

**ANTIFACE E RETRATOS IMAGINÁRIOS
FABULAÇÕES EM TORNO DAS IMAGENS DE ROSTO GERADAS POR
SOFTWARES.¹**

**ANTI FACE AND IMAGINARY PORTRAIT.
FABULATIONS AROUND THE FACE IMAGES GENERATED BY SOFTWARES**

Clarissa Rita Daneluz²

Resumo

Buscamos refletir sobre as representações do rosto como lugar de conflito em imagens geradas por softwares. Para tanto partimos de dois casos, os projetos CV Dazzle, e Retratos Imaginários. O conceito de fabulação, conforme Henri Bergson, e a noção de ficção filosófica de Villém Flusser formam a base teórica. A montagem, como gesto metodológico, recorre ao pensamento de Aby Warburg que propõe relações associativas sincrônicas. (AGAMBEM, 2009). A noção de Imagem Mnenônica, Aby WARBURG, Imagem Dialética, Walter BENAJMIN, e Imagem Fábula, Henri Bergson são os conceitos operatórios acionados. A partir disso propomos um exercício fabulatório em torno de imagens colecionadas.

Palavras-chave: Imagem de rosto. Software. Fabulação.

Abstract

We try to reflect on the representations of the face as a place of conflict in the images generated by the software. For this, we start with two cases, the projects CV Dazzle and Imaginary Portraits. The concept of fable, according to Henri Bergson, and the notion of philosophical fiction of Villém Flusser form the theoretical basis. The assembly, as a methodological gesture, refers to the thinking of Aby

¹Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Imagens e ambientes de conflito, do VI ComCult, Universidade Paulista, Campus Paraíso, São Paulo – Brasil, 08 a 09 de novembro de 2018.

²Doutoranda do Programa de pós-graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. (UNISINOS/RS) E-mail: clarissadz@gmail.com

Warburg, who proposes synchronous associative relations. (AGAMBEM, 2009). The notion of mnemonic image, Aby WARBURG, dialectical image, Walter BENAJMIN and fable Image Henri Bergson are the operational concepts triggered. From this, we propose an exercise of fable around the collected images.

Keywords: Image of face. Software. Fabulation.

O que é a imagem de um rosto? Paisagem, território mutante? Ficção, produto de fabulações? Neste artigo buscamos refletir sobre as representações do rosto em imagens geradas por softwares, sendo o rosto aqui entendido como espaço e lugar de conflito. Para tanto partimos de dois casos que evidenciam qualidades de mutações estéticas nas representações de rostos e propomos um exercício fabulatório com imagens colecionadas.

Através das tecnologias de informação e comunicação o corpo é constantemente atualizado. Os processos de digitalização da vida agem como um tipo de dissecação tecnológica usada nas mais diferentes áreas. Ferramentas digitais como os *face apps*³ permitem tanto a troca de rostos quanto a edição de imagens e são ocorrências típicas de uma tendência de audiovisualizar a cultura. Por meio de filtros em aplicativos informatizados e softwares de geração de imagens é possível experimentar erros, ruídos, ou simplesmente formas de rostos diferentes daquelas que estamos habituados a reconhecer.

A noção de imagem como “superfície significativa na qual as ideias se inter-relacionam magicamente” (FLUSSER, 2011, p. 18) nos direciona a pensar que tal superfície compreende a tendência das imagens para assumirem determinadas materialidades, ao passo que as ideias que se relacionam magicamente nos falam dessas materialidades em constante movimento, sua duração.

A proposta teórica tem como base o conceito de fabulação, conforme Henri Bergson, tensionada com a noção de ficção filosófica de Villém Flusser. Tanto a faculdade fabuladora, quanto a ficção flusseriana são acionadas como estratégia de aproximação das imagens técnicas, representações de rostos formados de cálculo e texto, códigos programados passíveis de erros. Já a montagem, como gesto metodológico, recorre ao pensamento de Aby Warburg que propõe um saber-montagem por meio de relações associativas sincrônicas. (AGAMBEM, 2009). Aby encontrou na fórmula de *phatos* (*Pathosformel*), um modo de mover o

³Aplicativos usados em computadores e telefones móveis para reconhecimento e edição de imagens de faces.

observador, envolve-lo em uma paixão, torna-lo paciente diante de uma apresentação. (BAITELLO; KLEIN, 2014). Nessa esteira, cotejamos a noção de Imagem Mnemônica (Aby,WARBURG), Imagem Dialética (Walter, BENAJMIN) e Imagem Fábula (Henri, BERGON) como conceitos operatórios.

