinados comportamentos os quais traduzem e replicam a experiência corpórea humana em relação com o ambiente, em um nível ecológico. Assim, o corpo está metaforicamente interligado à vida social e oferece aos humanos a possibilidade de usá-lo para, a partir dele, estabelecer relações por meio de representações (TILLEY, 1999).

De acordo com Knappett (2005), o comportamento humano e suas manifestações no ambiente devem ser capazes de fornecer a base e o conteúdo para descrever e entender como o homem pensa. Para isso, longe de propor uma metodologia hierárquica na qual se considere primeiramente trabalhar a partir dos materiais produzidos e deixados pelo homem e, então, por meio desses analisar o comportamento humano para, por último, se conseguir chegar ao funcionamento do pensamento, Knappett (2005, p. 9) sugere que “o sujeito humano deve ser entendido simultaneamente em termos de natureza biológica, psicológica e personalidade social [...] nos quais objetos físicos são levados para esses papéis”. O ponto em questão para se entender entre homem e ambiente deveria ser adotar uma perspectiva que o autor chama de *fuzzy boundaries*, processo por meio do qual é praticamente impossível delimitar as fronteiras entre o homem, como organismo animal, psicológico e social, e o ambiente composto pelo meio em que vive e os objetos materiais que compõem esse meio, muitos dos quais servem como ferramentas adotadas como verdadeiras extensões do homem em todos os níveis perceptuais, psicológicos e socioculturais.

Essas fronteiras parecem estar relacionadas com as *affordances*, conforme trazidas por Gibson (1986) e discutidas anteriormente. Essas *affordances*, ou possibilidades, podem ser entendidas não somente como fazendo parte das características do ambiente, como luz, superfícies, materiais etc., mas também se pensar em objetos criados pelo homem que carregam em si essa qualidade e são portadores de *affordances*. Ou seja, o homem copia do ambiente suas propriedades naturais e as transfere para produtos, pelo próprio homem desenvolvidos, em uma relação semelhante àquela entre homem e ambiente. Desta maneira, a

percepção humana sobre determinados objetos, senão todos, podem ter sua função relativa percebida por meio de suas affordances.

A intenção é enfatizar a palavra *relativa*, pois a função de determinado objeto criado pelo homem estará sempre em dependência do corpo humano e do uso humano daquele objeto. Sem o corpo, ou imagem humana, quaisquer objetos perderiam seu sentido de uso ou aplicação no ambiente. No entanto, jamais perderiam suas affordances. Elas estarão sempre disponíveis ao corpo humano, mesmo que em algum momento despercebidas. Voltando a traçar um paralelo com as affordances ambientais, tais quais colocadas por Gibson (1986), as propriedades do meio ambiente sempre estarão disponíveis no sentido de poderem ou não serem acessadas pelo percebedor humano. Em outras palavras, não é a capacidade do meio que irá se alterar ou adaptar à realidade humana. O ambiente é o que é, e será o homem que poderá ou não corresponder a essas affordances de acordo com suas faculdades perceptivas (KNAPPETT, 2005), especialmente a visão, cuja ênfase é dada nesta pesquisa pelas razões já mencionadas anteriormente.

Toda essa conceituação e teorias sobre a relação corpo, ambiente, metáforas e significações decorrentes interessam neste trabalho, pois as hipóteses estabelecem que haja manipulação da imagem humana e modelização signica no processo de se produzir linguagem e comunicação, na cultura, especificamente em se tratando dos modos pelos quais esse processo ocorre para ambientes constituídos por Inteligência Artificial, na criação de Personas e avatares virtuais.

Em se tratando do entendimento acerca dos fenômenos que permitem a semiotização da imagem corporal humana, tanto em ambiente terrestre quanto em ambientes virtuais e artificiais, parece possível propor, neste trabalho, que o corpo humano em interação no ambiente terrestre oferece os padrões, estruturas e modelos necessários à geração de signos comunicacionais que, por sua vez, replicarão esses modelos e estruturas para diversas áreas da atuação humana na cultura.

Por essa razão optou-se partir do entendimento sobre o funcionamento da visão humana a fim de se elaborar as hipóteses deste trabalho, uma vez que os mecanismos que constituem o aparelho visual humano disponibilizam o modelo necessário para as afirmações aqui propostas em torno das diagramações semióticas, da modelização de linguagem via funcionamento biopsíquico humano, do surgimento de produtos e ferramentas constituintes

dos meios digitais e artificiais, e ao modo como opera a consciência durante o processo de cognição e comunicação humana por meio de metáforas e signos.

Assim como as diversas affordances ecológicas presentes no ambiente terrestre fornecem as interfaces e meios para a interação entre homem e ambiente, conforme abordadas anteriormente, de modo similar o corpo humano propicia as condições necessárias para a geração de linguagem humana, devidamente semiotizada, modelizada e diagramada, manifestada na cultura. A linguagem humana demonstra, por sua vez, a necessidade de ser gerada a partir de corporificação, já que é o corpo humano que parece ancorar os processos cognitivos necessários para a construção signica por meio da consciência. A partir dessa consideração e argumentos é possível afirmar que esse processo ocorre não só em ambiente ecológico terrestre, mas também se estende a ambientes artificiais e digitais, por meio da ancoragem signica baseada nas representações da imagem corporal humana, necessária à produção de Personas e Avatares.

3.6 CONSIDERAÇÕES DESTE CAPÍTULO

O objetivo desse capítulo foi introduzir algumas das principais questões que envolvem a percepção humana via sentido da visão. Uma vez que esta pesquisa trata da semiotização da imagem humana na cultura, para propor o *Image Thinking*, foi necessário retomar alguns dos principais teóricos cujas obras se referem tanto a processos biológicos como a todos os outros que colaboram para o entendimento daquilo chamado de *imagem*. Foi visto que a visão humana implica uma grande rede de relações das quais participam principalmente a luz, o meio ambiente e as superfícies, nas quais os sentidos atuam como canais para a percepção. Foi importante destacar também o caráter subjetivo que assume a percepção, já que essa é resultado de um trabalho de representação das informações, cujo ponto central se dá por meio de um processo metafórico e pela estruturação de padrões baseados na fenomenologia e em leis ecológicas terrestres. Foi apresentado também que o corpo humano é o agente principal no que se refere à produção de metáforas. Ele é o responsável por um processo analógico pelo qual transferimos e conferimos sentido ao social; gerando a cultura e seus produtos, cujo funcionamento reflete a experiência corpórea em um nível ecológico terrestre.

CAPÍTULO 04**MODELOS DIAGRAMÁTICOS DE LINGUAGEM GERADOS
POR PROCESSOS DE *IMAGE THINKING***

Cognition is what occurs when the body engages the physical and cultural world, and it must be studied in terms of the dynamical interactions between people and the environment. Human language and thought emerge from recurring patterns of embodied activity that constrain ongoing intelligent behaviour.
- Gibbs (2005).

Por meio de extensiva observação dessas manifestações na cultura em torno do Visagismo, por exemplo, e suas implicações, já abordadas nos capítulos precedentes nesta pesquisa, e após analisadas várias considerações científicas em um escopo que percorre estudos em história e filosofia da percepção, ciência cognitiva, psicologia experimental, construção da linguagem humana, antropologia e vida social, cultura material e semiótica, foi possível propor que as manipulações em torno da imagem humana, em seus vários contextos e aplicações, geram diagramas semióticos que podem operar como modelos geradores de linguagem, representativos do funcionamento diagramático da comunicação, percepção e consciência humana. E também possibilitou constatar que esse tipo de manipulação e aplicação não estão mais restritos e exclusivos aos meios audiovisuais, pois sua abrangência alcança atualmente as áreas de tecnologia cognitiva, por meio da produção de Inteligência Artificial, a partir da criação de Personas e Avatares virtuais, cujo uso pretende simular características humanas de comportamento, cognição e comunicação.

A fim de examinar os argumentos que tornam essa hipótese viável, de que a imagem humana produz modelos diagramáticos semióticos na cultura, reprodutores do próprio funcionamento da consciência e percepção, parte-se de específicos pressupostos em torno do funcionamento e processamento da percepção humana, por exemplo, as inferências criadas pelo cérebro ao traduzir os sinais captados pelos órgãos do sentido e, ao assim fazer, gerar imagens mentais; as representações mentais derivadas da experiência propriosensitiva resultante de informações disponíveis no ambiente; a capacidade da visão humana em processar essas informações frente aos estímulos recebidos por meio da luz ambiente, produzindo no cérebro a sensação da visão; o caráter computacional presente no funcionamento da capacidade visual humana, que faz com que o cérebro capte informações do ambiente a partir das possibilidades, ou *affordances*, oferecidas pelas *superfícies*, *luz*, *interfaces* e *materiais* disponíveis na ecologia terrestre. Além desses, destaca-se também o fato de que o processamento de informações obtidas do meio, pelo cérebro, implica a formação de estruturas mentais para a linguagem e que estas são simbólicas, de natureza metafórica, resultando em padrões geradores de linguagem – que são subjetivos, pautados por intencionalidade, sem os quais há apenas informações desconexas e sem sentido para o indivíduo (ARNHEIM 1974, 1997; GIBSON, 1986; HOFFMAN, 2000; BATESON, 2002; GREGORY, 2009; MARR, 2010; SEARLE, 2014).

4.1 CONSCIÊNCIA E COGNIÇÃO HUMANA GERADAS A PARTIR DE GRANDEZAS FENOMENOLÓGICAS TERRESTRES

Todos os pressupostos científicos citados acima, e tratados em maiores detalhes em capítulos anteriores desta pesquisa, têm como tema central abordar o funcionamento da percepção humana para a produção de consciência e cognição, especificamente na relação entre corpo humano e ecologia terrestre, em seu aspecto fenomenológico e semiótico. A partir disso, propõe-se que os diagramas semióticos, gerados a partir de imagens do corpo humano ao longo da experiência humana, nas áreas de fotografia e cinema, incluindo o mais recente Visagismo, só foram possíveis de serem concebidos porque, quer de forma intuitiva e implícitas, quer de formas explícitas e objetivas, sempre estavam pautados pela necessidade de descrever e analisar a experiência humana no ambiente; estando, direta ou indiretamente, destinados a lidarem em alguma instância com as quatro grandezas fenomenológicas citadas.

É o modo como parece funcionar o processo perceptual cognitivo humano, no que se refere à elaboração de significação via manipulações daquilo entendido como imagem humana, que é de relevância para esta pesquisa. Os modos em que o ser humano experiencia suas percepções ocorrem via canais físicos dos sentidos, por exemplo, o tato, o olfato, a visão e a audição em um processo restrito aos limites da subjetividade de cada ser (GIBSON, 1986; SEARLE, 1997; BATESON, 2002; GALLAGHER; ZAHAVI, 2012; MALAFOURIS, 2013). Pela análise do *corpus* desta pesquisa, constata-se que esses sentidos físicos podem corresponder e estar relacionados a pelo menos uma das quatro grandezas fenomenológicas citadas (materiais, interfaces, luz e superfícies). Também foi pela observação dos modos em que a imagem humana, especialmente em seus aspectos visuais, tem sido modelizada e diagramada – outro motivo pelo qual há a possibilidade de se estabelecer essa correlação entre canais físicos do sentido e as grandezas fenomenológicas se deve ao fato de que as experiências corpóreas e as percepções resultantes, incluindo a própria consciência e mente, só existem como resultado da interação entre corpo e ambiente, por meio de informação proprioceptiva (MERLEAU-PONTY, 2014).

Por isso o forte vínculo entre o funcionamento do aparelho bioperceptivo humano e o funcionamento da cognição humana. O corpo, devidamente provido dos órgãos dos sentidos físicos, em interação com as grandezas fenomenológicas em ambiente terrestre, gera cognição

e consciência à medida que cria estruturas, modelos e padrões mentais, edificadores do mundo subjetivo de cada indivíduo. Sem esses modelos e estruturas mentais, resultantes da cognição gerada pelo funcionamento da percepção humana, aquilo conhecido como “realidade” estaria à deriva e seria caótica.

Se não se pode separar o corpo humano, em ambiente terrestre, dos modos pelos quais se traduzem as informações ecologicamente disponíveis, então parece razoável admitir que toda produção humana em forma de linguagem e comunicação devem reproduzir esses mesmos mecanismos biocognitivos estruturantes, tal como ocorre com o processamento de imagens: as mentais e as geradas pela manipulação da luz (fotografia), ou do som (ultrassonografia), por exemplo.

Esses processos são análogos, pois toda imagem, tanto a visual quanto a mental, é gerada no cérebro e depende de estruturação em torno da percepção e consciência a fim de produzirem quaisquer sentidos. Em ambas ocorrem, por exemplo, processos de seleção baseados nas circunstâncias presentes em determinada situação, em um ambiente. Também necessitam de algo que funcione como médium, seja a luz, o ar, a água, os materiais, o próprio corpo etc. (GIBSON, 1986).

Como resultado desses pressupostos e argumentos em torno da funcionalidade da percepção humana que opera por imagens, e os modos pelos quais o homem interage com o ambiente terrestre e cultural ao seu redor, assume-se como resultado desta pesquisa que a imagem humana, projetada e manipulada na cultura, entendida como resultado de processamento diagramático e metafórico, pode ser considerada a mídia principal e o mais forte elo entre o homem e o ambiente para a geração de significação humana, pelo menos no que se refere aos modos pelos quais o homem se comunica e se expressa na cultura.

Parece ser por essa razão que pesquisas anteriores feitas no campo das ciências cognitivas trataram o papel do corpo humano e dos artefatos materiais criados pelo homem (GIBBS, 2005; KNAPPETT, 2005; SHAPIRO, 2011), e seu poder em influenciar os modos pelos quais o ser humano pensa e age em ambiente terrestre, em um movimento de constante reconfiguração de suas produções. Pode-se ilustrar essa influência por meio dos desenvolvimentos e aplicações encontrados em diversas correntes filosóficas na área do Design e Arquitetura, cujas premissas estavam voltadas à relação entre as formas ergonômicas dos objetos em sua relação com o corpo humano e das possíveis produções industriais e

arquitetônicas resultantes desse processo (CARDOSO, 2008; MUNARI, 2008; BENEVOLO, 2014).

4.2 A OPERACIONALIZAÇÃO DE DIAGRAMAS SEMIÓTICOS POR MEIO DE *IMAGE THINKING*

Essa pesquisa, por meio da proposta em torno do *Image Thinking*, reconhece e toma esses estudos e seus resultados como embasamento teórico e metodológico, com o diferencial de se concentrar nas possibilidades de manipulação em nível semiótico diagramático, por meio da operacionalização de diagramas semióticos para a produção de comunicação, já que o foco é tratar a geração de linguagem via operadores semióticos diagramáticos culturais. Disso surgiu a necessidade de se propor um exemplo de modelo de aplicação de diagrama semiótico que espelhasse esse funcionamento e priorizasse a imagem humana, nas muitas possibilidades e maneiras em que ela pode ser entendida na cultura: em seu *aspecto visual*, mas especialmente no que se refere à imagem como *processos cognitivos mentais, em sua relação com a cultura*. Diante desse modelo admite-se e se exemplifica que o homem só é capaz de gerar signos, codificar e decodificar a realidade terrestre ao seu redor a partir da semiotização daquilo que reconhece como sendo sua própria imagem, e os modos pelos quais essa imagem pode atuar na lógica da cultura. Isso tem ocorrido, por exemplo, ao se propor humanizar um canal de comunicação artificial por meio da produção e uso de uma Persona.

De acordo com os diálogos teóricos considerados nesta pesquisa, parece ser possível argumentar que, para o homem, em se tratando de produção de comunicação e interação, é a semiotização diagramática da imagem humana que oferece as condições para a comunicação, em consonância com aquilo que Gibson (1986) classificou como *affordances*, ou seja, as possibilidades de relação e significação estabelecidas entre um organismo e o ambiente ao seu redor, e não simplesmente e somente a disposição ecológica do ambiente terrestre. Afirma-se isso, pois a raça humana parece ser a única espécie no planeta a produzir comunicação e realizar semiose por meio de um processo metafórico exclusivo da linguagem, utilizando mecanismos cognitivos dos quais, segundo a proposta apresentada aqui, a imagem humana em seu aspecto fenomenológico assume papel de destaque. Essas conclusões parecem valer

tanto para a comunicação humano versus humano, quanto para a comunicação entre humano versus máquinas (por meio de Inteligência Artificial).

Reforça-se que ao se empregar o termo imagem humana, refere-se a um processo múltiplo e mais amplo que leva em conta a imagem como processo mental, do qual a imagem visual humana é parte. Para isso, foi necessário considerar e partir do conceito de imagem sob seu aspecto visual, físico-químico, realizada por meio da luz solar e artificial e resultado das faculdades biológicas humanas em torno do funcionamento do sentido da visão, do funcionamento dos olhos e da percepção visual, para que fosse possível tomá-la como modelo do funcionamento da consciência e percepção na geração de diagramas semióticos (ARNHEIM, 1974, 1977; GIBSON, 1986; ZAJONC, 1995; GREGORY, 1997, 2009; BRUCE et. al., 2003; INGS, 2007; FRISBY; STONE. 2010; MARR, 2010). Buscou-se por essas referências como ponto de partida, para que se pudesse elaborar os argumentos relativos à geração e processamento de imagens em sentido mais amplo, para além do processo visual-cerebral humano via decodificação da luz ambiente, considerando imagem como um processo cognitivo operado por diagramação signica a fim de gerar percepções.