A noção de rosto é pensada com base em Giorgio Agamben (2015), a nova figura humana para além da máscara ou da “facies biométrica”; Gilles Deleuze e Félix Guattari (1999) para quem os rostos “nascem de uma máquina abstrata de rostidade”; Massimo Canevacci (1990) com a ideia de “visus” - o visual do primeiro plano onipresente; Didi-Huberman (2015 a) ao discutir a forma pela via da “semelhança informe” que abre a forma para deixar que ela possa agir. Através de “A história do rosto”, que Jean-Jacques Courtine e Claudine Haroche (2016) afirmam que a noção de rosto se confunde com a história da expressão, é a figura que faz sinal na face, aquém da figura, o rosto escapa como um enigma. (p. 46-47). Para os autores, entre os séculos XVI e XVIII, a figura humana ganha autonomia e também assume um papel socializante e individualizante. A arte do retrato, neste período, demonstra a cisão da figuração do corpo como o sagrado, a fisionomia e a expressão do indivíduo ganham destaque. (COURTINE; HAROCHE, 2016, p.2) Segundo Didi-Huberman (1998), a representação humana pré-histórica não mostrou o rosto em seus principais meios figurativos. Acéfalo, informe ou mascarado, o homem do Paleolítico somente foi representado em associação estrutural a figura animal e deixou-nos uma série desses corpos excessivos, sem rosto, um “idealismo disforme”. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 68).

Em se tratando do uso do softwares é Manovich (2000-2005) quem nos oferece uma compreensão sobre o tema. Para o autor o computador é usado como uma “máquina de mídia” sendo que computadorização da cultura é nova lógica simbólica que possibilita a geração de uma “mídia híbrida” onde diferentes linguagens podem interagir num processo de “remix”. (MANOVICH, 2000, p.177-182). Como lógica das novas mídias Manovich apresenta alguns princípios\ Tendências, dentre elas destacamos a transcodificação que faz com que através do computador as mídias sejam transformadas em dados de modo a possuírem uma estrutura própria e podem ser utilizadas em diversos formatos, seguindo as convenções estabelecidas pela organização de dados dos computadores⁴ (MANOVICH, 2000, p. 27- 47). Essa última

⁴ Em: “Lev Manovich e a lógica digital: *Apontamentos sobre a linguagem da nova mídia.*” Breno Bitarello, André Braz e Jorge Lucio de Campos, 2011. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bitarello-braz-campos-lev-manovich-e-a-logica-digital.pdf>> Acesso em setembro de 2017.

tendência nos diz que transcodificar as informações de um rosto acaba alterando a estrutura organizacional do mesmo, adequando-o a sua própria lógica, recriando-o a partir do trânsito entre a camada cultural e a camada computacional.

As imagens aqui tratadas são reconhecidas no uso de filtros de aplicativos como *Dreamscope*, *Google Deep Dream Generator*, *Snapchat*, e *Pix2Pix*⁵; assim como na montagem de um rosto através de banco de dados⁶. E também encontradas na proposta de criar retratos de pessoas imaginárias - usando redes neurais generativas, ou mesmo de confundir algoritmos através de uma técnica de “maquiagem futurista” capaz de dificultar o reconhecimento facial feito por câmeras de vigilância⁷. Destacamos aqui a criação de “retratos imaginários”, encontrado recentemente dos projetos de Mike Tyka, e Mario Klingemann⁸, e a proposta de camuflagem facial *CV Dazzle*, de Adam Harvey.

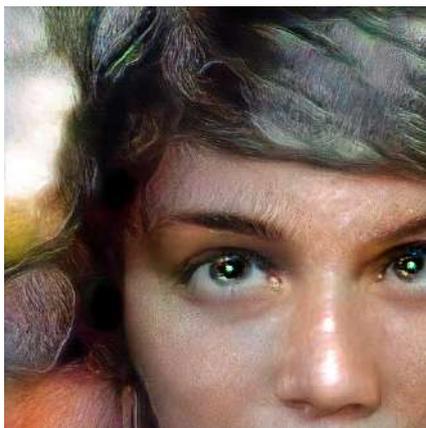
Figura 1 – "*Portraits of Imaginary People /Anna, 2017*"

⁵Disponível respectivamente em: *Dreamscope* < <https://dreamscopeapp.com/>>; Deepdream Generator: <<https://deepdreamgenerator.com/>>; Snapchat: <<https://www.snapchat.com/l/pt-br/>>; Pix2Pix: <<http://prostheticknowledge.tumblr.com/post/161363485726/fotogenerator-pix2pix-online-neural-network>> ; < Retratos de Pessoas Imaginárias: <https://www.rbth.com/science_and_tech/2017/07/22/hiding-from-artificial-intelligence-in-the-age-of-total-surveillance_808692> . Acesso em setembro de 2018.

⁶ A página *Dreamscope* oferece um serviço que basicamente transforma fotos com efeitos semelhantes a telas de pintura. Aplicativo desenvolvido a partir do projeto Google, Deep Dream Generator, se tornou uma forma de lidar com a inteligência artificial para gerar efeitos rápidos de edição de imagens como um “gerador automático de sonhos” pelo próprio usuário e sem lidar diretamente com programação. O *Snapchat*, usado como aplicativo de rede social foi conhecido por sua abordagem efêmera o '*Self Destruct*' e disponibiliza vários recursos que podem animar um rosto com efeitos especiais.⁶ De modo distinto o projeto *Pix2Pix* gera imagens com formas (humanas ou não) a partir de *doodles*, “bonecos” desenhados a partir do acesso ao computador e com base em modelos ativados pelo repertório do software. Outro caso, a montagem de rostos a partir de banco de dados é a campanha “*Millions of images. Endless possibilities*” (Milhões de Imagens. Infinitas Possibilidades)⁶ de 2016. Lançada pela Getty Images (agência AlmapBBDO), a iniciativa mostra o extenso acervo de imagens da empresa. O conceito traz diversos rostos de figuras públicas, todos reconstruídos apenas com imagens do acervo da Getty Images, sem usar nenhuma imagem editorial.