Por isso, o que interessa nesta pesquisa é propor que modelos semióticos para a elaboração de linguagem e comunicação podem ser criados a partir da diagramação signica dos mecanismos biológicos humanos responsáveis pelo funcionamento do aparelho visual e perceptivo humano do qual a consequente geração de visão e imagem via processamento da luz é parte. O eixo principal dessa proposta gira em torno dos modos pelos quais ocorrem a percepção e cognição humanas, relacionadas à significação e à produção de sentido em ambiente terrestre, e que essas estão mais amplamente ligadas ao campo da fenomenologia da percepção e ao que algumas vertentes da ciência cognitiva chamam de *embodiment*⁴⁰, ou seja, a capacidade humana de gerar percepção, consciência, signos e sentido por meio do entendimento e percepção do corpo e, como proposto por este estudo, da própria imagem humana em inter-relação com a cultura, resultando naquilo que em diferentes campos de atuação da linguagem humana se conhece por metáforas (MERLEAU-PONTY, 1968, 2014; LAKOFF; JOHNSON, 1980; CLARK, 1998; TILLEY, 1999; TOMASELLO, 1999, 2010; GIBBS, 2005; KNAPPETT, 2005; FELDMAN, 2008; SHAPIRO, 2011; GALLAGHER, 2012a; GALLAGHER, 2012b; ZAHAVI, 2012; MALAFOURIS, 2013; SEARLE, 2015).

⁴⁰ Termo criado, no campo das ciências cognitivas, para explicar os fenômenos nos quais o corpo humano assume papel principal na geração de experiências da percepção, em meio ambiente terrestre.

4.3 IMAGEM HUMANA COMO POSSIBILIDADES DE SIGNIFICAÇÃO

Foi a partir de descobertas, avanços tecnológicos e aplicações em torno da manipulação da luz ambiente, solar e artificial, que o homem passa, de maneira mais expressiva e abrangente, a gerar semiose a partir da imagem humana baseada, primeiramente, na invenção da fotografia e, posteriormente, no cinema. É nesse movimento em torno da produção de imagens que o corpo humano parece assumir lugar de destaque, se tornando possibilidade para a elaboração de códigos semióticos para a comunicação humana; como se deu no caso da *Fisiognomonía*, *Morfopsicologia*, *Metoposcopia*, *Frenologia*, *Mapeamento Astral* e *Cosmoxamânico* e do atual *Visagismo*. Todas essas diagramações em torno da imagem humana parecem ter expressado a constante busca do homem em propor sentido à sua existência e atuação em ambiente terrestre, se tornando então resultado de *embodiment* e justificando a proposta em torno do *Image Thinking*. Ou seja, nesta pesquisa afirma-se que é principalmente a partir de sua interação com o meio terrestre via semioses geradas pela imagem do corpo humano que o homem vai significar o cosmos e construir relações das mais diversas, necessárias à comunicação humana, organizando as informações que recebe do meio e captadas pelos órgãos do sentido, traduzindo-as em estruturas, modelos e métodos para comunicação. Por isso a necessidade de se ter abordado imagem como um duplo processo visual-cognitivo e perceptivo-metafórico.

Além das concepções em torno do *embodiment*, o modelo de diagrama que pretende demonstrar o processo de *Image Thinking* dialoga com outra importante teoria no campo das ciências cognitivas, em especial a neurobiologia, conhecida como *Biocentrismo* e proposta por Lanza (2010). Para essa teoria, a consciência e a percepção humana são as chaves para se acessar a natureza do universo e da realidade terrestre assim como humanos e possivelmente outros animais a conhecem. Ou seja, a suposta “realidade” só existe como consequência da presença e experiência humana em ambiente terrestre; tudo aquilo que parece estar acontecendo do lado de fora dos limites do corpo/mente humana, em uma relação dualística e dissociada entre corpo e ambiente estão, na verdade, apenas ocorrendo dentro da mente em uma espécie de inter-relação e construção constante entre a própria percepção a respeito de nós mesmos e, conseqüentemente, do meio terrestre ao nosso redor: o que não é percebido não é real e não existe. Para o biocentrismo, tudo aquilo que se pode chamar de realidade e

existência são construções da mente humana que envolvem a consciência para gerar percepção.

As significações resultantes da imagem do corpo humano em interação com as grandezas fenomenológicas já citadas podem se tornar uma espécie de esquema ou modelo que, como qualquer outro sistema semiótico, pode ser comparado a um sistema operacional cujas relevâncias e aplicações são inteiramente dependentes da manipulação operada por seus usuários, seguindo a analogia proposta por Semenenko (2012) para a classificação de sistemas semióticos e para a teoria de affordances, conforme proposta por Gibson (1986). Daí ter sido possível elaborar um modelo, apresentado a seguir por meio de doze gráficos, capaz de ser diagramado semioticamente e de maneira metafórica, a ser aplicado para a concepção de Personas e Avatares virtuais.

As Personas e os Avatares virtuais parecem ser resultado direto dos diferentes modos pelos quais a imagem do corpo humano tem sido transformada em um sistema semiótico, a partir da manipulação de informações a respeito da natureza humana, tal qual expressas e manifestadas na cultura, e de que formas foram organizadas para produzir sentidos, na interação com o meio, sob o ponto de vista da necessidade de seus usuários ao longo do tempo, e em diálogo com as considerações em torno do *embodiment* e *biocentrismo*.

Identificou-se que o homem tem procurado legitimar suas ações e significações por meio da busca constante por correspondências entre a natureza humana e a natureza ambiente quando, por exemplo, propõe influências e correspondências entre o cosmos e as características físico-psíquicas humanas via aquilo que entende por imagem humana, a partir do ponto de vista terrestre. Ou seja, diagramas semióticos têm sido naturalmente e constantemente propostos e gerados a fim de que o homem possa interagir e se comunicar.

Ao assim fazer, o homem cria estruturas e modelos que sejam capazes de traduzir informações e gerar semiose, tal como ocorreu com os diagramas culturais citados acima e apresentados ao longo desta pesquisa. Exemplos dessas estruturas e modelos são também as relações de sentido produzidas pela proposta da divisão humana em quatro tipos principais de caráter: o Linfático, o Sanguíneo, o Colérico e o Nervoso, tal como apresentados no capítulo 01; a divisão da face humana em dois hemisférios, direito e esquerdo; a associação entre o caráter de um indivíduo baseada nas divisões do crânio em regiões; a descrição comportamental humana por gráficos de Astrologia e a associação entre planetas do sistema

solar; os gráficos em Cosmologia Xamânica que visam traduzir os modos pelos quais o homem sente, interage e se projeta em ambiente terrestre etc.

A partir dessas estruturações, um contexto de imagens ou representações em torno da existência humana foi criado a fim de sustentar as relações propostas, como foi o que ocorreu ao se relacionar a imagem da fisionomia de um ser humano a imagens da fisiologia de um animal, por exemplo, a fim de se buscar parâmetros para o comportamento humano; ou das classificações tipológicas da personalidade humana baseadas em padrões antropométricos, morfológicos, em simetrias faciais ou ainda na aplicação de conceitos de matemática e geometria a formatos do rosto e corpo humano, fisiologia craniana e suas correlações com Astrologia e Fiognomonia. Estas propostas tinham o intuito de oferecer respostas que pudessem ser razoavelmente aceitas dentro de determinado grupo social ou intervenção cultural, bem como as implicações resultantes disso para a comunicação humana.

Diante da análise desses modelos, que por si só constituem diagramas semióticos, buscou-se representar de forma generalizada, também sob a forma de gráfico, aquilo que chamado de processo de *Image Thinking*, como se pode observar pela figura a seguir:

Fig. 74: Representação visual do conceito proposto e nomeado de: *Diagrama de Image Thinking*.
Fonte: Elaborado pelo autor.

Por meio dessa representação trazida pela figura 74, ilustra-se a tese de que a imagem humana pode ser entendida como a mais poderosa mídia para a geração de linguagem e comunicação, a partir de toda manifestação desse tipo de manipulação da imagem humana já existente na cultura e a partir de todo o processo semiótico requerido pelas teorias cognitivas

em torno do *embodiment* e *biocentrismo*. Propõe-se que a fim de ocorrer a cognição humana, operada pelo cérebro/mente, responsável pelas construções de significação entre homem e ambiente, é necessário que haja semiotização via imagem humana, entendendo que imagem humana se refere a um processo mais amplo de codificação e decodificação via fenomenologia e cultura, das informações provenientes do meio que, uma vez decodificadas e recodificadas, intencionalmente por diagramação semiótica, podem ser usadas para gerar linguagem e comunicação. Por isso, as cores, as formas, as linhas, as referências geométricas, os elementos do planeta, os astros celestes, etc., podem se tornar significativos e significadores para a existência e atuação humana, geradores de linguagem humana, desde que devidamente diagramados e semiotizados.

4.4 CONSCIÊNCIA E PERCEPÇÃO HUMANA CODIFICADAS EM GRÁFICOS

A fim de se estabelecer as relações necessárias para a proposta de que modelos semióticos e diagramáticos podem ser criados a partir da imagem humana, na qualificação de produto cultural composto pela inter-relação metafórica das grandezas fenomenológicas (luz, interfaces, superfícies e materiais), de forma que possam traduzir os conceitos teórico-metodológicos aqui abordados, entende-se ser necessário neste capítulo retomar alguns pormenores em torno do entendimento acerca do funcionamento da percepção e consciência humana, já apresentados em capítulo anterior deste trabalho.

Primeiramente, assume-se e destaca-se o caráter ecológico para o entendimento a respeito do funcionamento da percepção humana. Ou seja, o homem percebe a realidade ao seu redor a partir do meio ambiente que o cerca, via codificação e transformação de informações provenientes do ambiente terrestre recebidas pelos órgãos dos sentidos humanos, sobre o qual produz significação, entendimento e interação decorrentes do processamento dessas informações que se apresentam em forma de luz e som, por exemplo, e que são, por sua vez, decodificadas pelos órgãos do sentido humano via visão, tato, olfato etc..

Embora todos os órgãos do sentido humanos sejam necessários para uma completa operação da percepção e consciência humana em interação ecológica com o ambiente terrestre, neste trabalho sobre a proposta de um modelo semiótico para a produção de diagramas de sentido via imagens, visuais/mentais, decidiu-se priorizar a geração de

significação via sistema humano da visão; já que se parte de considerações a respeito da formação de imagens visuais proporcionadas pela luz, em seus aspectos físico-químicos, e o ambiente, até o entendimento para a geração de imagens de um ponto de vista mais abstrato da operacionalização de sistemas e interfaces semióticas em paralelo com as affordances, ou possibilidades e disponibilidades, em ambiente terrestre.

Sendo assim, apesar de esta pesquisa se basear nas teorias que envolvem a percepção visual e a operação da consciência humana no que se refere à essa percepção, o objetivo maior é propor um modelo semiótico representativo da percepção humana, e que este funcione como ferramenta aplicável de diagramas semióticos, cuja matriz de relações esteja fundamentada na imagem humana, produto da percepção visual, mas que vá além e seja capaz de demonstrar o funcionamento da percepção humana de modo metafórico – como um sistema semiótico de representações, nomeado de *Image Thinking*.

Mesmo tendo sido proposto que as possibilidades para a codificação e decodificação de informação terrestre estejam sempre disponíveis, assume-se nesta proposta que há a constante necessidade da operacionalização semiótica por meio da intervenção humana na geração de significação, e que essa intervenção ocorre pela cultura humana. Neste respeito, se concorda com Knappett (2005) ao debater os prós e contras da perspectiva Gibsoniana para o entendimento de ecologia versus percepção humana e chegar à conclusão de que deve-se encontrar as conexões entre uma teoria puramente ecológica, tal qual proposta por Gibson (1986), em conjunto com as categorizações proporcionadas pela interação cultural e contextos humanos na geração de cognição, como propõe Lotman (1978) ao argumentar sobre o funcionamento dos textos de cultura e dos movimentos explosivos culturais geradores de semiose.

Para se produzir um modelo semiótico que sirva de exemplo e possa ser aplicável como uma espécie de ferramenta metafórico-diagramática para geração de linguagem e comunicação, e cujas bases estejam alicerçadas naquilo compreendido como imagem humana é necessário, primeiramente, adotar determinados pontos de vista no que se refere ao funcionamento da percepção e consciência humana em sua relação com a cultura. Nesse âmbito destacam-se nesta pesquisa as relações existentes entre *imagem* versus *ilusão*; *cérebro* versus *mente*; *cognição* versus *corpo*. Esse assunto tem ganhado lugar de destaque nos debates entre os cientistas da cognição e percepção humana, em especial no que se refere à

visão e produção de imagens, como é possível comprovar nos estudos de Blackmore (2012); Clark (1998); Feldman (2008); Tomasello (2014) e Tilley (1999).

A fim de elucidar e exemplificar o exemplo de modelo semiótico nomeado de *Image Thinking*, segue uma representação:

Fig. 75: Modelo Geral de diagramação semiótica por *Image Thinking*.
Fonte: Elaborado pelo autor.

A figura 75 ilustra o processo de elaboração de um modelo semiótico tal qual está proposto nesta pesquisa. Image Thinking pretende descrever e exemplificar o processo natural, biopsíquico e perceptivo humano resultante da tradução metafórica da experiência semiótica de interação no ambiente terrestre, gerando significação e comunicação a partir da imagem humana, na cultura. Por meio de *Image Thinking* afirma-se que o ser humano só é capaz de significar sua existência e produzir sentido, pois realiza tradução de sinais via representação daquilo que fisicamente experiencia por meio de sua própria imagem humana em contextos de cultura. Por isso, só é possível metaforizar o ambiente terrestre, a vida e ações humanas, expressas por meio de cultura, e gerar linguagem se percorrer antes uma trajetória signica que passa pelo entendimento e decodificação corpórea das experiências físicas geradoras de imagens.

Não há trabalho mental tampouco qualquer capacidade para representação mental fora de um corpo em ação constante com um ambiente. Importante ressaltar que não estamos se atribui ao processo de *Image Thinking* apenas um caráter computacional-cerebral. Sim,

admite-se que os processos cognitivos realizados pelo cérebro podem ser até certo ponto comparados ao funcionamento de uma máquina programável (tal como ocorre com um computador), mas o ponto em questão propõe que para dar conta de diagramar os sentidos a partir da relação corpo-ambiente, é necessária a existência e a ação de uma consciência humana que está além de um processo apenas computacional-cerebral e que só existe na interação entre corpo, cérebro-mente e meio ambiente; sendo sempre direcionada e intencional (SEARLE, 1997).

Ao se dizer que o processo de *Image Thinking* é consciente e intencional se concorda com as noções acerca da natureza da percepção humana na relação entre meio e homem para a qual o fenômeno da percepção é constituído de consciência subjetiva que ocorre no cérebro/mente decorrente de experiência entre o corpo e o ambiente. Sendo assim, pode-se afirmar que foi a partir das possibilidades em torno da manipulação da luz decodificada pelo sistema visual humano, propiciadas inicialmente pela invenção da fotografia e do cinema, que foi possível que os diagramas semióticos em torno da imagem do corpo humano fossem concebidos e praticados mais amplamente, por muitas pessoas e por muito tempo, como foi o caso da Morfopsicologia e Frenologia, por exemplo. Seguindo esse raciocínio, o mesmo pode ser dito para o atual Visagismo praticado na cultura. Ou seja, os praticantes desses diagramas sempre procuram justificar seus conceitos a partir de possibilidades de significação de experiência consciente subjetiva, geradas naquilo que depreendem da relação corpo-mente-ambiente.

A contribuição que se faz, por meio desta pesquisa, é recuperar as produções diagramáticas em torno da imagem humana, por meio das quais têm se tentado oferecer análises e conceitos acerca do funcionamento e comportamento humano no decorrer do tempo; ressaltando que o objetivo não é endossar ou validar quaisquer dessas práticas do passado e muito menos as trazidas atualmente pelo Visagismo, em virtude de terem sido muitas vezes usadas como ferramentas para discriminação e segregação entre etnias e pessoas. Além de revisitar essas práticas para contextualizar esse raciocínio, a intenção nesta pesquisa é usá-las a fim de argumentar que todas elas, incluindo o Visagismo, são a expressão da materialização e resultado direto do funcionamento da cognição humana na cultura; comprovando que o funcionamento cognitivo é corporificado e está fundamentado no processamento de imagens diagramáticas, principalmente daquelas geradas a partir do próprio

corpo humano, proporcionadas ou não pela luz; e que esse processo, nomeado de Image Thinking, é subjetivo, intencional, metafórico e cultural, e operacionalizado por meios semiótico-diagramáticos.

4.5 DIAGRAMAS DE *IMAGE THINKING*: SUPERFÍCIES, MATERIAIS, LUZ E INTERFACES

Conforme observado no capítulo 03, o sistema visual humano codifica, seleciona e decodifica ou infere (GIBSON, 1986; ZAKIA, 2013; ZHAOPING, 2014) sobre as informações disponíveis em um ambiente heterogêneo por meio da interferência de luz associada a um *medium* qualquer em forma de terra, água, gases, ar e outros líquidos. Esses *mediuns* refletem ou absorvem luz mediante sua interação com as superfícies disponíveis dentro do campo de visão e formam um ambiente luminoso ou não luminoso, em nível óptico-ecológico, a partir de variadas seleções propiciadas pelas *affordances*⁴¹. Essas seleções, por sua vez, geram mapas cerebrais⁴² que funcionarão como representações resultantes de processamento de dados visuais, da área ambiente selecionada pela visão. Ou seja, o processo em torno da geração de visão parece funcionar mediante cenas hipotéticas em constante movimento e disponíveis à captação do cérebro via aparelho visual e transformadas em pensamento-imagem visual.

A razão em privilegiar a descrição e o entendimento em torno da capacidade visual humana, em um aparente detrimento das demais capacidades sensoriais constituintes do corpo humano, se dá devido ao fato de que se baseia no funcionamento da relação entre visão versus imagem visual/cerebral para formular a hipótese sobre a possibilidade de que esse funcionamento metaforiza todos os demais processos por meio dos quais geram-se cognição e comunicação; e admitindo que são os fenômenos propiciados exclusivamente pela presença da luz ambiente que possibilitam as traduções intersemióticas aqui tratadas, no que se refere ao que ocorre com a visão na geração de imagens visuais, e imagens mentais. Talvez isso explique, ou ajude a entender, por que a própria concepção de imagem visual como

⁴¹ Conforme a definição proposta por GIBSON (1986).

⁴² Chamados de *Retinotopic Map*, por FRISBY; STONE (2010).

mecanismo de comunicação parece prevalecer sobre os demais modos de comunicação, interação e significação humana, na cultura.

Se admitir-se que o processo propiciador da imagem visual está baseado em representações e correspondências geradas no processamento das informações luminosas pelo cérebro, a fim de gerar significação, pode-se supor que o próprio pensamento ocorre por meio de imagens, ou relações, que se fazem a partir de informações que se codifica, interpreta, reconhece etc.. E para que essas relações ocorram há a necessidade de se criar estruturas, categorias e modelos organizadores, cujos resultados significados serão sempre subjetivos, pois como já mencionado, é a subjetividade que possibilita esse processo de *Image Thinking*: de significação e recodificação da informação disponível.

Por isso, a fim de materializar os conceitos e hipóteses aqui discutidos, adotou-se uma metodologia semiótico-diagramática. De acordo com esse tipo de teoria, é possível transcodificar linguagens, umas em outras, a fim de se obter novas linguagens; a partir do pressuposto de que para que uma linguagem seja operacional, esta deve ter suas próprias regras em formas de estruturas que lhe permitam conferir sentido (LOTMAN, 1978).

Em capítulo anterior, foi demonstrado que muitos diagramas, cujo objetivo era representar e significar a imagem humana, foram sendo construídos pelo homem. Exemplos desses diagramas são também os gráficos gerados por um Mapa Astrológico e os Mapas gerados por Cosmologia Xamânica, cujo intuito é produzir gráficos para traçar perfis comportamentais e psíquicos a partir da fenomenologia em torno da suposta quantidade de 12 astros, divididos entre planetas, Sol e Lua, que orbitam a Via Láctea, juntamente com os 12 signos astrais do Zodíaco. Esses gráficos também elegem quatro elementos principais extraídos da fenomenologia terrestre: fogo, terra água e ar, a fim de se traduzir algumas das principais características humanas. Uma relação parecida foi encontrada na Metoposcopia, que pretendia decifrar o indivíduo pela associação entre seus traços físicos e planetários, e na Frenologia, por meio da obtenção do Quadro Frenológico, cujo intuito era relacionar a fisiologia humana a temperamentos, caráter e personalidade.

Além desses, surgiu mais recentemente o Visagismo, que encontrou expressiva aceitação na cultura brasileira, nos últimos anos. O movimento em torno do Visagismo parece ter tentado se apropriar de cada uma dessas manifestações culturais mais antigas, somadas à antropometria, geometria e linguagem visual do desenho, das cores, do design de materiais e

das artes plásticas, a fim de propor também releituras dos padrões de comportamento humano, agora acrescentando o aspecto midiático da fotografia e do cinema para propor adequações na imagem física de um indivíduo, levando em consideração os aspectos culturais relacionados aos padrões de beleza física, aceitos e praticados pela mídia audiovisual, nacional e internacional. Como resultado, os significados são diagramados e são formulados leituras e diagnósticos biopsíquicos de um indivíduo.

Em decorrência desses diagramas semióticos culturais, foi possível propor um exemplo para diagramas que exemplificasse o processo semiótico-metafórico chamado de Image Thinking que, ao contrário desses citados, não tem qualquer intenção de ler, interpretar ou classificar indivíduos humanos. A proposta dos gráficos de Image Thinking é dupla: primeiramente, exemplificar o funcionamento dos processos geradores de linguagem pelos quais o ser humano sempre procura diagramar metaforicamente os fenômenos terrestres, a fim de gerar sentido, significação e tradução intersemiótica para suas experiências com o meio ambiente; e, segundo, poder ser aplicado na criação de Personas para Avatares virtuais em ambientes de Inteligência Artificial.

A partir do corpus desta pesquisa, que envolvem os Mapas Astrológico e Xamânico, optou-se por representar os possíveis fenômenos geradores de sentido, por meio das seguintes metáforas-signos representativas de valores humanos já cristalizadas na cultura por meio desses mapas, esquematizadas nos quadros seguintes referentes às quatro grandezas fenomenológicas: *luz*, *materiais*, *interfaces* e *superfícies*; já que essas parecem ser os principais modos de interação humana em ambiente terrestre.

Assim como nos mapas, foi possível criar um programa de linguagem no qual cada uma dessas grandezas citadas acima foram subdivididas em tríades cuja relação forma famílias de significação. Dependendo do tipo de relação que se quer produzir, essas tríades são reagrupadas em cores e ordens específicas, obedecendo aos respectivos parâmetros ditados pela linguagem das cores nos Mapas Cosmoxamânicos e Astrológicos, assim classificadas em: Tríade do Fogo; Tríade da Terra; Tríade da Água e Tríade do Ar. Desta forma teremos, respectivamente: a Tríade Luz; a Tríade Materiais; a Tríade Interfaces e a Tríade Superfícies.

Nos gráficos a seguir, procurou-se ilustrar essa linguagem diagramada seguindo o mesmo esquema estruturado pelos mapas de Cosmologia Xamânica. Desta forma, serão

demonstradas as possibilidades de estruturação e significação. O esquema é constituído de 12 gráficos, subdivididos em grupos de acordo com a classificação para as grandezas fenomenológicas: Luz, Materiais, Interfaces e Superfícies. Cada grupo, por sua vez, está subdividido em três tipologias principais representativas da cristalização cultural em torno da divisão das características humanas em arquétipos que se baseiam e/ou refletem a fenomenologia em torno de quatro elementos naturais: *fogo, terra, água e ar*.

Neste trabalho, descreveu-se aquilo que ficou conhecido na cultura brasileira como Mapa Cosmológico Xamânico. Conforme foi mostrado, as premissas deste mapa estão baseadas na observação empírica humana sobre alguns fenômenos da natureza, a exemplo dos astros celestes, do ciclo gestacional humano, compreendido durante o período de nove meses necessários para a formação e desenvolvimento do feto a partir da concepção até seu nascimento, a associação entre possíveis padrões mentais atuantes no corpo por meio de pontos específicos conhecidos na cultura como chakras etc.

Os diagramas a seguir foram configurados de modo que pudessem propiciar à criação de metáforas para as experiências de percepção. Optou-se por adotar um padrão diagramático de linguagem capaz de ser recodificado com base nos Mapas Cosmoxamânicos e Astrológicos, já que esses mapas têm por objetivo gerar linguagem que pretende descrever e analisar o comportamento humano em ambiente terrestre em sua relação com o Cosmos. Por essa razão, a metodologia empregada para esses diagramas de *Image Thinking*, a serem utilizados para elaboração de Personas em ambiente virtual, reflete a mesma proposta de linguagem metafórica empregada pelos Mapas, já que foram adotadas também quatro grandezas fenomenológicas mais explicitamente ligadas a quatro sentidos físicos humanos responsáveis pela percepção.

A configuração dos Diagramas de Image Thinking para aplicação a partir de uma Persona virtual sempre obedece à analogia em torno do número 3 na cultura: a Tríade Divina; a Tríade Familiar; as três cores para cada elemento da natureza. Também foram consideradas as mesmas 12 cores propostas pelo Mapa Cosmoxamânico e seus respectivos valores metafórico-simbólicos, dentro de parâmetros que variam de um a 12, conforme o significado de cada cor; com a diferença que para o Diagrama de Image Thinking esses valores podem ser adaptados desde que mantenham as referências semânticas propostas por seu respectivo triângulo. Cada triângulo foi reproduzido a partir do diagrama principal para funcionar como

uma espécie de exercício a ser manipulado em torno dos valores principais propostos para cada cor, de modo que as possibilidades de significação pudessem ser escritas nos círculos maiores ao lado de cada cor, conforme o exemplo destacado desses triângulos na figura 74:

Fig. 76: Triângulos representativos de movimentos semântico-diagramáticos.
Fonte: Elaborado pelo autor.

Como se pode observar na figura 76, esses triângulos representam as muitas possibilidades de geração de significado para a grandeza Interfaces, representada pela cor Prata e sinalizada pelos quadrados à direita. Ou seja, essa disposição dos quatro movimentos representados pelos seus respectivos triângulos (1, 2, 3, e 4) pretende, de forma consecutiva, descrever como ocorrem quatro dos principais momentos humanos: seu modo de agir, sua percepção da realidade, seu estado emocional e seu direcionamento na cultura. Também como se observa no exemplo colocado pela figura 80, cada triângulo representa uma das quatro grandezas fenomenológicas reconhecidas nesta pesquisa (Luz, Interfaces, Superfícies e Materiais). Por isso, o Triângulo 1, neste exemplo da figura 76, representa a grandeza Superfícies, composto pelos elementos: Azul, Branco e Rosa; o Triângulo 2 representa a grandeza Materiais, composto pelos elementos Amarelo, Verde e Marrom; o Triângulo 3 representa a grandeza Luz, composta pelos elementos Preto, Dourado e Vermelho; e, finalmente, o Triângulo 4 representa a grandeza Interfaces, composta pelos elementos Violeta, Celeste e Prata. Essa disposição e composição de cada Triângulo, associada a doze cores, são fixas para cada grandeza respectivamente representada. Um exemplo de aplicação real dessa

composição diagramática será trazida no capítulo 05 deste trabalho, quando será demonstrado como elaborar uma Persona em ambiente de Inteligência Artificial usando diagramas que ilustram e refletem as colocações acerca do *Image Thinking*.

Também se pode observar que os Triângulos são ordenados pelo uso de cores específicas. Utilizou-se o mesmo padrão semântico empregado no Mapeamento Cosmoxamânico para diagramar os movimentos em um diagrama de *Image Thinking*. Sendo assim, foi estipulado que cada cor representa características relacionadas à grandeza fenomenológica a que estão associadas, da mesma forma que também ocorre no Mapeamento Cosmoxamânico. Além de valores semânticos associados a elas, há também um padrão hierárquico que vai do número 1 (Preto) ao 12 (Violeta). No Mapa, esses valores foram culturalmente associados a questões diretamente relacionadas à materialidade, temporalidade, comportamentos, padrões, questões ligadas às áreas da espiritualidade etc.. Desta forma, o 1 - Preto simbolizaria tudo que é denso, duro, material puro. E por aspectos culturais foi associado à capacidade humana para concretizar, realizar, conquistar bens materiais, dinheiro etc.

Ressalta-se também que a importância em torno do uso de cores se deve aos fenômenos que envolvem o aparelho visual humano para a geração de percepção, e que esta é sempre subjetiva. Por exemplo, a cor Prata representa o valor Estratégia para o Mapa Cosmoxamânico e o Planeta Netuno para a Astrologia; porém, no Diagrama de *Image Thinking* a cor Prata pode representar quaisquer outros valores que estejam semanticamente relacionados ao valor Estratégia e aos valores culturais associados ao planeta Netuno, por exemplo, as Ciências Ocultas. Em outras palavras, a imagem mental gerada e associada à cor e seu respectivo valor pode e deve variar entre diferentes sujeitos e circunstâncias, a fim de ser possível criar novos significados dentro de determinado assunto e contexto.

A seguir, a figura 77 demonstra esse emprego de cores:

Fig. 77: A semântica das cores aplicadas por meio de ferramentas semióticas.
Fonte: Elaborado pelo autor.

Cada uma das quatro tríades, por sua vez, é composta por um dos valores aqui nomeados de: Starter; Self e Belief, em alusão ao padrão estabelecido pela leitura do mapa Cosmoxamânico para a representatividade em torno de valores humanos chamados de Anárquicos: descrição da capacidade humana para a liderança, ação, batalhas etc., Egoicos: relativos às necessidades e interesses particulares de cada um, e de Crenças/Fé: que podem ser demonstradas pelo aspecto religioso, por exemplo.

Da mesma forma que as cores, também foi mantida a regra-padrão de leitura do Mapa Cosmoxamânico, uma vez que seu movimento procura reproduzir e descrever o processo de formação do feto humano durante o período que compreende os nove meses de gestação: primeiro ocorre a fecundação do óvulo; em seguida percebe-se e constata-se a gravidez por volta dos três meses de gestação; logo após a gravidez torna-se pública e perceptível em torno dos seis meses e, por fim, o bebê nasce, geralmente aos nove meses. Nos Diagramas de *Image Thinking* para a criação de *Persona*, a sequência do processo de criação de significação deve obedecer à essa mesma ordem lógica, indicada por números em cada um dos triângulos, já que essa é a sequência proposta pelo Mapeamento Cosmoxamânico no qual esta pesquisa se baseia para propor uma metodologia para criação de *Personas*. A razão em seguir essa ordem não é arbitrária e sim orientada de acordo com as propostas de mapeamento das capacidades

humanas, já citadas, em sua relação com o ambiente e cosmos que já estão cristalizadas em diversos segmentos e produtos de cultura.

Um exemplo dessa cristalização metafórica é ilustrado por meio das setas em sentido horário e anti-horário colocadas na figura 75, trazida anteriormente. Nessa figura, foi possível perceber que as grandezas *Luz*, *Superfícies* e *Materiais* demonstram um movimento no sentido horário, conforme indicado pelas respectivas setas. A única exceção é o movimento ilustrado pela seta *Interfaces*, que gira ao contrário; ou seja, seu movimento parece ser antagônico. Já que trata-se de padrões metafóricos que se cristalizam e permeiam a cultura, pode-se explicar esses movimentos também se apoiando nos pressupostos estabelecidos em torno do mapeamento xamânico. De acordo com esse mapeamento, os elementos Fogo, Terra e Ar representam fenômenos que saem da Terra, ascendem da Terra de baixo para cima (como ocorre com o fogo do centro do planeta, por exemplo); ou têm a ver com os limites físicos impostos pela natureza (como ocorre com os elementos Ar e Terra, por exemplo). Já o elemento Água, é o único que parece se contrapor a esses movimentos, uma vez que dificilmente respeita os limites físicos impostos pelas superfícies do planeta e tampouco reflete um movimento ascendente; pelo contrário, seu movimento é descendente, pelo menos no que se refere ao alcance da observação humana dos fenômenos terrestres, pois a água cai dos céus, cai das cachoeiras, cai de represas etc.

Admitidos esses movimentos por meio do Mapa Cosmoxamânico, é possível semantizar e metaforizar outros processos humanos que ocorrem em analogia com esses fenômenos. Por exemplo, as características do elemento Fogo assumem na cultura os significados de calor (físico e afetivo), iluminação (seja qual for sua natureza), destruição (física ou emocional) etc. A luz do fogo também pode ser empregada para metaforizar o sucesso humano e pessoal; o brilho do destaque trazido pelo dinheiro, fama e posição social, por exemplo.

Portanto, para que seja possível gerar linguagem a partir da codificação em torno das cores apresentadas na figura 77, somada à sua modelização a partir dos triângulos representados pela figura 76; basta que se observem os parâmetros significativos e simbólicos associados a cada cor, pensando no conjunto de sentidos possíveis de serem formulados a partir dessa linguagem.

Após diagramar todos os valores dentro de cada respectivo triângulo, é possível fazer o direcionamento de linguagem, ou imagem, por meio de escolhas dentre um ou outro diagrama de *Image Thinking* relacionado a uma respectiva grandeza fenomenológica, cuja metaforização e diagramação melhor reflitam o assunto em questão: pessoal, profissional, acadêmico etc., voltado para a elaboração de uma *Persona* virtual. Para facilitar esse processo, foi escolhido o diagrama a ser produzido a partir de suas respectivas cores, após um levantamento específico de dados e informações que expressem os valores de uma marca, empresa ou produto. Para realizar esse levantamento ou coleta de informações foi feita a elaboração e aplicação de questionários com o público da marca, ou com os colaboradores que trabalham para essa marca e/ou empresa. Dessa forma, foi possível obter o funcionamento da percepção das pessoas envolvidas acerca daquela marca ou produto, e isso possibilitará diagramar uma *Persona* que melhore represente essas características. No capítulo 05 essa sugestão e hipótese de se aplicar esses tipos de mapeamentos ou diagramas conceituais, metafóricos e semióticos, por meio da elaboração de uma *Persona* fictícia, serão exemplificadas.

Novamente, o que se pretende é demonstrar um processo de geração de significação que, para fins didáticos de exemplificação de metodologia, reproduza a linguagem do Mapa Cosmoxamânico e Astrológico; com a justificativa de que o homem sempre metaforiza e semiotiza tanto as informações que recebe do ambiente quanto também o faz com os símbolos e linguagens já existentes na cultura, dentro do processo natural e biopsíquico humano para geração de significação. A argumentação aqui, também, é que se pode usar praticamente quaisquer referências culturais resultantes de processos de significação humana e diagramá-las a fim de produzir novos códigos e significados, desde que se estruture e direcione o processo por meio de mecanismos semióticos diagramáticos.

Conforme já colocado nos capítulos anteriores, esse tipo de aplicação da capacidade humana em gerar diagramas também já ocorre com outras metodologias como o *Visual Thinking* e o *Design Thinking*. Ambas têm se tornado bastante populares pela promessa de poderem ser aplicadas para facilitar o modo como se estruturam ideias e pensamentos dentro de um determinado processo criativo, ou projeto empresarial por exemplo, de formas visuais, por meio de desenhos e gráficos.

Image Thinking, por sua vez, pretende traduzir processos cognitivos responsáveis pela estruturação do pensamento e linguagem, propondo que toda a geração de significação, mesmo a partir de outras ferramentas já em uso na cultura como o *Visual Thinking* e o *Design Thinking*, ocorrem por diagramação metafórico-semiótica daquilo que o ser humano entende por imagem humana, e que este é o modo pelo qual o ser humano cria sua percepção em ambiente terrestre. Ou seja, se determinado método para geração de significação e linguagem existe na cultura, a exemplo dos Mapas Cosmoxamânico e Astrológico, da Frenologia, Morfopsicologia, Visagismo etc., isso é resultado direto da capacidade humana em produzir diagramação signica para que a comunicação ocorra, e descrever e entender esse percurso é o que interessa nesta pesquisa.