⁷*Grigori Bakunov*: <https://www.rbth.com/science_and_tech/2017/07/22/hiding-from-artificial-intelligence-in-the-age-of-total-surveillance_808692>; *CVDazzle*: <<https://cvdazzle.com/>>; Acesso em: outubro de 2018.

⁸Disponível respectivamente em: Mike Tyka: <<https://mtyka.github.io/machine/learning/2017/06/06/highres-gan-faces.html>>; Mario Klingemann: <<https://www.fastcompany.com/3062016/this-neural-network-makes-human-faces-from-scratch-and-theyre-terrifying>> . Acesso em: outubro de 2018.



Fonte: Mike Tyka. Serie *Neural Portraits* < <http://www.miketyka.com/>>

Os projetos de geração de “retratos de pessoas imaginárias” a partir de redes neurais consiste, em síntese, no desenvolvimento e treinamento de algoritmos para o reconhecimento de padrões visuais para gerar imagens “totalmente” digitais, sem um referente que corresponda exatamente a algo fora do ambiente informatizado.

Já o projeto de camuflagem facial desenvolvido pelo americano Adam Harvey (CV Dazzle) é um dispositivos *antiface* que dispõem de ferramentas gráficas de pintura corporal (maquiagem) para confundir algoritmos de detecção e reconhecimento facial.

Figure 2 – Projeto *CVDazzle*



Fonte: Adam Harvey. CV Dazzle < <https://cvdazzle.com/>>

Nesses casos há uma zona indiscernível entre o que é figura rosto e o que é potência, força de uma tendência imagética. Esses filtros gatilho fazem a figura agir com linhas manifestas em cores, manchas, e um agir pela desfiguração que representa uma prerrogativa da imagem – o movimento.

A filosofia bergsoniana, como horizonte epistemológico, é “[...]. Uma filosofia que vê na duração o próprio tecido de que a realidade é feita. Matéria ou espírito, a realidade

aparece-nos como um perpétuo devir. Ela se faz e se desfaz, mas não é nunca algo já feito” (BERGSON, 2005, p. 295). Entendendo a duração como o que muda de natureza, a multiplicidade qualitativa, o próprio movimento. (BERGSON, 2006). A partir desse norte como intuir o que interessa em termos de duração, criação contínua; essência variável das coisas; maneira de ser no tempo?

Na tentativa de aproximação do objeto fomos realizando algumas montagens de imagens ainda de forma exploratória. A intuição Bergsoniana, entendida como uma maneira de apreender o mundo por meio de uma conexão com o objeto (empírico e de estudo) permite que nossa duração sirva para reconhecemos outras durações, a duração do objeto e diferenças de natureza (BERGSON, 2005; DELEUZE, 1999).

O agir metodológico explora conceitos de dois autores: o historiador de arte e iconólogo Aby Warburg e o filósofo Walter Benjamin. Tanto para Benjamin quanto para Warburg uma espécie de desvio orienta o percurso. Formas esquecidas e aparentemente secundárias, “interessam os fenômenos habitualmente negligenciados, porque se encontra neles uma relação com o atual, revelam não só o passado que testemunham, mas os nossos desejos neles concentrados.” (MURICY, 1998, p. 222-223) um conhecimento imediato, fulgurante dado por meio das constelações.

Warburg buscou tanto uma fundamentação quanto uma argumentação heterodoxa, com exemplos à margem do objeto artístico (sarcófagos, ilustrações, selo postal, etc.), o autor encontrou uma fórmula de *phatos* (*Pathosformel*), o que quer dizer uma fórmula de mover o observador, envolve-lo em uma paixão, torna-lo paciente diante de uma apresentação. [...] seu último projeto, O “Atlas das imagens Mnemosyne” trata-se de construir uma cartografia das imagens seguindo sua temática, estabelecendo tipologias amplas e demonstrando como elas se vinculam umas às outras por padrões de sentidos. (BAITELLO; KLEIN, 2014, p. 484-493)

A fabulação teria nesse contexto a tarefa de liberar no objeto a natureza transitória e mutante do rosto, de suas imagens, propondo relações, fabulando uma curva entre o constructo social do rosto e as atualizações do mesmo. A fabulação se manifesta como “imaginários que resistirão à representação do real e que conseguirão, por meio da própria inteligência, contrapor-se ao trabalho intelectual. Assim se explicara a função fabuladora que traz ao indivíduo um acréscimo de força, impulso vital.” (BERGSON, 1978, p. 99).

Não se trata de opor realidade e ficção, considerando a formulação de Flusser, ambas são equivalentes. Assim, para Flusser, os acessos ao mundo se dão por ficções que ora se

aproximam, ora se distanciam em diferente escala da realidade, ou escondem a ficcionalidade da ficção. (FLUSSER, 2000).