Portanto, parece que todo esse processo em que o homem cria e recria linguagens, conforme exemplificado no decorrer deste trabalho, pela pesquisa em torno das muitas metaforizações em torno da imagem humana, propostas desde que a imagem visual-mental foi possível de ser manipulada, é resultado direto da operacionalização e funcionamento do próprio pensamento humano que requer sistemas variados de símbolos, muitas vezes complexos e abstratos, a fim de ser possível que ocorra qualquer tipo de comunicação e que esta faça sentido a partir de um determinado objetivo ou contexto.

Se a estruturação de linguagem é necessária à formação e atuação do pensamento, pode ser possível depreender que a fim de se criar qualquer código, cuja metodologia envolva a diagramação de imagem e signos linguísticos, seja também necessária a atribuição de parâmetros e finalidades específicas para que se consiga garantir a operacionalidade do código ou diagrama criado. Esse foi o motivo de ressignificar aquilo que se entende por representação da imagem humana, à luz dos Mapas Cosmoxamânicos e Astrológicos, por exemplo, reproduzindo suas mesmas regras estruturais e recodificando-as. Outra razão é o fato de que a estrutura do Mapa, por sua vez, atualiza outros códigos e linguagens constituintes da cultura humana. A exemplo do que ocorre com a simbologia em torno do numeral 4, representativo dos quatro principais elementos da natureza, fogo, terra, água e ar; os 4 pontos cardinais; as 4 estações do ano etc.; também os 12 signos zodiacais e seus respectivos meses correspondentes, representando cada um deles o suposto comportamento e características das pessoas nascidas em seus respectivos meses do ano e assim por diante.

Como se pode observar nos diagramas de Image Thinking imagens semiotizadas podem ser formadas a partir de estruturas específicas, por exemplo, o que ocorre com os 12 Diagramas. Essas imagens, por sua vez, refletem determinados padrões de comportamento e/ou características específicas relativas ao valor principal adotado. Por exemplo, sabendo que o valor para a cor Preta simboliza tudo aquilo que tem valor material e financeiro, pode-se escolher o Diagrama-Luz operacionalizado no padrão Preto a fim de ser possível gerar significados tais que correspondam a características específicas do comportamento humano cujo contexto permeie e justifique essa metaforização.

4.5.1 GRÁFICO DIAGRAMA-LUZ PRETO

Fig. 78: Gráfico-Luz: padrão Preto. Metaforização de características relativas à realização, chefia e finanças.
Fonte: elaborado pelo autor.

Supondo que se queira criar uma Persona a ser aplicada em ambiente de Inteligência Artificial que reflita e corresponda às características do diagrama Preto, pode-se usar o Diagrama-Luz Preto a fim de criar possibilidades aplicáveis em torno do assunto finanças ou ganhos materiais, por exemplo. Assim, conforme indicado pela figura 78, o primeiro movimento da análise se iniciará pela cor violeta, seguida pela diagramação da cor azul ciano e, por fim, da cor prata; lembrando que esse triângulo indicado pelo numeral 1 deve ser

interpretado em sentido anti-horário, conforme indicado pelo Modelo geral de Diagramação por *Image Thinking*⁴³. Em seguida, continua-se o processo pela diagramação do triângulo 2, 3 e 4, respectivamente; observando sempre as regras ditadas pelo Modelo geral. Depois de diagramados todos os respectivos valores, propõe-se uma fórmula a ser seguida, resultante do movimento proporcionado pela disposição dos quatro triângulos.

Feita essa primeira etapa da diagramação, pode-se preencher o diagrama circular colocado no centro da figura 78, no qual se observam os quatro quadrantes dispostos de forma mais parecida com o gráfico do mapeamento cosmoaxamânico, por meio do qual se descrevem os possíveis quatro movimentos de um ser humano típico, em ambiente terrestre: *Ação*, *Percepção*, *Sensação* e *Direção*. Essa transposição de gráficos será bastante útil ao usá-la para a elaboração de uma *Persona* para determinada marca ou empresa, conforme será demonstrado no capítulo 05.

Para esse exemplo de *Persona* criada a partir do Diagrama-Luz Preto, pode-se obter a seguinte *storyline*⁴⁴:

1. Sua ação/Atitude (Triângulo 1/VIOLETA) deverá estar pautada pela transformação, dissolução, profundidade em seus interesses; validada pela criatividade, padrões de beleza e estética/CELESTE; apoiada pelo uso da intuição e habilidades estratégicas/PRATA.
2. Sua percepção (Triângulo 2/ROSA) deverá estar pautada pelas possibilidades de formatação da realidade percebida, valores de estética e artísticos; validada por conhecimento e saberes científicos/AZUL; apoiada pela tradição, padrões (quebra ou manutenção), valores de moral e costumes/BRANCO.
3. Seu sentimento e emoções (Triângulo 3/VERDE) deverão estar pautados pela necessidade de expansão, crescimento e prosperidade, nutrição e fartura; validada pela conquista do trabalho, limites e espaços próprios/MARROM; apoiado pelo uso da razão, habilidades em comunicação e estruturação/AMARELO.

⁴³ Este diagrama está representado na Figura 75.

⁴⁴ *Storyline* é o termo criado, nesta pesquisa, para descrever o movimento geral da *Persona*, após definido e diagramado seu movimento. Esse material pode ser entregue à empresa cliente que solicitou a criação da respectiva *Persona*, para que seja consultado em caso de aplicação e operacionalização da metodologia.

4. Seu direcionamento na cultura (Triângulo 4/PRETO) deverá estar pautado pelo futuro, possibilidades de realização e materialização, dinheiro e poder; validado pelos anseios de sucesso, destaque e reconhecimento do ego/DOURADO; apoiados pela força de vontade, garra e paixões/VERMELHO.

Apesar de o Diagrama-Luz Preto ter sido demonstrado apenas a fim de exemplificar o método, é possível optar por qualquer outro Diagrama do conjunto *Luz, Materiais, Interfaces e Superfícies*; sabendo que esses reproduzem cada uma das grandezas fenomenológicas escolhidas para esta pesquisa.

O que se espera desse processo é materializar possíveis imagens mentais e signicas aplicáveis a assuntos da grandeza em questão, de modo que facilite a estruturação de ideias, modelos e comportamentos de uma forma que o processo reflita o próprio funcionamento diagramático natural da cognição humana, agora aplicada a ambientes de Inteligência Artificial, já que sua operacionalização decorre de subjetividade metafórica em torno da percepção humana. Esse processo está de acordo com as características do funcionamento de um diagrama semiótico, cuja função é gerar relações de iconicidade e analogia a partir do movimento de experimentação de relações (STJERNFELT, 2000).

Um processo semelhante é o que parece ocorrer com as significações e representações em torno das celebridades dos meios audiovisuais, conforme já tratado no capítulo 02. As relações signicas diante de suas imagens projetadas pela mídia audiovisual também proporcionam a manipulação de diagramas, iconicidade e analogia; como ocorre com o Star System Hollywoodiano, exemplificadas com as análises sobre as personagens Marilyn Monroe, Madonna e Michael Jackson, por exemplo. A questão maior deste tipo de manipulação diagramática é que ela ocorre sem quaisquer tipos de parâmetros e/ou métodos definidos para uma possível geração de linguagem a posteriori, diferentemente de se diagramar por meio de métodos específicos, como o que ocorre pelos diagramas no modelo de Image Thinking.

Pode ser que o Visagismo e seus correlatos do passado como a Frenologia, Metoposcopia, Morfopsicologia e Fisiognomonia tenham, todos, sido propostas para se estruturar informações e signos a fim de se criar linguagem e relações de sentido em determinado contexto de expressão da experiência humana. Esse tipo de estruturação pode ser

possível desde que suas premissas estejam pautadas pela regra da possibilidade diagramática de relações, conforme demonstrado pelos diagramas de Image Thinking.

Da mesma forma que o padrão para o Diagrama-Luz: Preto carrega a carga semântica atribuída à cor Preta, conforme mostrado na figura 78, os demais Gráficos-Luz Dourado e Vermelho demonstram as mesmas características associadas metaforicamente a essas duas cores, respectivamente sendo: o sucesso, ego e brilho pessoal; e a paixão, garra, agressividade, libido, e quaisquer outras características logicamente associadas a essas. A seguir são apresentados esses dois outros Gráficos-Luz:

Fig. 79: Gráfico-Luz: padrão Dourado e Vermelho. Metaforização de características relativas a sucesso, ego, brilho pessoal, força, paixão, libido.

Fonte: elaborado pelo autor

A partir dessa parametrização é possível definir traços e atribuir significados a uma Pessoa, por exemplo, da mesma forma como os mapeamentos e ferramentas disponíveis na

cultura, até mesmo o próprio Visagismo, cujo direcionamento seja o de explicar o padrão e comportamento pessoal humano.

4.5.2 GRÁFICO DIAGRAMA-MATERIAIS

Fig. 80: Diagrama Materiais: padrão Amarelo. Semiotização de valores associados à racionalidade, organização e métodos.

Fonte: elaborado pelo autor

Se a intenção for produzir uma *Persona* cujas características devam expressar o padrão da grandeza *Materiais*, diferentemente do padrão anterior, *Luz*, esta deverá estar baseada em motivos semânticos relativos a valores materiais, do ponto de vista de produtividade, expansão, racionalidade, nutrição e crescimento. Conforme se observa pela figura 80, o movimento de diagramação inicial que parte do primeiro direcionamento retratado pelo triângulo 1 deve estar pautado pela cor Vermelha, validada pela cor Preta e apoiada pela cor Dourada. Isso significa que o comportamento dessa *Persona* demonstrará atitudes e ações cujos significados estejam diretamente relacionados à paixão, iniciativa, coragem, garra e força, uma vez que, conforme se observa por meio da figura 77, esses são os valores semânticos associados e representados pelo padrão dessa cor. Então continua-se o processo

diagramático a partir dos triângulos 2, 3 e 4; obedecendo à ordem hierárquica de cada cor e seu padrão estabelecido.

Após essa primeira etapa da diagramação, segue-se preenchendo o diagrama circular colocado no centro da figura 80, no qual se observam os quatro quadrantes por meio dos quais se descrevem os possíveis quatro movimentos de um ser humano típico, em ambiente terrestre: Ação; Percepção; Sensação e Direção.

Para esse exemplo de *Persona* criada a partir do Diagrama-Materiais Amarelo, pode-se obter a seguinte narrativa:

1. Sua ação/Atitude (Triângulo 1/VERMELHO) deverá estar pautada pela ação, força, garra, paixões e virilidade em seus interesses; validada pela capacidade de realizar e materializar seus desejos e paixões/PRETO; apoiada pela meticulosidade em aparecer, nos aspectos racionais ligados ao próprio ego e sensação de pertencimento/DOURADO.
2. Sua percepção (Triângulo 2/PRATA) deverá estar pautada pela intuição, sensibilidade e estratégia em relação ao que observa; apoiada por uma percepção transformadora e emocionalmente manipuladora/VIOLETA; apoiada pela capacidade criativa, cuidadora, feminina e provedora/CELESTE.
3. Seu sentimento e emoções (Triângulo 3/BRANCO) deverão estar pautados por valores morais e tradicionais, apego à questões familiares e de antepassados, prazer pela ordem, pelo detalhe e limpeza; validada pelo prazer em conquistar os próprios limites e espaço, delimitando sempre seus limites espaciais/ROSA; apoiado pelo uso do conhecimento, sabedoria e cientificidade em relação às suas relações emocionais/AZUL.
4. Seu direcionamento na cultura (Triângulo 4/AMARELO) deverá estar pautado pela racionalidade, capacidade de escolhas e decisões, habilidade para lidar com detalhes e burocracias; validado pelas possibilidades de crescimento, prosperidade e expansão/VERDE; apoiado pelo entendimento do próprio espaço pessoal e profissional na realidade física que o cerca/MARROM.

Embora tenha sido descrito o movimento e diagramação em torno do gráfico Amarelo é possível fazer o mesmo tipo de aplicação também com os outros dois gráficos representantes da grandeza Materiais: Verde e Marrom, conforme indica a figura 81. Deve-se, apenas, observar as metáforas compositoras de cada diagrama, de acordo com o código de cores escolhido.

Fig. 81: Gráfico Materiais a partir das significações para os padrões Verde e Marrom.
Fonte: elaborado pelo autor

4.5.3 GRÁFICO DIAGRAMA-SUPERFÍCIES

Fig. 82: Gráfico Superfícies: padrão Rosa. Diagramações representativas de características estéticas.
Fonte: elaborado pelo autor

Diferentemente dos padrões anteriores, o Diagrama-Superfícies pretende descrever a aparência e papel social, político e comunicativo de uma *Persona*, a partir da codificação em torno das cores: Branca, Rosa e Azul. Representado pela Figura 82, o Diagrama-Superfícies Rosa retrata o estereótipo da *Persona* que, por meio de seu comportamento, reflete desapego dos padrões pré-estabelecidos socialmente. Essa *Persona* é, portanto, disruptiva e ao mesmo tempo agregadora, já que se sente confortável em receber as novidades, a modernidade e os avanços tecnológicos.

Observando a figura 82, percebe-se que a diagramação dessa *Persona* se inicia pelo triângulo 01, é pautada pelo valor Verde, validada pelo valor Marrom e apoiada pelo valor Amarelo. Esse movimento implica que seus motivos principais para ação estão relacionados à necessidade de crescimento, expansão e desenvolvimento, justificados pela conquista do próprio espaço profissional e pessoal, e apoiados pelo uso da razão e capacidade de escolhas.

Como em todos os demais diagramas, após metaforizados os valores constituintes do triângulo 01, prosseguiu-se com o triângulo 02, 03 e 04, a fim de compor todo o movimento

dessa *Persona* Rosa. Para exemplificar esse movimento e padrão, descreve-se a seguir a narrativa possível de ser elaborada para essa *Persona*:

1. Sua ação/Atitude (Triângulo 1/VERDE) deverá estar pautada pela necessidade de crescer, prosperar, expandir e se desenvolver; validada pela capacidade de delimitar e controlar seu próprio espaço físico, profissional, pessoal/MARROM; apoiada por atitudes racionais, comunicativas, meticolosas, burocráticas e constantes/AMARELO.
2. Sua percepção (Triângulo 2/PRETO) deverá estar pautada pela visão futurística, realizadora, e controladora, reproduções das características trazidas pela codificação dessa cor; validada pelo reconhecimento do próprio ego e valores pessoais bem definidos/DOURADO; apoiada por atitudes ágeis, possivelmente agressivas em direção a seus objetivos de realizar e concretizar seus desejos/VERMELHO.
3. Seu sentimento e emoções (Triângulo 3/VIOLETA) deverão estar pautados pela sensibilidade em transformar, mudar, recomeçar e reconstruir; validada pela capacidade criativa, cuidadosa, maternal, emocional e acolhedora / CELESTE; apoiados pelo uso de sua sensibilidade intuitiva, estratégias e conexões/PRATA.
4. Seu direcionamento na cultura (Triângulo 2/ROSA) deverá estar pautado pelas possibilidades de formatação da realidade percebida, valores de estética e artísticos; validada por conhecimento e saberes científicos/AZUL; apoiada pela tradição, padrões (quebra ou manutenção), valores de moral e costumes/BRANCO.

Pode-se continuar a diagramação dos padrões Azul e Branco a partir dos parâmetros definidos nesse exemplo de diagramação do padrão Rosa. Necessita-se, assim como nos gráficos anteriores, seguir a lógica de estrutura semântica já estabelecida para as respectivas cores e movimentos.

Apesar de se ter adotado o padrão do Diagrama Rosa para servir de exemplo do conjunto Superfícies, a seguir são trazidos os dois gráficos representativos dessa grandeza fenomenológica: os padrões Azul e o Branco, na figura 83.

Fig. 83: Gráfico Superfícies Branco e Azul: metáforas para a sociabilidade, moral e sabedoria e hierarquia.
Fonte: elaborado pelo autor

4.5.4 GRÁFICO DIAGRAMA-INTERFACES

Fig. 84: Diagrama Interfaces: padrão Violeta: transformação como atributo intercessor de relações humanas em interação com o meio.
Fonte: elaborado pelo autor

O diagrama *Interfaces* tem por finalidade tratar das questões relacionadas à modos, comportamentos, linguagem, produtos etc., cujas características possam ser ou estar associadas a mediadores, ou intercessores entre o homem e o meio, ou vice-versa. Nos diagramas exemplos de aplicação dos conceitos em torno do *Image Thinking*, o *Interfaces* está representado pelos padrões: Violeta, Azul Celeste e Prateado.

Por meio do exemplo do funcionamento do padrão Violeta, representado pela figura 84, pode-se depreender que esse padrão pode ser operacionalizado da seguinte maneira:

1. Sua ação/Atitude (Triângulo 1/ROSA), deverá estar pautada pelo entendimento acerca dos próprios limites e prazeres; no que se refere a como prefere usufruí-los: qual formas dará a esses limites e/ou prazeres; validada pelo conhecimento em determinado assunto/AZUL; apoiada por valores de moral, tradição e ordem/BRANCO.
2. Sua percepção (Triângulo 2/VERDE) deverá estar pautada pela busca de expansão, crescimento, desenvolvimento e prosperidade em determinada área ou tarefa; validada pela capacidade em transformar essa percepção em produtividade, trabalho e espaço próprio/MARROM; apoiada pela capacidade do raciocínio analítico, metódico e pela habilidade em comunicação/AMARELO.
3. Seu sentimento e emoções (Triângulo 3/PRETO) deverão estar pautados pela capacidade em realizar, concretizar e dominar; validada pelo reconhecimento e valorização pessoal, de valores ligados ao ego/DOURADO; apoiados pela capacidade de ação, esforço e vigor físico/VERMELHO.
4. Seu direcionamento na cultura (Triângulo 2/VIOLETA) deverá estar pautado pelas possibilidades de transformação, recomeço e dissolução das questões vivenciadas; validado pelo uso da criatividade e cuidados relativos a essas questões/CELESTE; apoiado pelas habilidades intuitivas e estratégicas/PRATA.

Além do exemplo do padrão *Violeta*, trazido na página anterior, coloca-se a seguir, pela figura 85, os gráficos para os demais padrões da grandeza *Interfaces*: *Celeste* e *Prata*,

As análises das premissas estabelecidas pelos textos culturais, em especial os produtos visuais surgidos a partir da fotografia e do cinema, permitiram constatar o movimento da cultura em gerar novos textos à medida que a atuação humana requer a formação e desenvolvimento de estruturas, ou modelos, para o funcionamento de determinados padrões socioculturais.

Neste capítulo, retomaram-se as noções que estipulam a hipótese de pesquisa principal, cujo eixo teórico se baseia na relação entre o homem e o meio terrestre em que vive. Nessa relação, foi proposto que é a imagem humana a responsável por disponibilizar as condições necessárias para que o homem produza interação, comunicação e significação.

A fim de ilustrar a hipótese principal, foram elaborados os *Diagramas de Image Thinking*, apresentados neste capítulo, cujo motivo foi o de exemplificar e aplicar a conceituação formulada de que a cognição humana ocorre devido a um processo semiótico-diagramático, refletor das capacidades e habilidades humanas em traduzir as informações disponíveis no ambiente terrestre, transformando-as em linguagem e comunicação. Essas habilidades, por sua vez, demonstram as características próprias do funcionamento da cognição humana, aplicando-as para a formulação e definição de Personas e Avatares virtuais.

Por meio dos modelos apresentados nos gráficos, foi possível pensar questões que envolvem a manipulação da imagem humana, por meio de processos culturais, a fim de entender o processo biosemiótico responsável pela capacidade humana de significar e/ou ressignificar o ambiente em que vive. O resultado foi a produção de doze gráficos, representativos das hipóteses em torno do *Image Thinking*, a serem aplicados em ambientes de Inteligência Artificial, especificamente para a elaboração de Personas e Avatares virtuais. Esses gráficos abrangem as quatro grandezas fenomenológicas definidas nesta pesquisa: Luz, Interfaces, Superfícies e Materiais, que subdividem-se em três padrões específicos para cada grandeza, codificados por cores, por meio dos quais foram metaforizados valores estratégicos a serem operacionalizados para a definição e constituição de *Personas*.

CAPÍTULO 05

CRIAÇÃO DE *PERSONA* A SER APLICADA EM AMBIENTES DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL A PARTIR DE DIAGRAMAÇÃO POR *IMAGE THINKING*

Knowledge appears as a system of substitutions in which one impression announces others without ever providing a justification [...]
The signification of the perceived is nothing but a constellation of images that begin to reappear for no reason.
[...] If consciousness finds the geometrical circle in the circular physiognomy of a plate, this is because consciousness already put it there.
Merleau-Ponty (2014)

Nos capítulos anteriores foram formuladas hipóteses sobre a manipulação da imagem humana em diversas áreas da cultura, e suas possibilidades para geração de significação, comunicação e linguagem; abrangendo um escopo que parte da relação de questões em torno da geração de *imagem* via luz; por exemplo por meio da fotografia, passando pelo cinema, até os dias atuais nos quais a manipulação da imagem humana se estende para as áreas da cultura responsáveis pela geração e processamento de inteligência artificial aplicadas às *URAs* e *Chatbots*, por exemplo, por meio da produção de *Personas* e *Avatares* virtuais sob a intenção de imitar, representar e substituir a interação natural humana.

Foram apresentadas algumas das teorias para servirem de apoio metodológico para que se pudesse pensar as implicações, demandas e possíveis resultados signico-culturais em torno das muitas propostas surgidas e experimentadas ao longo do desenvolvimento humano no que se refere às tentativas de analisar, explicar, codificar e traduzir sentidos empregados na comunicação e atuação humana, a partir da relação entre homem e meio terrestre.

O questionamento contemplou algumas das diversas manifestações culturais humanas, no que se refere a como ocorre a percepção humana, especificamente partindo da percepção visual gerada pelas relações ecológicas entre homem e ambiente, a partir dos conceitos empregados para os fenômenos relativos à produção, uso e manipulação de imagem. Procurou-se sustentar o raciocínio de que aquilo chamado de imagem refere-se a processos que estão além da tradução semiótica obtida entre luz, aparelho sensorio humano e ambiente terrestre. Esses processos apenas reproduzem o modelo biosemiótico que ocorre a partir do contato entre o homem e, por exemplo, a luz; ou seja, toda a significação possível de ser estabelecida pelo homem, a partir de seu ponto de vista terrestre, deve ocorrer por processos semióticos análogos ao que ocorre com a luz, resultado de mecanismos diagramáticos operados pelo homem, de forma cognitiva, baseados na experiência humana em meio terrestre.

Os processos reprodutores desse modo humano de gerar inteligência, comunicação e interação foram exemplificados por meio de textos de cultura tais como a Morfopsicologia, a Frenologia, o Visagismo e os Mapeamentos Astrológico e Cosmoxamânico. Por meio desses ilustrou-se o funcionamento da percepção humana em sua relação com quatro grandezas fenomenológicas definidas neste trabalho: *Luz*; *Interfaces*; *Superfícies* e *Materiais*. Além disso, buscou-se ressaltar que o ser humano tem a necessidade inata de criar estruturas e

modelos representativos de sua percepção em correlação com o meio em que vive, a fim de ser possível compreender a realidade, interagir e compartilhar experiências entre si.

Outro modo de exemplificar esses processos foi constatar que os meios audiovisuais parecem ter sido os responsáveis por cristalizar e inovar os modos pelos quais tanto a luz, por meio do estímulo do sentido da visão, quanto os demais fenômenos percebidos pelo aparelho biossensorio humano ganharam relevância e propriedade por meio dos mecanismos culturais. Prova dessa relação é toda a significação decorrente do *Star System Hollywoodiano*, por exemplo, o qual tem manipulado a imagem humana para além das possibilidades em torno do fenômeno ecológico da Luz – conforme se pode observar por meios das relações semânticas e signicas produzidas a partir das imagens de Marilyn Monroe, Madonna e Michael Jackson. Conforme mostrado neste trabalho, essas três Personas do audiovisual têm ditado a significação e ressignificação de ideologias, moda, política, religião e muitas outras áreas da cultura nas quais é possível a interação humana por meio de textos, ou padrões modelizantes, reguladores da atuação humana em ambiente terrestre.

Por isso, nas páginas a seguir, procurou-se aplicar a operacionalização do conceito de *Image Thinking*, por meio da elaboração de uma Persona hipotética capaz de ser utilizada em URAs e Chatbots, representativa de possíveis construções e aplicações por parte de empresas de tecnologia da informação ou inteligência artificial, por exemplo.

5.1. A CLASSIFICAÇÃO DENTRE GRANDEZAS FENOMENOLÓGICAS

Ao se assumir, por meio desta pesquisa, que os produtos humanos devem reproduzir sua interação com o ambiente, pode-se admitir que esses devem estar modelizados pelas semioses e metaforização humana resultante dessa interação. Essa possibilidade está em relação direta com a segunda hipóteses para esta pesquisa, por meio da qual se propõe que a comunicação humana é resultado de modelização semiótica a partir do funcionamento biopsíquico humano em interação com os fenômenos do ambiente terrestre, em um processo de tradução signica possível de ser operacionalizado por aquilo que o homem entende e classifica como *imagem humana*.

Por meio dessa hipótese pressupõe-se que os produtos humanos na cultura devem estar orientados e refletir esse processo de tradução via manipulação da imagem humana, e isso

inclui as tentativas de humanização propostas por algumas empresas da área de tecnologia da informação, mais especificamente as áreas de Inteligência Artificial, ao tentar replicar o modelo humano para as máquinas e robôs resultados de engenharia de comunicação produzida por IA.

Se o processo chamado de *Image Thinking* pode ser utilizado para a criação de Personas e Avatares virtuais destinados à comunicação humana, necessitou-se criar alguns parâmetros metodológicos que pudessem ser usados para indicar a qual grandeza fenomenológica uma determinada Persona irá pertencer: se será sob o funcionamento da grandeza *Luz*, ou *Interfaces*, ou *Superfícies*, ou *Materiais*.

Sugere-se que esses parâmetros metodológicos sejam delineados e definidos pela percepção de pessoas que tenham afinidade, contato ou trabalhem com o produto, ou marca a ser diagramada. Dessa forma, sua percepção poderá refletir as características principais desejadas para a aplicação e funcionamento da Persona ou Avatar, que representará a imagem da marca, empresa ou produto, da mesma forma que as celebridades do *Star System Hollywoodiano* refletem personas atuantes pelos meios audiovisuais a assumem papéis específicos na cultura.

Por isso, a fim de ser possível extrair a percepção de indivíduos sobre as metáforas, signos e/ou imagem de determinada marca, produto ou empresa, é possível criar e usar diferentes métodos, formulários, e testes cujas informações possam refletir e corresponder ao padrão metafórico daqueles indivíduos que, por meio de respostas baseadas em suas percepções, será possível identificar a qual padrão e, conseqüentemente, área fenomenológica aquele produto, empresa ou marca se refere, e cuja *Persona* ou *Avatar* deverá corresponder a fim de refletir e assumir seus valores. Esse tipo de mecanismo signico, ou ferramenta semiótica, está relacionado à terceira das hipóteses levantadas nos capítulos iniciais deste trabalho. Nessa hipótese é expressa a possibilidade de que a tradução fenomenológica propiciada pelas significações em torno da imagem do corpo humano permite definir a Persona e seu padrão de comportamento ideal para que se consiga transmitir as informações e valores ideológicos de produtos, empresa ou marca.

Um exemplo de como esse exercício pode ser realizado é descrever os signos e metáforas correspondentes à determinada grandeza fenomenológica, por exemplo: *Materiais*, e pedir que o indivíduo associe outras "palavras" (signos e metáforas) e/ou valores que ele

julga pertencentes àquela grandeza. Esse tipo de analogia só é possível caso se assuma que a imagem da *Persona* da marca, produto ou empresa deve representar os valores psico-culturais daquelas pessoas que a conhecem, já que a *Persona* atuará como se fosse um colaborador daquela empresa, cujo comportamento reproduz e reflete. Uma empresa ou marca que seja do segmento bancário, por exemplo, deveria ter por sua *Persona* uma imagem humana que expressasse habilidade em assuntos da cultura financeira, de investimentos, de prosperidade, lucros e expansão de mercado etc.

Depois de identificada a qual grandeza fenomenológica a marca ou produto se refere, pode-se partir para uma segunda fase de construção dessa *Persona*. Essa corresponde a especificar a qual padrão triádico definido para cada uma das quatro grandezas a *Persona* melhor se relaciona. Por exemplo, se identificado que ela corresponde à grandeza *Materiais*, nessa segunda fase, deve indicar se o padrão expresso via grandeza *Materiais* é o *Amarelo*, o *Verde* ou o *Marrom*; conforme demonstramos pelas figuras 78 e 79, do capítulo anterior. A seguir há um exemplo de como essa avaliação pode ser feita, mediante entrevistas aos colaboradores de uma empresa, ou por meio de entrevistas a clientes usuários da marca:

Fig. 86: Exercício de percepção sobre a Grandeza Fenomenológica LUZ.
Fonte: elaborado pelo autor.

Por meio do exercício ilustrado pela figura 86, é possível entender os conceitos que podem ser atribuídos à imagem da *Persona*, já que estes devem refletir a percepção humana sobre a marca, produto ou empresa, cuja imagem será aplicada por meio da *Persona*, em forma de *Avatar*, por exemplo. Da mesma forma como foi possível elaborar o exercício colocado na figura 86, pode-se também fazê-lo para as demais Grandezas: *Interfaces*, *Superfícies* ou *Luz*. A partir daí, é possível tabular a recorrência de palavras de mesmo campo semântico, bem como a quantidade de valores sinônimos. Assim, será possível depreender o modo como a imagem da marca, ou empresa, é percebida por seus colaboradores ou usuários/clientes. Se constatado que a maior recorrência, dentre as pessoas entrevistadas, se refere, por exemplo, à grandeza *Materiais*, padrão *Verde*, pode-se diagramar os valores semânticos e metafóricos usando o gráfico correspondente a esse movimento, ilustrado pela figura 87, a seguir reproduzido:

Fig. 87: Reprodução do Gráfico Fenomenológico MATERIAIS.
Fonte: elaborado pelo autor.

Na sequência, deve-se obter os valores semânticos correspondentes aos padrões do código de cores usado nos diagramas e representado pela figura 77, anterior. Um exemplo de como essa avaliação pode ser feita é por meio da classificação semântica dos valores correspondentes às cores, feita pelo indivíduo entrevistado. Por exemplo, sabendo que os valores para a cor Preta são *dinheiro*, *futuro*, *concretização*, *área de finanças* e *liderança*,

pode-se pedir ao entrevistado que traduza esses valores, substituindo-os por aqueles que ele considera sinônimos ou equivalentes levando em consideração sua própria percepção sobre como a empresa ou marca significa esses conceitos. Pode ser que uma empresa do segmento bancário, por exemplo, relacione o valor dinheiro a *clientes, produtos, juros, planejamento, metas* etc. Assim, deve-se aplicar ao respondente um tipo de avaliação na qual se possa obter os conceitos por ele traduzidos e associados para todas as 12 cores.

Um modo possível para esse procedimento pode ser feito como exemplificado pela figura 88, a seguir:

Fig. 88: Metáfora diagramática das cores aplicadas por *Image Thinking*.
Fonte: elaborado pelo autor.

Conforme ilustra a figura 88, o respondente deverá descrever outras possíveis associações semânticas aos valores já pré-estabelecidos encontrados nos círculos à esquerda, e representados por cores. Assim, deverá relacionar os valores de Preto (dinheiro, futuro, concretização etc.) por exemplo, a outros valores que julgar fazerem sentido ao se levar em conta a imagem da marca ou empresa, ou a como essa marca ou empresa associa esses valores.

Após aplicada essa avaliação, pode-se completar a coluna de cores localizada à esquerda do gráfico *Materiais-Verde*, conforme também indicado pela figura 85. O que

importa é observar qual a relação semântico-metafórica o respondente faz com cada umas das respectivas cores para atribuir valores que ele pensa corresponderem aos da marca ou empresa – considerando que são esses valores que servirão de orientação para a construção da imagem da *Persona projetada na cultura*.

Voltando ao exemplo, se na opinião do respondente os valores para a cor *Preta* puderem ser associados a *sucesso financeiro, metas pessoais para enriquecimento ou concretização de bens*, então serão esses os valores a serem tomados e incorporados pela imagem da *Persona*, possibilitando a criação de uma *storyline* e respectivos padrões, por meio da ligação entre as colunas, de modo que o padrão da cor *Preta* para a *Persona Materiais-Verde*, será:

Fig. 89: Padrões estabelecidos para a percepção a partir do código de cores, para uma *Persona* padrão *Materiais-Verde*.

Fonte: elaborado pelo autor.

Após obtido o padrão indicado pelas ligações entre as cores, conforme mostra a figura 88, deve-se diagramar semioticamente as informações operacionalizando os triângulos do gráfico *Materiais-Verde*, sua ordem e cores, conforme aponta a figura 87. Conforme essa figura, a cor *Preta* está localizada no triângulo 1, quadrante *Ação*. Isso indica que são os

valores da cor *Preta* que movem essa *Persona*, levando-a agir. Se constatou-se, pelo exercício ilustrado na figura 88, que os valores atribuídos ao *Preto* foram *sucesso financeiro, metas pessoais para enriquecimento ou concretização de bens*, será possível obter a leitura de que essa *Persona* age em prol de produzir bens, lidar diretamente com finanças e dinheiro, e que sua ação está orientada para a concretização disso. Portanto, obtem-se a imagem dessa *Persona* e seu possível movimento e comportamento humanizado na cultura, no que se refere a sua ação a partir dos valores semânticos correspondentes à cor *Preta*. Deve-se lembrar, porém, que restam ainda diagramar todas as demais onze cores, componentes do diagrama Materiais-Verde. Apenas a cor *Preta* foi usada para ilustrar e exemplificar o procedimento que deve ser realizado para as demais.

A seguir é feita uma representação dos movimentos possibilitados pelos triângulos, dentro do padrão Materiais-Verde, conforme trazidos pelas figuras 90 a 92, espelhando os respectivos movimentos:

Fig. 90: Espelhamento dos movimentos para o padrão Verde, a fim de se obter o comportamento da *Persona*.
Fonte: elaborado pelo autor.

Fig. 91: Representação diagramática do padrão Verde conforme a semantização dos respectivos triângulos.
Fonte: elaborado pelo autor.

Fig. 92: Diagrama de relações para o padrão Verde, conforme associação de cores.
Fonte: elaborado pelo autor.

Por meio das figuras 90 a 92, ilustrou-se uma hipótese de diagramação usando os diagramas representativos de processo de *Image Thinking* para a elaboração de padrões de

comportamento e atuação para uma *Persona Materiais-Verde* a ser usada em ambiente de Inteligência Artificial.

A seguir, na figura 93, é descrito como fica a leitura desse padrão, obedecidos os movimentos para a Grandeza Materiais, padrão Verde. Essa leitura irá compor o *storyline* da *Persona*, já descrito no capítulo 04.

Fig. 93: Hipótese de storyline para *Persona* de padrão Verde.
Fonte: elaborado pelo autor.