Acessar rostos seria então um processo de tradução imaginativa, fabulatória, de uma realidade para outra, do universo das imagens técnicas a outro que aciona a intersecção e limite entre o pesquisador e o objeto pesquisado sendo preciso “ultrapassar a memória hábito para ver o que nos olha”. (KILPP, 2013, p. 24)

Para tanto a intuição bergsoniana é entendida como a simpatia pela qual nos transportamos para o interior de um objeto para coincidir com sua qualidade própria, sua duração, com o tempo uno e indivisível das qualidades potentes desse objeto. Deste modo, sabemos que a delimitação do tema é apenas uma das tantas possibilidades de ser das imagens aqui cristalizadas como sintomas, tendências

Mas de que a imagem de um rosto é imagem? Quais potências se atualizam nas representações disformes e corrompidas da face humana? E ainda, o que dura nestas imagens que também dura em nós? Didi-Huberman nos provoca a pensar que, por exemplo: [...] não é inútil se perguntar de que exatamente uma imagem é imagem, quais são os aspectos que aí se tornam visíveis, as evidências que apareceram, as representações que primeiro se impõem. (DIDI-HUBERMAN, 2015 b, p.205)

Reunir imagens diversas com estas qualidade (desfiguração ou mutação da imagem de rosto) tornou-se um desafio. Como arbitrar esse recorte se não por meio da imaginação?

Dessas primeiras coleções extraímos para este momento um caso que nos parece potente “imagem-media” ou de alguma forma sintetiza o mote de uma primeira montagem: Antiface (*face deception*, rostos camuflados) do projeto *CV Dazzle*. A partir disso o colecionismo, a montagem de (BENJAMIM), aproximado a construção do Atlas Mnemosyne, (WARBURG), tornam-se modos de agir sobre essas imagens. Para tanto assumimos, num primeiro momento, um gesto de deriva - comportamento lúdico-constructivo e guiado pela intuição – “simpatia pelo objeto”, segundo Bergson.

Temos então a fabulação como forma de tomada de consciência que pela subjetividade se revela para além de um verdadeiro ou falso. Haveria sim uma “zona cinzenta” reconhecida entre as operações de edição (corte e justaposição) trabalhadas pela imaginação e pela inteligência bergsoniana e a filosofia da ficção como epistemologia fabulatória de Flusser.

Acessar a duração dos rostos seria então um processo de tradução imaginativa, fabulatória, de uma realidade para outra, do universo das imagens técnicas a outro que aciona a intersecção, limite entre o pesquisador e o objeto pesquisado.

Para nos auxiliar no processo fabulatório procuramos relacionar os conceitos de Imagem Mnemônica (Aby Warburg), Imagem Dialética (Walter Benjamin), e Imagem Fábula (Henri Bergson). À imagem mnemônica, segundo Aby Warburg, entendida também como imagem sobrevivente, cabe filtrar o que dura na memória coletiva e também individual, no caso das nossas fabulações, nos rostos imagéticos que colecionamos. De modo semelhante, o conceito benjaminiano de imagem dialética alça o pensamento em fábula para que ele alcance determinada origem nestas imagens. Cabe, por fim, ao que chamamos de imagem fábula mobilizar esses dois conceitos de imagem. Como descrito nas anotações do livro das Passagens (2006) “As imagens dialéticas são símbolos de desejo. Nelas torna-se presente simultaneamente à própria coisa a sua origem e o seu declínio.” (BENJAMIN, 2006, p. 999).

Arriscamos dizer que pelo olhar de Warburg o reconhecimento de um *páthos* nas imagens é o resultado de uma empatia do sujeito que se comove com algo que dura nas imagens. Tal como seria o choque que ilumina a imagem dialética. O que buscamos com a fabulação das imagens de rostos é também entender que: “aquilo que é ‘sempre o mesmo’, não é o acontecimento, e, sim, o que nele é novo, o choque com o qual nos afeta” (BENJAMIN, 2006, p. 951).

A internet nos dá acesso a uma infinidade de imagens sendo a realização de montagens uma tarefa de consequências imprevisíveis. Diante disso acionamos chaves de busca, palavras e expressões, relacionadas ao nosso interesse de pesquisa: tais como rosto digital, *glitch*, rostos desfigurados, *faceless*, camuflagem facial, retratos imaginários, biometria facial, *acid attack*, *sleeveface*. Também buscamos notas escritas por Walter Benjamin para o projeto do livro das “Passagens” (ed. 2006) e trechos de textos que afetaram nossa reflexão sobre o tema. O desafio é reconhecer o que nos olha nessas figuras arranhadas por temporalidades diversas. Assim apresentamos a primeira fabulação exploratória. Exercício de montagem que contempla coleções iniciais obtidas a partir do caso: *CV Dazzle*.