Após identificar qual a percepção prevalecente a respeito da imagem de determinada marca, empresa ou produto, por meio de modelos e códigos semânticos, e sua possível diagramação e representação pela incorporação de seus atributos por uma *Persona* a ser

aplicada a um canal de inteligência artificial, pode-se prosseguir com a diagramação signica que definirá o padrão de comportamento humanizado pretendido. A seguir são sugeridos alguns modelos de gráficos que podem ser elaborados a fim de gerar significação.

Foram nomeados de:

1. *Body Schema*; já que se propõe a representação da Persona no ambiente, por meio de associações estabelecidas tomando como parâmetros os Mapeamentos Astrológico e Xamânico, Body Image e Sintaxe Visual. A seguir são descritos cada um deles e sua possível aplicação.
2. *Body Image*; ao se fazer relações entre as características da Persona no ambiente, por meio de seu Body Schema, somadas às suas manifestações na cultura.
3. *Sintaxe Visual*: devido se usar as referências estabelecidas por diferentes modelos culturais no que se refere a possíveis associações entre formas, geometria e suas relações semântico-semióticas na cultura.

5.2 BODY SCHEMA, BODY IMAGE E SINTAXE VISUAL: REPRESENTAÇÃO E PROJEÇÃO DA PERSONA NO AMBIENTE.

Por meio desse gráfico analítico são reproduzidas as relações entre as cores e os 12 padrões de Personas, e como esta representação pode ser aplicada às características de um Avatar. Considerando o exemplo trazido para uma Persona de padrão Verde, foi estabelecida uma determinada ordem da colocação das cores. Essa ordem, conforme visto, não é aleatória e segue um formato específico representativo e atribuído a cada padrão. A seguir são apresentados os gráficos: Body Schema e Body Image, relativos ao padrão Verde:

Fig. 94: Gráficos de *Body Schema* e *Body Image*, para o padrão Verde de Persona.
 Fonte: elaborado pelo autor

Nesses gráficos são atribuídos o padrão de relações entre os significados expressos pelas cores, conforme indicado nas figuras 91 e 92. Desta forma, chega-se à seguinte diagramação a seguir:

Fig. 95: Gráficos Body Schema e Body Image, diagramados para a Persona Verde.
Fonte: elaborado pelo autor

Como se pode observar, os Gráficos de *Body Schema* e *Body Image* reproduzem os movimentos de significação atribuídos ao comportamento e atuação da Persona, conforme descrito em seu *storyline* na figura 93. A diferença de análise, nestes gráficos de *Body Schema* e *Body Image*, é que foram associados os padrões retratados pelas cores e suas interconexões de modo que pudessem descrever os atributos manifestados por uma personalidade humana, em sua atuação na cultura. Por exemplo, conforme se observa na figura 95, o padrão para a

cor Verde é a conexão com a cor Preta. Isso quer dizer que se o *Body Schema* for *Verde do Preto*, e sabendo que o padrão *Verde do Preto* está semanticamente associado a prosperar o dinheiro; expandir as realizações etc., pode-se admitir que sua *Body Image* deverá ser uma profissão que seja capaz de incorporar e expressar esses valores. Talvez uma profissão associada a finanças, controladoria, setor bancário, negócios etc. Por outro lado, se os interesses pessoais da *Persona* forem *Violeta do Vermelho*, conforme também aponta a figura 95, eles girarão em torno da vontade em *transformar* suas ações de forma *apaixonada*, *vigorosa* e *determinada* no que se refere às suas realizações materiais correspondentes ao *Padrão Verde*, sabendo que são essas as representações possíveis estabelecidas pelo código de cores utilizado, e assim por diante. Logo, obedecendo a esse modelo, essa *Persona* pode se interessar por tudo que esteja relacionado a investimentos, mercado de ações e demais atividades do gênero.

Procedendo desta forma, é possível desenhar e retratar vários dos aspectos que determinam o comportamento e manifestação cultural de uma *Persona*, em analogia ao que se tem pretendido conseguir com os tantos textos de cultura utilizados como verdadeiras ferramentas psicobiológicas, cuja proposta tem sido descrever os modos de atuação humana no ambiente, a partir da cultura.

Uma vez tendo diagramado esses passos, pode-se passar à criação da *Sintaxe Visual*, trazida a seguir, a qual deve ser capaz de exprimir da melhor maneira possível toda a carga semântico-semiótica dos gráficos anteriores – já que seu objetivo é retratar visualmente de que modos a imagem física da *Persona* pode ter relação com suas características expressas por seu *Body Schema* e *Body Image*. Isso é possível mediante as hipóteses, trazidas neste trabalho, a respeito de como a imagem deve ser tratada como um processo de relações semântico-semióticas; cujo funcionamento reflete a natureza diagramática do próprio pensamento e linguagem humana.

No que se refere à *Sintaxe Visual* foi elaborado o diagrama a seguir, representado pela figura 96, no qual foram selecionadas algumas das principais formas geométricas cujos significados culturais podem corresponder a valores e sentidos aplicados em semioses da imagem humana, tal qual praticado pelo texto de cultura conhecido como Visagismo e já abordado em capítulos anteriores. Novamente, ressalta-se que o objetivo aqui não é verificar o quão verídicas essas associações são, do ponto de vista científico. Apenas são utilizadas essas

associações como possibilidades semântico-semióticas para as muitas significações do corpo e imagem humana, surgidas e praticadas ao longo dos séculos, por diversas mídias.

Fig. 96: Gráfico de Sintaxe Visual para ser aplicado nos 12 diferentes padrões.
Fonte: elaborado pelo autor

Conforme se pode perceber pela figura 96, ao se propor uma diagramação semiótica baseada na imagem humana a fim de ser aplicada para a construção de um Avatar que representará uma respectiva *Persona* para ambientes de Inteligência Artificial, procurou-se limitar essa significação ao rosto, cabelo/cabeça. Para isso foram pré-definidas determinadas formas geométricas associadas com cada uma das grandezas fenomenológicas já descritas, relacionando possíveis sentidos entre a significação dessas formas na cultura e os possíveis significados atribuídos à *Persona*.

Exemplificando: uma *Persona* de *padrão Verde*, consequentemente pertencendo à grandeza *Materiais*, deve expressar em sua imagem humana atributos que correspondam e reforcem as características desse padrão. Sendo assim, sabendo que o padrão Verde deve retratar valores em torno de firmeza, controle, segurança, cautela etc., pode-se assumir que a sintaxe visual deva girar em torno desses significados, portanto refletir traços, linhas e formas visuais retas, quadradas e retangulares, já que, culturalmente, essas formas visuais geométricas foram associadas a valores expressivos de rigidez, fixação, controle, raízes etc. Logo, o *Avatar* de uma *Persona* representativa desse padrão pode se parecer com a ilustração

trazida pela figura 97, a seguir. Por meio dessa imagem diagramada é possível retratar na forma de imagem visual os conceitos e significados descritivos de seu padrão.

Fig. 97: Avatar de uma Persona representativa do padrão Verde.
Fonte: elaborado pelo autor

Ao se observar a imagem trazida pela figura 97, percebe-se que os traços visuais do rosto, cabelo e corpo estão de acordo com as definições do código visual representativo do padrão *Verde* de um possível comportamento e personalidade dessa *Persona*. Portanto, esses traços buscam representar linhas geometricamente marcadas pelas formas *quadradas* e *retangulares*, como se pode observar nos contornos do rosto, corte de cabelo e postura corporal. O intuito da imagem de um avatar é representar os padrões principais diagramados e associados a determinados valores, tendo como parâmetros os filtros culturais a eles atribuídos.

No tópico seguinte será visto como esse tipo de diagramação proposta por essas considerações em torno do *Image Thinking* já está sendo executada por uma empresa brasileira sediada na cidade de São Paulo, capital.

5.3 APLICAÇÃO E EXECUÇÃO DOS CONCEITOS DEMONSTRADOS POR *IMAGE THINKING*, EM UMA EMPRESA BRASILEIRA

Fundamentados nos exemplos para possíveis aplicações dos conceitos em torno daquilo nomeado como método de *Image Thinking*, foi possível desenvolver dois modelos de formulários que possam ser aplicados durante o processo de diagramação de uma *Persona*, por exemplo. Esses formulários têm por objetivo mapear a percepção humana daqueles envolvidos em um determinado ambiente, empresarial, por exemplo, a fim de que informações específicas possam ser obtidas e, conseqüentemente, ser possível gerar as concepções de uma *Persona* e seu Avatar virtual.

Nas figuras a seguir, procurou-se por reproduzir os dois formulários⁴⁵ citados:

⁴⁵ Esses formulários foram desenvolvidos entre os meses de Julho e Novembro de 2017, a partir desta pesquisa sobre processos de *Image Thinking* e usados como fundamentação de metodologia, exclusivamente para a empresa brasileira chamada Mutant (www.mutantbr.com), sediada na cidade de São Paulo, capital, à rua Hungria, 574, no Jardim Europa. O interesse da empresa por esta pesquisa se deve à necessidade de se poder empregar uma metodologia específica e inédita para elaborar toda a conceituação requerida para transformar e proporcionar ao usuário humano, de determinado produto ou marca, uma experiência mais humana, do ponto de vista das relações entre humanos x humanos e humanos x robôs. Essas regras fazem parte do chamado “Processo de Humanização” necessários à melhoria das experiências humanas por meio de URAs, Chatbots e Assistentes Virtuais. Ao longo deste capítulo serão mostrados mais exemplos de aplicação dos conceitos de *Image Thinking*, já realizados pela empresa Mutant.

Fig. 98: Formulário Etapa 01 – Persona.
Fonte: elaborado pelo autor

ETAPA 02 - PERSONA

Nome: _____
Cargo: _____
Data: ____/____/____

MUTANT

Baseadas nos valores dados, descreva outras possíveis associações que você considere válidas para a Marca, atualmente, ou valores que você acha relevantes a Marca adotar, pensando em sua imagem desejada no mercado?

Por exemplo: O que significa "Dinheiro", para a marca? Quais associações você pode fazer para esse valor a partir da marca? Como a marca lida com esse valor, na sua opinião?

Preto: dinheiro, futuro, concentração, área de finanças / liderança.

Branco: tradição, organização, hierarquia, área de rigidez.

Amarelo: ação, questionamento, tempo presente, área de pesquisa / técnica.

Preto: tradição, hierarquia, espiritualidade, área de espiritualidade.

Dourado: sucesso, área de referência, liderança.

Rosa: inovação, tecnologia, área de inovação / design.

Verde: natureza, sustentabilidade, área de sustentabilidade.

Azul Celeste: criatividade, beleza, feminilidade.

Vermelho: paixão, fogo, poder, agressividade, virilidade.

Azul Escuro: confiança, autoridade, credibilidade, seriedade.

Marron: masculinidade, equilíbrio, produtividade, maturidade.

Violeta: transformação, dinamização, modernidade.

Fig. 99: Formulário Etapa 02 – Persona.
Fonte: elaborado pelo autor

Observando primeiramente o formulário Etapa 01, verifica-se que o propósito de sua aplicação visa extrair a percepção do indivíduo humano acerca de qual grandeza

fenomenológica, dentre as quatro codificadas neste trabalho, é considerada mais apropriada para funcionar como imagem da marca, produto ou empresa. Conforme visto na fig. 98, breves descrições sobre cada uma das quatro grandezas são apresentadas, de modo que orientem o leitor respondente do formulário a elaborar seus próprios diagramas imagéticos daquilo que acredita representar a identidade da marca, produto ou empresa cuja Persona, por meio de seu respectivo avatar, deverá representar, transmitir e traduzir seus valores inerentes.

É necessário que diversas pessoas em diferentes níveis hierárquicos respondam os formulários para que seja possível estabelecer relações semântico-semióticas a partir do modelo e das respostas subjetivas de cada indivíduo. O resultado esperado é que seja possível tabular os conceitos apontados pelos respondentes, de modo que possa ser obtida a maior relevância entre grandeza fenomenológica versus percepção dos respondentes sobre a imagem da marca ou produto. A seguir, uma dessas aplicações e tabulações realizadas e o resultado obtido⁴⁶ é reproduzida:

Empresa: MUTANT									
Persona - Questionário 01									
RELEVÂNCIA									
	Recorrência	LUZ		INTERFACES		SUPERFÍCIES		MATERIAIS	
1		0	0%	0	0%	2	11%	4	21%
2		2	11%	0	0%	2	11%	3	16%
3		6	32%	0	0%	6	32%	2	11%
4		6	32%	3	16%	4	21%	6	32%
5		5	26%	16	84%	5	26%	4	27%
			58%		100%		47%		58%
Respondentes									
19 Colaboradores									

Fig. 100: Tabulação de relevância das grandezas fenomenológicas.

Fonte: elaborado pelo autor

⁴⁶ Essas tabulações foram fornecidas pela empresa *Mutant*, em cuja metodologia própria aplica os fundamentos tratados nesta pesquisa no que se refere ao *Image Thinking*. O uso dos fundamentos colocados pelo método *Image Thinking*, deve-se ao fato de que o autor desta pesquisa e tese de doutorado trabalha, atualmente, como Consultor de Produtos na área de LUI (Language User Interface) para a empresa *Mutant*. Ressalta-se que ao elaborar as *Personas* e *Avatares* para ambientes de inteligência artificial, a empresa também aplica outras metodologias como o *Design Thinking* e ferramentas de gestão de pessoas a fim de compor seu próprio método, chamado de *Grapho Persona Mutant*.

Pelo exemplo apresentado na figura 100, pode-se observar que foram entrevistados 19 colaboradores da empresa em questão, neste caso a própria Mutant, dos quais foi possível concluir que a maior relevância apresentada ocorreu com a grandeza Interfaces, depois de computados a maior recorrência dos maiores pesos (4 e 5). Ou seja, 16% dos respondentes elegeram a relevância 4, e 84% elegeram a relevância 5 ao responderem e associarem suas percepções acerca do Formulário - Etapa 1. Diante desse resultado, conclui-se que a percepção da maioria dos respondentes reconheceu as características da marca, empresa ou produto como estando associadas à grandeza Interfaces. Uma vez identificada a grandeza, partiu-se para a segunda fase do questionário.

No que se refere ao formulário Etapa 02 foi pedido que o respondente diagramasse associações que julgasse pertinentes entre as significações estabelecidas para cada uma das 12 cores e sua própria percepção a respeito delas, levando em consideração a imagem do produto, marca ou empresa e possíveis significados decorrentes de sua opinião. Dessa forma, foi possível constatar o padrão de determinada *Persona* nos aspectos *Ação*, *Percepção*, *Sensação e Direção*, ao se realizar a diagramação por meio dos diagramas de *Image Thinking*, já apresentados anteriormente neste trabalho. A seguir, um exemplo de tabulação desse formulário, resultante de sua aplicação durante o processo de elaboração de uma *Persona*.

As tabulações do formulário da Etapa 02 definem as características específicas sobre cada uma das associações obtidas conferindo à *Persona* uma imagem humana, tanto do ponto de vista visual quanto àqueles relacionados à personalidade; observadas a argumentação trazida neste trabalho para os conceitos que descrevem e classificam o processo de humanização de *Personas* e avatares em ambiente de *Inteligência Artificial*.

ETAPA 02 – PERSONA - TABULAÇÃO

EMPRESA: *Mutant*
DATA: 11 de outubro de 2017

CORES	VOCABULÁRIO ASSOCIADO	RECORRÊNCIA MAIOR (Palavras & Símbolos)
PRETO	Posicionamento no mercado, <i>coragem</i> , investimento, metodologias, expansão, poder de investimento, economia, inovadora, <i>resiliência</i> , <i>solides</i> , resultados, <i>terro</i> , segregar, investio, tecnologia, investimento, tecnologia, inovação, investimento em melhorias, <i>compreendimentos</i> , <i>planejamento</i> , <i>ambição</i> , <i>power</i> , realização, <i>solides</i> , <i>estilo</i> , <i>rentabilidade</i> , <i>segurança</i> , <i>parceria</i> , <i>crecimento</i> , <i>crecimento</i> , <i>junção</i> , <i>crecimento</i> , <i>investimento</i> , <i>visões</i> , <i>direção</i> , <i>foco</i> , <i>visões</i> , <i>relacionamento</i> , <i>duradoura</i> (40 palavras)	Verde (17) <i>Desconstrução</i>
BRANCO	<i>Interconhecimento</i> , <i>colaboradores</i> , <i>pacíficos</i> , <i>em construção</i> , <i>melhoria</i> nos processos, <i>tranquilidade</i> , <i>confiável</i> , <i>valores</i> , <i>CK</i> , <i>liber</i> , <i>aprendimento</i> , <i>valores</i> , <i>conexão</i> , <i>eficiência</i> , <i>cultura</i> , <i>ética</i> , <i>abertura</i> , <i>equipe</i> , <i>ideias</i> , <i>evolução</i> , <i>URA</i> , <i>construção da identidade</i> , <i>fraca</i> , <i>pouca</i> interação <i>crítico</i> , <i>tradicional</i> , <i>URA</i> , <i>história</i> , <i>amizade</i> , <i>desconstruir</i> (30 palavras)	Azul (3) Verde (4) Branco (7)
AMARELO	<i>Novos</i> negócios, <i>confiança</i> , <i>sugestões</i> , <i>novas</i> tecnologias, <i>criatividade</i> como <i>revolução</i> , <i>otimismo</i> , <i>alegria</i> , <i>aprendizado</i> , <i>curios</i> , <i>futuro</i> , <i>confiança</i> , <i>estratégia</i> , <i>metodologia</i> , <i>dedicação</i> , <i>solução</i> , <i>agilidade</i> , <i>espírito</i> de <i>equipe</i> , <i>incentivo</i> , <i>produtividade</i> , <i>possibilidade</i> , <i>inovação</i> , <i>inteligência</i> , <i>domínio</i> , <i>conhecimento</i> , <i>liber</i> , <i>conhecimento</i> <i>visões</i> , <i>influência</i> , <i>CK</i> , <i>desconstruir</i> (31 palavras)	Azul (8) Verde (6)
PRATA	<i>Interconhecimento</i> , <i>departamentos</i> , <i>funcionários</i> , <i>empírica</i> , <i>inflexível</i> , <i>mudança</i> constante, <i>projetos</i> , <i>aposta</i> , <i>risco</i> , <i>atitude</i> , <i>equilíbrio</i> , <i>interação</i> , <i>entrega</i> , <i>disponção</i> , <i>humana</i> , <i>humanização</i> , <i>criação</i> , <i>diversidade</i> , <i>tenacidade</i> , <i>mudanças</i> constantes, <i>atuação</i> , <i>realização</i> , <i>estimular</i> <i>dinamismo</i> , <i>mudanças</i> , <i>novas</i> formas de <i>trabalho</i> , <i>progresso</i> , <i>tratamento</i> com os <i>colaboradores</i> (30 palavras)	Vermelho (5) Verde (6) <i>Desconstrução</i>