Figura 3. Fabulação - Antiface



Fonte: a autora⁹

O projeto CV Dazzle, “*camouflage from visual face-detection technology*” desenvolvido por Adam Harvey explora como a moda poderia ser usada para camuflagem evitando o reconhecimento facial por dispositivos de vigilância. O nome é derivado de um tipo de camuflagem naval da Primeira Guerra Mundial chamada Dazzle, que usou desenhos

⁹ A seguir as referências das figuras: 1. Projeto “CV Dazzle” de Adam Harvey. <<https://cvdazzle.com/>>; 2. Exemplo de “Captcha” <<https://pt.wikipedia.org/wiki/CAPTCHA>>; 3. Frame do gif animado: “Profile Images, selfportraits” (s/d) de Raimon Sibilo. A partir do site: <<http://www.homeostasislab.com/>>; <<https://www.slideshare.net/secret/hNjCSeOCBTjP5j>>; 4. Alteração programada. Efeito glitch nas camadas do vídeo “Torça pelo Brasil”. <<https://www.youtube.com/watch?v=dfNdm8r0ZpA>>; 5. Aplicação de filtro disponível na página Deep Dream, <<http://deepdreamgenerator.com>>, sobre retrato da autora; 6. Frame do gif animado: “Momentum (a Hauntology)”, 2017, de Lisa Cianci, <<http://www.blackaeonium.net/>>; a partir do site: <<http://www.homeostasislab.com/>>; 7. Fotografia de Fabiano Sholl. “Removedor de rosto”; 8. Print do verbete “Rosto” a partir de mídia digital, CD encartado na publicação: Benjamin, Walter. Atlas virtual (CD ROOM) In: Circulo de Belas Artes. Atlas Walter Benjamin Constelaciones. Walter Benjamin en lá época de la reproduction técnica. Madri, Espanha, 2010; Transcrito aqui: “Con las experiencias de la humanidad – y la Antigüidad es una de ellas –sucede lo mismo que con las experiencias del individuo. Su ley formal es una ley de encogimiento; su laconismo no es sagacidad, sino la sequedad del fruto viejo, del viejo rostro humano.”; 9. Figura de um QR code para o verbete de mesmo título. QR code wikipedia <https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_QR>; 10. Registro do corpo decapitado do jornalista Jin Foley. <<https://www.groundreport.com/jim-foley-captured-and-held-hostage-by-isis-in-syria-for-637-days-before-begin-beheaded-according-to-senator-shaheen>>; 11. Frame do gif animado: “Hymn to Merde”, 2017. De Darko Vukic, <<https://youtu.be/l-3M1u3115E>>; a partir do site: <<http://www.homeostasislab.com/>>; 12. Registro da coleção de outono, 2018, do estilista Richard Quinn <<http://wwd.com/fashion-news/shows-reviews/gallery/richard-quinn-rtw-fall-1202576619/#!9/richard-quinn-rtw-fall-2018-48>>; 13. Efeito GlitchArt sobre imagem da pintura Mona Lisa <<https://www.scoop.it/t/arts-numeriques/p/4076263013/2017/03/09/glitch-art-l-imperfection-parfaite-par-laura-encinas-on-uzbek-rica-mediaart-glitchart>>; 14. Projeto de camuflagem facial, autoria do designer russo Grigory Bakunov; 15. “Flash Street Photography” Fotografia de Enamul Kabir <<https://www.streehunters.net/blog/2017/03/31/march-2017-monthly-theme-contest-submissions/>>; 16. Fotografia do livro “Passagens”. (BENJAMIN, 2006, p. 1005); 17. Selk`nam <<https://www.cvltnation.com/lost-tribes-tierra-del-fuego/>>.

de inspiração cubista para quebrar a continuidade visual de um navio de guerra e ocultar sua orientação e tamanho. Da mesma forma, CV Dazzle usa estilos de penteado e maquiagem para quebrar a continuidade visual de um rosto. Uma vez que os algoritmos de reconhecimento facial dependem da identificação e da relação espacial dos principais recursos faciais, como simetria e contornos tonais, pode-se bloquear a detecção criando.

Harvey, também conhecido como Adam Wallbanger, declara o projeto CV Dazzle como *face deception* ou camuflagem para detecção facial. É um projeto que trabalha sobre uma visão computacional habilitada somente a ver\detectar fotografias ou vídeos também computacionais. CV Dazzle busca então romper padrões visuais promovidos pela o que dificulta uma detecção regular pelo computador. Ao falar sobre o projeto¹⁰, Adam salienta que desde a criação e acesso a câmeras fotográficas nunca mais as pessoas se viram do mesmo modo tampouco enxergaram fatos históricos do mesmo jeito com essas mediações muitas vezes invasivas e violentas, como foram os registros de guerra. O grande número de imagens de corpos e rostos publicadas em redes sociais gera toda uma atmosfera de comparações e insatisfações que muitas vezes são, em certa medida, ilusórios. De modo que Harvey entende o *face deception* como uma imagem crítica a esses usos computadorizados.

A noção imediata de antiface se assemelha, regularmente, a um véu que encobre o rosto, ou máscara. E contém, ainda, uma dualidade: face e antiface que somam-se resultando na face mais uma não face, ou não rosto. Nesse sentido o rosto continua presente, ele está ali.

O que teríamos entre o rosto e o não rosto da camuflagem? Uma passagem, espaços de contaminação entre tempos distintos, entre-lugar, entre a analogia e reprodução de movimento. (PEIXOTO, 1993, p. 240; e BELLOUR, 1993, p. 221). A cisão entre o rosto e o desejo de seu apagamento, ou o *sfumato* da face, resulta em delicada e potente condição para que possa ser atualizado. “A atualidade da imagem de síntese, o que ela mostra, não é nada diante das virtualidades que demonstra” (BELLOUR, 1993, p. 215)

Diríamos que o antiface é também como um argo. “O argonauta que renova seu navio durante a viagem, sem lhe mudar o nome”. (NELSON, 2017, p.09). As partes do *argo* são trocadas com o tempo sem que o barco deixe de se chamar *Argo*. O rosto é renovado a cada

¹⁰Informações obtidas através dos sites: <<https://cvdazzle.com/>>; CV Dazzle; e <https://www.youtube.com/watch?v=I29V_HYdNH4&t=1723s> | CV Dazzle – *Face deception*;

utilidade de sua imagem pelo usuário, pois a própria tarefa do “ser rosto” e da linguagem que o acompanha, consistiria em dar a um mesmo “passado rosto” inflexões sempre novas.

A imagem localizada pelo algoritmo nada mais é que atualização de linhas, um rastreamento de códigos numéricos que pela programação não chega a configurar um rosto humano. Numa sequência que transborda a capacidade de leitura do software o que o aparelho enxerga volta-se para si. Nesse sentido, as figuras da montagem Antiface comungam de uma mesma imaterialidade que, atualizadas nas representações presentes, se espelham como uma mesma e só imagem – imagem fábula de um rosto *uno* que falta.

Ao olhar para cada figura nos deparamos com a dificuldade de pensar nelas isoladas, pois como parte de uma imagem maior assumem a forma de um fractal.

As três figuras (numeradas: 3,6,11) foram encontradas no site *Homeostasis Lab*, um ambiente de interface mutante, onde a cada nova publicação as imagens se reorganizam de forma aleatória. Extraímos três trabalhos, já anunciados, convergentes em sua proposta de driblar a aparição da face. Animadas em *gif* as figuras sublinham uma tendência do audiovisual contemporâneo, dismantelar a forma do corpo humano. Ou seja, instigar o deslize dos códigos numéricos que se esparramam pelas telas ativados intencionalmente por baixa resolução. Em geral se formam da fusão de processos de decodificação não compatíveis que resultam no *glitch*, e tempos longos de exposição fotográfica para captar movimentos que distorcem as cenas, o acionamento do flash que explode em luz o objeto focalizado, entre outros. São “pontos que organizam planos (...) sob olhar superficial, as imagens técnicas parecem planos, mas se dissolvem, deixam de ser imagens quando observadas” (FLUSSER 2008, p. 19). Sob o olhar de Villén Flusser (Idem) não há o vazio, o nada das imagens dissolvidas em números, mais sim esse nada que deixa entrever virtualidades. Nada por trás do véu ou da máscara que encobre o rosto, mas tudo já dado.

Nas representações gráficas dos ícones *Captcha* e *QRcode* (figs. 2 e 9) embora sigam uma lógica quase inversa, ou distinta a do CV Dazzle, fazem parte dessa coleção de não faces. Não só pela ausência da figura facial – *pictura* declarada, mas pela reversibilidade processual, ou seja, convertido um retrato de rosto em imagem de síntese ele é apagado de sua presença figurativa e substituído por um traçado numérico eterno. Eterno porque esse cálculo não sofre as intempéries do tempo, cronológico e ambiental, ele fixa, imobiliza um ser rosto de um momento, lhe conferindo a impossibilidade de apagamento. Essa humana permanência coincide ao mesmo tempo com a negação das virtualidades desse rosto. Fixa-se na sua

atualidade. O código *Captcha* “diz” aos números da malha virtual do aparelho que não somos como ele, logo ele deve nos aceitar, aceitar a nossa identificação, sem rosto\imagem, mas com presença *antiface*, existente, crível. Um novo código de barras, atualizado em pixels. Ambos, *Captcha* e *QRcode* contêm o rosto como lugar de retorno, mas são também o movimento entre a forma reconhecível de um rosto humano e a sua negação.

A maquiagem do projeto de Grigory Bakunov (fig. 14) e a fotografia do desfile de moda do estilista Richard Quinn (fig. 12) tem entre si a clara associação com o universo ainda (ex)clusivamente feminino e ao circuito do mercado da moda. Seja pela matéria prima, itens de maquiagem e tecido, seja anúncio do corpo/rosto como “prancha” de atualizações. No entanto, o contraponto aparece quando na proposta de Bakunov o objetivo é camuflar uma identificação e ele recorre a técnicas que salientam os traços deste rosto, sua materialidade vista sem a mediação das técnicas de biometria facial. Paradoxalmente, aquele é um rosto sobre outro. As camadas que a maquiagem confere confirmam sua sobrevivência, mas também afastam. Já na coleção de Quinn, os tecidos, a padronagem que cobre o rosto dos modelos, confundindo-se com o cenário, exporta não para um ou outro rosto, mas para virtuais rostos, todos e de todas as coisas, incluindo as interfaces digitais repletas de camadas. Vale ainda ressaltar que assim como no mundo da moda os objetos atraem as câmeras, os rostos, camuflados ou não, também assim o fazem. Nesse cruzamento de olhares quem enxerga quem ou o quê? Não mais “Corpo e figura de cera” (fig.,16) (BENJAMIN, 2006), mas então matéria outra que atualiza a virtualidades que agora se cristalizam e mantém certa humanidade das coisas que insistem em existir além de nós, de nossa vontade.