ETAPA 02 – PERSONA - TABULAÇÃO

EMPRESA: *Mutant*
DATA: 11 de outubro de 2017

DOURADO	<i>Dinheiro</i> , <i>cliente</i> <i>feliz</i> , <i>URA</i> , <i>CK</i> , <i>trabalho</i> , <i>domínio</i> no mercado, <i>grande</i> , <i>forte</i> , <i>busca</i> <i>premições</i> e <i>status</i> , <i>clientes</i> , <i>movimento</i> , <i>velocidade</i> , <i>atenção</i> , <i>atendimento</i> , <i>equipe</i> , <i>serviço</i> , <i>agilidade</i> , <i>crecimento</i> , <i>metódico</i> , <i>topo</i> , <i>riqueza</i> , <i>crecimento</i> , <i>exagero</i> , <i>limite</i> , <i>propriedade</i> , <i>estilo</i> , <i>energia</i> , <i>resiliência</i> , <i>ambição</i> , <i>jogar</i> <i>juntos</i> , <i>visões</i> de <i>business</i> , <i>segurança</i> , <i>marca</i> , <i>imagem</i> (36 palavras)	Vermelho (7) Verde (6) <i>Desconstrução</i> Preto (5)
ROSA	<i>Moderno</i> , <i>descolado</i> , <i>conhecimento</i> , <i>treinamento</i> , <i>ineficiente</i> , <i>qualidade</i> das <i>soluções</i> , <i>persona</i> , <i>imagens</i> , <i>interconhecimento</i> , <i>visões</i> , <i>desempenho</i> , <i>comportamento</i> , <i>visões</i> , <i>tecnologia</i> , <i>desenho</i> , <i>criação</i> , <i>execução</i> , <i>exatidão</i> , <i>pura</i> , <i>interface</i> , <i>moderna</i> , <i>apaga</i> , <i>simpática</i> (25 palavras)	Azul (5) Rosa (6)
VERDE	<i>Exponencial</i> , <i>escalável</i> , <i>novas</i> oportunidades, <i>estilo</i> , <i>nova</i> <i>atuação</i> , <i>grande</i> , <i>agilidade</i> , <i>agilidade</i> , <i>atuação</i> , <i>conhecimento</i> , <i>desenvolvimento</i> , <i>inovação</i> , <i>visões</i> , <i>progresso</i> , <i>realização</i> , <i>caveira</i> , <i>transformação</i> , <i>culpa</i> , <i>conhecimento</i> , <i>esforço</i> , <i>meta</i> , <i>inovação</i> , <i>adaptação</i> , <i>essencial</i> , <i>inovante</i> , <i>flexível</i> , <i>planejamento</i> <i>longo</i> <i>prazo</i> , <i>incentivo</i> ao <i>crecimento</i> , <i>conhecimento</i> , <i>conhecimento</i> , <i>CK</i> , <i>UX</i> (32 palavras)	Verde (7) Violeta (6)
CELESTE	<i>Cultura</i> <i>permissiva</i> e <i>horizontal</i> , <i>engenh</i> <i>visuais</i> , <i>tecnologia</i> , <i>limitada</i> , <i>empresa</i> <i>masculina</i> que <i>vem</i> <i>buscando</i> <i>diversidade</i> , <i>UI</i> , <i>inovação</i> , <i>solução</i> , <i>sensibilidade</i> , <i>alto</i> , <i>jogar</i> <i>juntos</i> , <i>inovação</i> , <i>solução</i> , <i>fluir</i> , <i>inovar</i> , <i>resolver</i> , <i>intenção</i> , <i>disrupção</i> , <i>aviso</i> 360°, <i>tranquilidade</i> , <i>humana</i> , <i>infinito</i> , <i>arte</i> , <i>inovação</i> , <i>criativa</i> , <i>ambição</i> , <i>tranquilidade</i> , <i>processo</i> de <i>trabalho</i> , <i>relações</i> <i>internas</i> (29 palavras)	Prata (8) Azul (3) <i>Rosa</i> (4)
VERMELHO	<i>Metas</i> , <i>prazos</i> , <i>intermedidade</i> , <i>afirma</i> , <i>conhecimento</i> <i>para</i> <i>em</i> <i>venez</i> <i>poder</i> , <i>determinação</i> , <i>ação</i> , <i>precisamento</i> , <i>segurança</i> , <i>força</i> , <i>inovação</i> , <i>derubar</i> <i>barreiras</i> , <i>empatia</i> , <i>energia</i> , <i>motivação</i> , <i>amor</i> , <i>motivação</i> , <i>atitude</i> , <i>impeto</i> , <i>transgressão</i> , <i>atitude</i> , <i>marca</i> , <i>flexibilidade</i> , <i>coragem</i> , <i>atitude</i> , <i>empreendedorismo</i> , <i>sens</i> <i>de</i> <i>dono</i> , <i>risco</i> , <i>persona</i> (32 palavras)	Vermelho (15) Prata (3)

ETAPA 02 – PERSONA - TABULAÇÃO

EMPRESA: *Mutant*
DATA: 11 de outubro de 2017

AZUL	<i>Liderança</i> , <i>atuação</i> , <i>equilíbrio</i> , <i>conhecimento</i> , <i>compartilhamento</i> , <i>valor</i> <i>conquistado</i> <i>com</i> <i>experiência</i> , <i>confiança</i> , <i>conhecimento</i> , <i>adaptação</i> , <i>forte</i> , <i>ambição</i> , <i>conhecimento</i> , <i>criatividade</i> , <i>visões</i> , <i>atuação</i> , <i>conhecimento</i> , <i>teste</i> , <i>aplicação</i> , <i>compartilhamento</i> <i>da</i> <i>tecnologia</i> , <i>conhecimento</i> , <i>apaga</i> , <i>URA</i> , <i>percepção</i> (29 palavras)	Amarelo (10) Branco (3)
MARRUM	<i>Resultado</i> , <i>cliente</i> , <i>segurança</i> , <i>solides</i> , <i>fazer</i> <i>mais</i> <i>melhor</i> , <i>rendimento</i> <i>de</i> <i>trabalho</i> , <i>estilo</i> <i>de</i> <i>vida</i> , <i>sustentabilidade</i> , <i>realização</i> , <i>esforço</i> , <i>dedicação</i> , <i>força</i> , <i>construção</i> , <i>ação</i> , <i>trabalho</i> <i>em</i> <i>equipe</i> , <i>unida</i> , <i>aviso</i> , <i>eficiência</i> , <i>conhecimento</i> , <i>esforço</i> , <i>oportunidade</i> , <i>entrega</i> , <i>confiabilidade</i> , <i>eficiência</i> , <i>produtividade</i> , <i>conhecimento</i> , <i>falta</i> <i>foco</i> , <i>conhecimento</i> , <i>esforço</i> (29 palavras)	Vermelho (9) Verde (3)
VIOLETA	<i>Construção</i> , <i>nova</i> , <i>imprevisibilidade</i> , <i>flexível</i> , <i>evolução</i> , <i>não</i> <i>constantemente</i> , <i>equilíbrio</i> , <i>calma</i> , <i>estância</i> , <i>mudanças</i> , <i>visões</i> , <i>crecimento</i> , <i>movimentar</i> , <i>rotina</i> , <i>conhecimento</i> , <i>realização</i> , <i>emoção</i> , <i>ação</i> , <i>inovação</i> , <i>motivação</i> , <i>flexibilidade</i> , <i>conhecimento</i> , <i>flexibilidade</i> , <i>conhecimento</i> , <i>visões</i> , <i>tecnologia</i> , <i>missão</i> , <i>constante</i> , <i>transiente</i> , <i>responsabilidade</i> , <i>padrão</i> , <i>CK</i> , <i>novas</i> <i>empresas</i> (34 palavras)	Verde (3) Prata (8)

Fig. 101: Tabulação de associações diagramáticas entre o código de cores.

Fonte: elaborado pelo autor

Como se pode observar pelo exemplo de tabulação apresentado na figura 101, cada cor metaforiza determinados valores pré-estabelecidos no formulário. O esperado é que os respondentes possam associar esses valores à sua percepção pessoal a respeito de como a empresa ou marca traduz e classifica esses valores. Por exemplo: se o *Preto* é a cor código para metaforizar e diagramar o dinheiro, futuro e áreas de finanças, então o respondente

deveria poder associar tais valores à imagem da empresa, descrevendo cada cor, respectivamente, apontando de que maneiras o dinheiro (Preto) é encarado e significado.

A partir deste ponto, procedeu-se com a aplicação da metodologia por meio dos gráficos de *Body Schema*; *Body Image* e *Sintaxe Visual*, conforme já mostrados em páginas anteriores deste capítulo e retratados pela figura 94. O resultado de toda essa diagramação pode ser ilustrado pela aplicação que a empresa *Mutant*, por exemplo, realiza ao produzir como entrega final a seu cliente o chamado *Infopersona*, que é um diagrama generalizado contendo e explicando todas as principais características humanizadas da Persona gerando, inclusive, seu Avatar, como se percebe pela figura 102 e 103, a seguir:

Fig. 102: Infopersona e Avatar após diagramação.
Fonte: Mutant

Fig. 103: Infopersona e Avatar produzidos pela empresa Mutant⁴⁷.
Fonte: Mutant

⁴⁷ Tanto a Infopersona quanto o avatar demonstrados pelas figuras 102 e 103, foram gentilmente cedidos pela empresa Mutant, detentora de sua autoria e uso, após trabalho realizado para dois de seus clientes, para que se pudesse exemplificar e demonstrar os fundamentos e a aplicação da metodologia *Image Thinking*. Ressalta-se que a empresa Mutant, inspirada nos conceitos de *Image Thinking*, desenvolveu sua própria metodologia para a elaboração de *Personas*, a qual foi chamada de: *Grapho Persona Mutant*. Portanto, além de usar parte dos conceitos trazidos por *Image Thinking*, a Mutant também utiliza diversas outras ferramentas disponíveis na cultura para compor sua metodologia própria.

5.4 CONSIDERAÇÕES SOBRE ESTE CAPÍTULO

Por meio dos exemplos e análises apresentadas ao longo deste capítulo 05, foi possível verificar de que modos os conceitos em torno de estruturação de textos de cultura podem ser gerados a partir da semiotização da imagem humana, por meio de diagramação semântico-semiótica. Parece que os modelos de análise apresentados ilustram as hipóteses sobre o papel exercido pela manipulação da imagem humana, praticada inicialmente pelos meios audiovisuais, e tentativas de mapeamento biopsíquico humano – como tem ocorrido com as muitas propostas cujo objetivo tem sido compreender o ser humano por meio da diagramação entre as informações do ambiente e as percepções resultantes possíveis.

Foi visto que, atualmente, as manipulações em torno da imagem humana extrapolam a semiotização possível para os meios audiovisuais, como tem acontecido desde a invenção da fotografia e do cinema e cristalizados pelos astros e estrelas hollywoodianos, chegando aos modernos avatares virtuais cuja usabilidade se aplica a URAs e Chatbots, cristalizados em Personas replicadoras da atuação e interação humana no ambiente. Para isso, citou-se o caso de uma empresa brasileira, chamada Mutant e situada na cidade de São Paulo, capital. A escolha por essa referência se deve a dois fatores principais: primeiramente, demonstrar que a manipulação em torno da imagem humana tem atingido outras esferas além daquelas relacionadas aos meios audiovisuais, por exemplo, aquelas associadas à tecnologia da comunicação e informação. A segunda razão orientadora se deve ao fato de que a empresa Mutant tem como proposta principal oferecer soluções em melhoria das experiências humanas quando há interação entre o humano e tecnologias, vinculadas a robôs, computação e ferramentas de comunicação digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo descrever e analisar algumas das questões envolvendo os modos pelos quais a imagem do corpo humano pode ser usada e manipulada na cultura e, dessa forma, se tornar um produto de aplicação em diferentes contextos e ambientes. Especificamente no que se refere às manipulações da imagem humana, foi constatado, neste trabalho, que tiveram seu início quando o homem começa a propor códigos e linguagens baseados nos fenômenos terrestres do ambiente a fim de que se pudesse explicar e padronizar as diferentes formas de atuação e comportamento humano, como tem sido o caso da Astrologia, Cosmologia Xamânica e Morfopsicologia, por exemplo.

À medida que o homem avança em tecnologia e novas descobertas, intensificam-se os tipos de manipulação da imagem humana por meio de invenções componentes dos meios e processos audiovisuais como foi o caso da fotografia e do cinema, principalmente. Parece terem sido esses dois produtos humanos os maiores responsáveis pelo aumento do interesse e recorrência na valorização de práticas culturais, comerciais e acadêmicas cujo foco volta-se para as muitas possibilidades de significações e ressignificações proporcionadas pela imagem do corpo humano, devidamente transfigurada para determinados contextos culturais e tornada produto de consumo.

Por isso, nesta pesquisa, foram escolhidos Marilyn Monroe, Madonna e Michael Jackson como três representantes desse movimento cultural pelo fato de que seu trabalho, sucesso, carreira e vida nos meios audiovisuais sempre estiveram pautados pela transformação de suas próprias imagens corporais quer por meio da luz via fotografia, quer por meio de intervenções plásticas sob a influência da mídia audiovisual, em especial o cinema.

Foram as considerações a respeito desse tipo de manipulação da imagem humana que levaram ao interesse para se tentar compreender as implicações culturais desse movimento de transfiguração da imagem humana na cultura, para a geração de semioses constitutivas dos modos pelos quais o homem interage, se comunica e se move no ambiente terrestre. A razão para tais manifestações parece estar fortemente relacionada aos processos biopsíquicos humanos responsáveis por reproduzir as ações humanas a partir da tradução das informações captadas dos fenômenos ambientes, sempre pela ressignificação via imagem humana.

Portanto, este trabalho partiu das manipulações da imagem humana por meio de processos físicos e demais grandezas fenomenológicas aqui abordadas como a *luz*, as *superfícies*, as *interfaces* e os *materiais*, para propor hipóteses em torno das muitas ressignificações operadas pelo homem e manifestadas na produção de textos de cultura, a exemplo do Visagismo que parece ter surgido em resposta às muitas demandas culturais responsáveis pela reprodução de mecanismos de padronização e processamento de informação cujo funcionamento fornece pistas sobre os modos pelos quais operam tanto a consciência quanto a percepção e cognição humana.

Por esses motivos, a abordagem e interesses principais deste trabalho não foram tratar os processos físicos responsáveis pela geração dessas grandezas citadas mas, sim, constatar que todos eles sofrem diagramação semiótica uma vez que se tornam ferramentas necessárias ao homem a fim de entender a si próprio e traçar seus próprios parâmetros e referências tão necessários ao funcionamento da comunicação, cognição e percepção humana tanto em ambiente terrestre quanto em ambientes gerados pelo homem de maneira artificial.

Conforme mostrado, a diagramação resultante dessas interações gera a formação de *imagens*, não apenas do ponto de vista físico como produto de luz mas, também, enquanto significados geradores de sentido e comunicação. Isso pode ser facilmente percebido por meio do emprego de imagens enquanto resultado de experiências sensoriais, e formadas pelo processamento cognitivo humano que envolvem tanto aspectos físicos quanto aqueles mais abstratos responsáveis pela atuação de *Personas* e *Avatares* virtuais cujo habitat permeia os meios de comunicação em ambientes de inteligência artificial, como é o caso de URAs, Chatbots, Agentes Virtuais etc.

A fim de se ilustrar esses pontos, criou-se uma metodologia chamada aqui de *Image Thinking* que procura propor definições para o *comportamento*, *ação*, *sensação* e *percepção* humanas baseadas em propriedades semióticas realizadas pelo próprio homem em diferentes interações e contextos, sejam eles terrestres ou artificiais. Foram essas análises e aplicações que tornaram possível entender o processo humano para geração de significação e comunicação pela sua própria imagem, em um escopo que vai das personagens audiovisuais da fotografia e do cinema aos *Avatares* e *Personas* virtuais em ambientes de inteligência artificial.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, R. **Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye**. Los Angeles: The Regents of the University of California, 1974.

_____. **Visual Thinking**. Los Angeles: University of California Press, 1997.

ASSESSORIA VISAGISMO E ESTILO. **Blogspot**. Disponível em: <<http://assessoriavisagismoestilo.blogspot.com.br>>. Acesso em: 25 Jun. 2016.

ASTRO. **Gráfico de Mapa Astrológico**. Disponível em: <www.astro.com> Acesso em: 01 Jul. 2016.

_____. **Efemérides Astronômicas para o mês de Junho de 2016**. Disponível em: <www.astro.com>. Acesso em: 15 Jun. 2016.

AUMONT, J. **A imagem**. Trad. Marcelo Felix. 3. ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

BASTEN, F. E. **Max Factor. O homem que mudou as faces do mundo**. Trad. Daniela P. B. Dias. São Paulo: Matrix, 2012.

BATESON, G. **Mind and Nature. A necessary unity**. Cresskill, NJ: Hampton Press, Inc. and The Institute for Intercultural Studies, 2002.