A imagem do então presidente do Brasil, Michel Temer, (fig., 4), retorcida pela aplicação de um efeito de ruído, ou *glitch alike*, encontra-se numa alusão clara de desmonte e ironia com o poder de uma imagem de governança em descrédito. Assim como a popular reprodução da pintura de Leonardo Da Vinci, *Monalisa* (fig., 13), sofre um típico processo iconoclasta. Nos dois casos, de modos distintos, o retrato se reapresenta como o ponto que aglutina visualmente desejos de mudança.

O destaque para um suposto “removedor de rosto” (fig.,7), (um erro grosseiro de digitação na etiqueta?), na sua forma atual é o instantâneo de um chiste, estremecimento sutil no movimento comunicacional cotidiano. Idêntico ao registro fotográfico digital que aciona o *flash* de luminosidade extrema voltada para o objeto retratado por Enamul Kabir, “*Flash Street Photography*” (fig.,15). Tratado como o equilíbrio de tonalidade típicos de uma pintura,

simula uma dessas traduções ou apropriações de padrões canônicos de figurabilidade, mas usando recursos digitais rapidamente recolocam em dúvida o que estamos vendo. Assim como a graça de um erro (intencional?) nos devolve à uma certa consciência, caminhos para imagens outras. Que rosto precisa ser precificado para ser removido? Que objeto rosto merece, ou pede, a luminosidade de um apagamento?

Quando da violência física com a decapitação (fig., 10) temos acesso não mais a um rosto, mas novamente ao seu contrário. Neste caso, que imagem se ausenta? Em transposição midiática o não-rosto foi distorcido, retido numa malha digital que impossibilita ver a agressão de forma direta. Porque forjar um disfarce sobre a imagem do conflito? O que ainda será decapitado? E ainda, o que nunca será separado de um corpo?

Na figura de número 17, Martin Gusinde nos faz conhecer uma história. O trabalho fotográfico foi realizado entre os anos de 1918 e 1924, com destaque sobre o povo Selk`nam.¹¹ “Usando ferramentas e métodos associados à racionalidade e à visibilidade, ele produziu uma imagem sólida – e, somos tentados a dizer, digna de fé – de um ser sobrenatural.” (BARTHE, 2018, p. 20). O caráter indiciário da fotografia analógica nos desafia, justamente por fazer algo que não conseguimos com tal qualidade com imagens digitais. Nesse caso, podemos dizer que foram capturados rostos que não estavam lá? No sentido da imagem de crença dos Selk`nam, a imagem de um espírito, como nos diz o texto, talvez. Mas então o que não foi capturado? As fotografias de Gusinde mostram de forma irrefutável coisas normalmente invisíveis, seja porque nas culturas Selk`nam e Yaghan o não iniciado era proibido de participar das cerimônias, seja porque na cultura ocidental o espírito não existe sob tal forma. [...] raros são os que sabem fotografar humanos e espíritos com a mesma perícia, sem trair nenhum dos dois. (BARTHE, 2018, p. 22)

Aqui o ruído digital também se desdobra a ideia de *spectro*, fantasma. Recorremos a perspectiva de Andriopoulos (2014), que ao explorar a intersecção do espectral com várias mídias e campos discursivos entre 1750 e 1930, teria definido a “estranheza mecânica” do início século XX como uma “súbita aparição spectral”, fantasma spectral na tela [...]”. (ADRIOPOULOS, 2014, p. 145-146).

¹¹ “Como fotografar um espírito?” Christine Barthe assina o texto ““ Como fotografar um espírito? ” Publicado na “Zuum. Revista de Fotografia”. São Paulo, IMS. #14, abril de 2018. pgs., 10-23. A autora comenta o trabalho de pesquisa fotográfica do missionário e antropólogo alemão Martin Gusinde nos anos 20, sobre o cotidiano e as cerimônias religiosas secretas dos povos Selk`nam, Yaghan e Kawésqar – na remota Terra do Fogo (Chile).

Nos parece que algo se anuncia entre o *antiface* produzido pelas imagens digitais, ou a camuflagem para desestabilizar a operação algorítmica de reconhecimento. Tal materialidade nos encara, fixa em nós. Uma face que antes de mais nada é acesso a um passado imemorial que não cessa de nos provocar, de se desdobrar. Biombo que tem nas pinturas corporais a treliça, dobra ou fenda em movimento oscilatório entre o atual encarnado e suas virtualidades. Tal semelhança informe, distanciada da forma rosto com que estamos habituados, é a passagem sem volta tanto para os aspectos culturais desse povo, quanto para nossa própria interioridade perpetuada na memória que não cansa de nos desafiar.

Nas outras imagens em que o gesto é arbitrário, *no face*, seja pela edição que exclui a cabeça, o rosto, seja através do *glitch*, haveria o eterno encolhimento, movimento centrífugo de rebatimento entre as nossas experiências individuais no mundo das coisas que sobrevivem sem nossa presença direta. Ou como nos fala Benjamin, (fig., 8) uma atualidade lacônica seria o destino de todos nós, de nosso rosto, que envelhece em seu processo natural, homeostático e se vê pleno de marcas, sinais do tempo agindo em nós, em nossa carne e espírito, que nada mais são que retorno. Tanto o retrato analógico, quanto o uso de ferramentas digitais agindo sobre a imagem do rosto seriam então fagulhas temporais, ínfimas paradas, ou recortes desse trajeto que nunca termina. Rosto (s) em movimento.