BENEVOLO, L. **História da arquitetura moderna**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

BLACKMORE, S. **Consciousness. An introduction**. 2. ed. New York: Oxford University Press, 2012.

BLOG DA BELLE. **Visagismo**. Disponível em: <<http://blogdabelle.com.br/category/visagismo/>>. Acesso em: 25 Jun. 2016.

BLOG FABIANA VALERA. **Visagismo**. Disponível em: <<http://blogfv.com.br/visagismo/>>. Acesso em: 25 Jun. 2016.

BLOG RED TEAM 10. **Visagismo e os tipos de personalidade**. Disponível em: <http://redteam10.blogspot.com.br/2015/01/visagismo-e-os-tipos-de-personalidade-o_24.html>. Acesso em: 26 Jun. 2016.

_____. **Consultoria de Beleza e Imagem**. Disponível em: <http://redteam10.blogspot.com.br/2014_09_01_archive.html>. Acesso em: 26 Jun. 2016.

_____. **Visagismo Facial**. Disponível em: <http://redteam10.blogspot.com.br/2014_11_01_archive.html> Acesso em: 26 Jun. 2016. r

_____. **Visagismo: passo a passo da consultoria facial parcial.** Disponível em: <<http://redteam10.blogspot.com.br/2014/12/visagismo-passo-passo-da-consultoria.html>>. Acesso em: 26 Jun. 2016.

_____. **Beauty Week e Visagismo - Combos de serviços.** Disponível em: <<http://redteam10.blogspot.com.br/2014/08/beauty-week-e-visagismo-combos-de.html>>. Acesso em: 26 Jun. 2016.

_____. **Consultoria de Imagem.** Disponível em: <http://redteam10.blogspot.com.br/2014_07_01_archive.html> Acesso em: 27 Jun. 2016.

_____. **Obama e o Visagismo.** Disponível em: <http://redteam10.blogspot.com.br/2014_08_01_archive.html>. Acesso em: 27 Jun. 2016.

_____. **Paola Oliveira e o Visagismo.** Disponível em: <http://redteam10.blogspot.com.br/2014_08_01_archive.html>. Acesso em: 27 Jun. 2016.

BRITO, L. M. **Proporções áureas em crânios humanos esqueletizados.** São Paulo: Faculdade de Odontologia da Universidade de São Paulo: 2012. 98 p.

BROWN, S. G. **A arte prática da Leitura Facial.** 1. ed. Trad. Mônica Magnani Monte. Barueri: Editora Manole, 2001.

BRUCE, V.; GEORGESON, M. A.; GREEN, P. **Visual Perception. Physiology, psychology and ecology.** 4. ed. New York: Psychology Press, 2003.

CAMARGOS, C. N.; MENDONÇA, C. A.; DUARTE, A. M. **Da imagem visual do rosto humano: simetria, textura e padrão.** São Paulo: Saúde Soc. São Paulo. v. 18, n. 3, p. 395-410, 2009.

CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design.** São Paulo: Blucher, 2008.

CASA EDUCAÇÃO. **Curso Visagismo.** Disponível em: <<http://www.casaeducacao.com.br/courses/mba-visagismo-estetica-gestao-integrada-na-imagem-pessoal/>>. Acesso em: 25 Jun. 2016.

CLARK, A. **Being there. Putting brain, body, and world together again.** Massachusetts: The MIT Press, 1998.

CLERK, C. **Estilo Madonna.** Trad. Neusa Paranhos. São Paulo: Madras, 2011.

COSMOLOGIA E PESQUISA BLOGSPOT. **Mapa Cosmológico.** Disponível em: <<http://cosmologiapesquisa.blogspot.com.br/2010/09/mapa-cosmologico-o-que-e.html>>. Acesso em: 10 Jun. 2016.

_____. **Cosmologia energética: Drivers e vácuos cerebrais.** Disponível em: <<http://cosmologiapesquisa.blogspot.com.br/search/label/COSMOLOGIA%20ENERGÉTICA>>. Acesso em: 10 Jun. 2016.

COSMOLOGIA ENERGÉTICA. **Cosmologia Energética.** Disponível em: <<http://cosmologiaenergetica.com.br/port/index.php>>. Acesso em: 10 Jun. 2016.

COURTINE, J. J.; HAROCHE, C. **História do Rosto.** Trad. Ana Moura. Lisboa: Teorema, 1988.

DARWIN, C. **A expressão das emoções no homem e nos animais.** Trad. Leon de Souza Lobo Garcia. São Paulo: Companhia das Letras, 2009 [1809-1882].

DONDIS, A. D. **Sintaxe da Linguagem Visual.** Trad. Jefferson Luiz Camargo. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes-selo Martins, 2015.

ECO, U. **História da Beleza.** 2. ed. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2010.

ESCOLA DE DESIGN THINKING. **Visual Thinking.** São Paulo, 2017. Disponível em: <<https://escoladesigntinking.echos.cc/cursos/visual-thinking/>>. Acesso em: 25 Out. 2017.

EVOLUO. **Evoluo Escola de Visagismo.** Brasil, 2016. Disponível em: <<http://www.evluovisagismo.com.br>>. Acesso em: 21 Jun. 2016.

FELDMAN, J. A. **From molecule to metaphor. A neural theory of language.** Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

FILHO, J. G. **Gestalt do Objeto. Sistema de leitura visual da forma.** 9. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2009.

FRISBY, J. P.; STONE, J. V. **Seeing: The computational approach to biological vision.** 2.ed. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2010.

GALLAGHER, S. **How the body shapes the mind.** Oxford: Oxford University Press, 2013.

_____. **Phenomenology.** New York: Palgrave Macmillan, 2012.

GALLAGHER, S.; ZAHAVI, D. **The Phenomenological Mind.** Abingdon, OX: Routledge, 2012.

GEORGE, R. M. **Facial Geometry. Graphic Facial Analysis for Forensic Artists.** Springfield: Charles C. Thomas Publisher Ltd, 2007.

GIBBS, R. W. **Embodiment and cognitive science.** Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

GIBSON, J. J. **The ecological approach to visual perception**. New York: Taylor & Francis Group, LLC, 1986.

GOULD, S. J. **A falsa medida do homem**. 3. ed. Trad. Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014 [1941-2002].

GREGORY, R. L. **Eye and Brain. The psychology of seeing**. 5. ed. New Jersey: Princeton University Press, 1997.

_____. **Seeing through illusions**. New York: Oxford University Press, 2009.

HALLAWELL, P. **Visagismo - Harmonia e Estética**. 6. ed. São Paulo: SENAC, 2010.

HANSFORD, A. **Dressing Marilyn. How a Hollywood icon was styled by William Travilla**. Milwaukee: Applause Theatre & Cinema Books, 2012.

HERMANS, H. J. M.; KEMPEN, H. J. G. **The Dialogical Self. Meaning as Movement**. San Diego, CA: Academic Press, INC., 1993.

HERNANDEZ, G. **Classic Beauty. The History of Makeup**. Atglen, PA: Schiffer Books, 2011.

HOFFMAN, D. D. **Visual intelligence. How we create what we see**. New York: W. W. Norton & Company Ltd., 2000.

INGS, S. **A natural history of seeing. The art and science of vision**. 1. ed. New York: Norton & Company, Inc., 2007.

INSTITUTO CORMAN. **Morfopsicologia**. Disponível em: <www.institutocorman.org/morfopsicologia>. Acesso em: 10 Jun. 2016.

_____. **Morfopsicologia Blogspot**. Disponível em: <www.institutocorman.blogspot.com>. Acesso em: 10 Jun. 2016.

_____. **Análisis de Bin Laden**. Disponível em: <<http://institutocorman.blogspot.com.br/2011/05/morfopsicologia-analisis-de-bin-laden.html>>. Acesso em: 10 Jun. 2016.

_____. **Facebook**. Disponível em: <www.facebook.com/InstitutoCorman>. Acesso em: 10 Jun. 2016.

JOHNSON, M. **The meaning of the body. Aesthetics of human understanding**. Chicago: The University of Chicago Press, 2007.

_____. **The Body in the Mind. The bodily basis of meaning, imagination, and reason**. Chicago: The University of Chicago Press, 1990.

JOHNSON, M; LAKOFF, G. **Metaphors we live by**. Chicago: The University of Chicago Press, 2003.

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. 14. ed. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 2012.

JUAN COSMO BLOGSPOT. **Cosmologia e cérebro humano**. Disponível em: <<http://juancosmo.blogspot.com.br>> . Acesso em 20 Jun. 2016.

KNAPPETT, C. **Thinking through material culture. An interdisciplinary perspective**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2005.

LAKOFF, G. **Women, Fire, and Dangerous Things. What categories reveal about the mind**. Chicago: The University of Chicago Press, 1990.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Philosophy in the flesh. The embodied mind and its challenge to western thought**. New York: Basic Books, 1999.

LANZA, R. **Biocentrism. How life and consciousness are the keys to understanding the true nature of the universe**. Dallas, TX: Benbella Books, 2010.

LAURO, M. M. **A Razão Áurea e os padrões harmônicos na natureza, artes e arquitetura**. V. 3. São Paulo: Exacta - Centro Universitário Nove de Julho, 2005. pp. 35-48.

LOTMAN, I. **A estrutura do texto artístico**. Trad. Maria do Carmo Vieira Raposo. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

MACHADO, A. **A ilusão especular (Introdução à fotografia)**. São Paulo: Brasiliense/FUNARTE, 1984.

MADONNA ON LINE. **Vogue**. Disponível em: <<http://madonnaonline.com.br/letras/>>. Acesso em: 03 Mar. 2017.

MALAFOURIS, L. **How things shape the mind. A theory of material engagement**. Cambridge: MIT, 2013.

MANNONI, L. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. Trad. Assef Kfourir. São Paulo: Editora SENAC, UNESP, 2003.

MANOVICH, L. **The Mapping of Space: Perspective, Radar, and 3-D Computer Graphics**. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/article-1993>>. Acesso em: 10 Dez. 2015.

MARR, D. **Vision: a computational investigation into the human representation and processing of visual information**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.

MELINA, R. De **Physiognomonía Liber: considerações a respeito do ethos e da fisiognomonía em textos da Antiguidade Clássica**. São Paulo: FFLCH-USP, 2015. 457 p.

MERLEAU-PONTY, M. **Phenomenology of perception**. New York: Routledge, 2014.

METZGER, W. **Laws of seeing**. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2009.

MICHAEL JACKSON. **Black or White**. Disponível em: <<http://www.michaeljackson.com/track/black-or-white-34/>>. Acesso em: 15 Mar. 2017.

_____. **Michael Jackson**. Disponível em: <www.michaeljackson.com>. Acesso em: 10 Mar. 2017.

MORIN, E. **The Stars**. Trad. Richard Howard. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005.

MUNARI, B. **Design e comunicação visual**. Trad. Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

OLSEN, S. **The Golden Section. Nature's greatest secret**. New York: Bloomsbury, 2006.

PARIS IS BURNING. Direção: Jennie. Livingstone. Brasil. Magnus Opus Collection. 2009. 1 DVD (76 min.), NTSC. Áudio em Inglês.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. 4. ed. Trad. José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PINTEREST. **Marilyn Monroe**. Disponível em: <[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=marilyn%20monroe&rs=typed&term_meta\[\]=marilyn%7Ctyped&term_meta\[\]=monroe%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=marilyn%20monroe&rs=typed&term_meta[]=marilyn%7Ctyped&term_meta[]=monroe%7Ctyped)>. Acesso em: 15 Ago. 2017.

_____. **Madonna**. Disponível em: <[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=madonna&rs=typed&term_meta\[\]=madonna%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=madonna&rs=typed&term_meta[]=madonna%7Ctyped)>. Acesso em: 15 Ago. 2017.

_____. **Michael Jackson**. Disponível em: <[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=michael%20jackson&rs=typed&term_meta\[\]=michael%7Ctyped&term_meta\[\]=jackson%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=michael%20jackson&rs=typed&term_meta[]=michael%7Ctyped&term_meta[]=jackson%7Ctyped)>. Acesso em: 15 Ago. 2017.

PORTAL ANHEMBI. **Cursos. Visagismo**. Disponível em: <<http://portal.anhembi.br/cursos/visagismo-e-terapia-capilar/?gclid=COq69syQqs0CFVcHkQodbJYAzQ#tab1>>. Acesso em: 25 Jun. 2016.

RED TEAM 10 BLOGSPOT. **Visagismo**. Disponível em: <<http://redteam10.blogspot.com.br/2014/12/visagismo-passo-passo-da-consultoria.html>>. Acesso em: 25 Jun. 2016.

REDE VISAGISMO. **Visagismo**. São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://redevisagismo.com.br>>. Acesso em: 21 Jun. 2016.

RIBEIRO, A. M. C. **Conhecimento da Astrologia**. 3. ed. Manual Completo. Rio de Janeiro: Imperial Novo Milênio, 2008.

RIORDAN, T. **Inventing Beauty: a history of the innovations that have made us beautiful**. 1. ed. New York: Broadway Books, 2004.

ROSCH, E.; THOMPSON, E.; VARELA, F. J. **The embodied Mind. Cognitive science and human experience**. Cambridge, MA: The MIT Press, 1993.

SAKOIAN, F.; ACKER, L. **O manual do Astrólogo**. 3. ed. Trad. Denise Bolanho. São Paulo: Ágora, 1993.

SARACENI, R. **A Magia divina das sete pedras sagradas**. São Paulo: Madras, 2013.

SEARLE, J. R. **The mystery of consciousness**. New York: The New York Review of Books, 1997.

_____. **Seeing things as they are: A theory of perception**. New York: Oxford University Press, 2015.

SEBRAE. **Entenda o Design Thinking**. São Paulo, 2017. Disponível em: <<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/entenda-o-design-thinking,369d9cb730905410VgnVCM1000003b74010aRCRD>>. Acesso em 20 Out. 2017.

SEMENENKO, A. **The texture of culture. An introduction to Yuri Lotman's Semiotic Theory**. New York: Palgrave Macmillan, 2012.

SEYMOUR, P. **Astrologia. A evidência científica**. Trad. Roberto Argus. Rio de Janeiro: Nova Era, 1997.

SHAPIRO, L. **Embodied Cognition**. Abingdon: Routledge, 2011.

SHAUN, G; ZAHAVI, D. **The phenomenological mind**. 2. ed. New York: Routledge, 2012.

SHUTTERSTOCK. **Imagem e Fotografia**. Disponível em: <www.shutterstock.com>. Acesso em: 15 de Jul. 2015.

SOCIEDADE ITALIANA DE MORFOPSICOLOGIA. **Morfopsicologia**. Disponível em: <www.morfopsicologiaitalia.it/morfo.html>. Acesso em: 10 Jun. de 2016.

SOCIÉTÉ FRANÇAISE DE MORPHOPSYCHOLOGIE. **Morphopsychologie**. Paris. Disponível em: <www.morphopsychologie.org>. Acesso em: 10 Jun. 2016.

SONTAG, S. **On Photography**. New York: Picador, 1977.

STJERNFELT, F. **Diagrams as centerpiece of a Peircean epistemology.** *Transactions of the Charles S. Peirce Society*, vol. 36, n. 3, 2000.

TABELA cor das horas. São Paulo, 2016.

TABELA dos 87 dias. São Paulo, 2016.

TALAMONTI, L. **Fisiognomonía. Guia do caráter.** Trad. Torrieri Guimarães. São Paulo: Hemus-Livraria Editora Ltda, 2002.

TILLEY, C. **Metaphor and material culture.** Massachusetts: Blackwell Publishers, 1999.

TOMASELLO, M. **The cultural origins of human cognition.** Cambridge: Harvard University Press, 1999.

_____. **Origins of human communication.** Massachusetts: The MIT Press, 2010.

UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL. **Visagismo e estética.** Disponível em: <<http://www.cruzeirodosul.edu.br/noticias/universidade-cruzeiro-do-sul-forma-1-turma-de-visagismo-e-estetica-capilar/>>. Acesso em: 25 Jun. 2016.

VIGARELLO, G. **História da Beleza. O corpo e a arte de se embelezar, do Renascimento aos dias de hoje.** Trad. Léo Schlafman. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006 [1941].

VISAGISMO. **Curso de Visagismo.** Disponível em: <http://www.visagismo.com.br/index.php?Itemid=523&id=7&layout=item&option=com_k2&view=item>. Acesso em: 25 Jun. 2016.

VISÃO 3 X 4. BLOGSPOT. **Cosmologia Energética.** Disponível em: <<http://visao3x4.blogspot.com.br/2010/08/cosmologia-energetica.html>>. Acesso em 15 Jun. 2016.

VIVO. **Vivi.** Disponível em: <<http://www.vivo.com.br/portalweb/appmanager/env/web#>> Acesso em: 10 Set. 2017.

WELLS, S. R. **How to read Character.** New York: Fowler & Wells, Publishers, 1883. Disponível em: <https://www.forgottenbooks.com/en/books/HowtoReadCharacter_10089585>. Acesso em: 20 Jun. 2016.

WIKIPEDIA. **Black or White.** Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Black_or_White>. Acesso em: 10 Mar. 2017.

_____. **Dita Parlo.** Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dita_Parlo>. Acesso em: 15 Março 2017.

_____. **Frenologia.** Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Frenologia>>. Acesso em: 20 Jun. 2016.

_____. **Michael Jackson**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Michael_Jackson>. Acesso em: 17 Mar. 2017.

_____. **Retrato de Faium**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Retratos_de_Faium>. Acesso em: 12 Fev. 2017.

WILLS, D.; SCHMIDT, S. **Metamorphosis**. New York: HarperCollins Publishers, 2011.

ZAJONC, A. *Catching the light. The entwined history of light and mind*. New York: Oxford University Press, 1995.

ZAKIA, R. D. **Perception and imaging. Photography - A way of seeing**. 4.ed. Burlington: Focal Press, 2013.

ZHAOPING, L. **Understanding vision. Theory, models, and data**. Oxford: Oxford University Press, 2014.