Nesses rostos camuflados os resultados se direcionam para uma forma nula\negativa de reconhecimento facial, seja pela violência ou implosão das formas, seja pela quebra da continuidade visual proporcionada pelas linhas e cores. A imagem de um rosto se reveste de superfície de experimentos, é a própria paisagem para a qual as formas de um rosto humano é apenas uma de suas atualizações. Nesse sentido tudo que é própria de vivência pode ser expressa nele. O rosto é ao mesmo tempo atualização e virtualidade. Sua duração se inscreve na passagem de sua existência atual, na materialidade que assume e em sua presença fora dela, na memória de um passado sempre em devir.

Toda a imagem é passagem, movimento suscetível às montagens do investigador. A coleção vai se fazendo e desfazendo, forjando as estéticas possíveis de rostos em desfiguração. Formas e feições redimidas da escuridão do aparelho, rostos em virtualidades.

∴

A dificuldade de operar com imagens encara a problemática da ontologia das imagens. Segundo Saes (2010) já mesmo Sartre denominou como “Ontologia ingênua” a concepção da imagem mental como cópia de uma coisa. Aí está o desafio, nos aproximar do modo de ser,

do sentido imanente dessas imagens de rostos digitais através de fabulações. Assim teríamos se não alcançado sua definição, pelo menos seus modos operativos e para onde correm suas potências e variações comunicativas. Para Bergson fabular é algo inato ao ser humano, é nosso por direito e constitui-se como um canal de sobrevivência. É a expressão de um espírito que pensa e que dura. De modo que nos perguntamos, podemos agir com e por imagens senão agindo com elas, fabulando assim como elas fabulam conosco?

Referências

- Agambem, Giorgio. (2015). *Nudez*. (1ª edição brasileira). Belo Horizonte, Autêntica.
- _____. (2009) “Aby Warburg e a ciência sem nome”. *Revista Arte&Ensaio*, n. 19, (p. 132-143).
- Andriopoulos, Stefan. (2014) *Aparições Spectrais. O idealismo Alemão, o romance gótico e a mídia óptica*. Rio de Janeiro, Contraponto.
- Baitello, Norval Jr; Klein, Alberto. (2014). Teorias da Imagem, *In: Citelli, Adilson; Berger, Christa et al* (orgs.) *Dicionário de Comunicação. Escolas, teorias e autores*. (1ª edição). (p. 484-493). São Paulo, Contexto.
- Bergson, Henri. (1978). *As duas fontes da moral e da religião*. (1ª edição brasileira). Rio de Janeiro, Zahar Editores.
- _____. *A evolução criadora*. (2005) São Paulo, Martins Fontes.
- _____. *Memória e Vida*. (2006) *Textos escolhidos por Gilles Deleuze*. São Paulo, Martins Fontes.
- Barthe, Christine. (2018) “Como fotografar um espírito?” “Zuum. *Revista de Fotografia*”. São Paulo, IMS. #14, abril (p. 10-23)
- Bellour, Raymond. (1993) A dupla hélice. *In: PARENTE, Andre* (org.). *Imagem-máquina. A Era das Tecnologias do Virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34 (p. 214-230).
- Benjamin, Walter. (2006) *Passagens*. Belo Horizonte, Editora da UFMG.
- Bitarello, Breno; Braz, André; Campos, Jorge Lucio de. *Lev Manovich e a lógica digital: Apontamentos sobre a linguagem da nova mídia*, (2011). Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bitarello-braz-campos-lev-manovich-e-a-logica-digital.pdf>> Acesso em maio de 2017.
- Canevacci, Massimo. (1990). *Antropologia da Comunicação Visual*. (1ª edição brasileira) São Paulo, Brasiliense.
- Courtine, Jean-Jacques; Haroche, Claudine. (2016). *História do Rosto: Expressar e Calar as emoções*. (1ª edição brasileira). Petrópolis, RJ, Vozes.
- Deleuze, Gilles. (1999) *Bergsonismo*. São Paulo, Editora 34.
- _____. *A lógica da Sensação*. (2007) São Paulo, Zahar.
- Deleuze, Gilles; Guattari, Felix. *Ano Zero-Rostidade* (1999) *In: Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. (1ª edição brasileira, 1996, reimpressão, 1999) (p.28-57). São Paulo, Editora 34.
- Didi-Huberman, Georges. (2015 a). *A semelhança informe. Ou o gaio saber visual segundo Georges Bataille*. (1ª edição brasileira). Rio de Janeiro, Contraponto.

- _____. (2015 b) Devolver uma imagem. In: ALLOA, Emanuel. (Org.) *Pensar a Imagem*. Belo Horizonte, Autêntica, (p. 205-225)
- _____. (1998). O Rosto e a terra: Onde começa o retrato, onde se ausenta o rosto. Porto Arte. Revista de Artes Visuais. v. 9, n. 16, p. 62-82. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/27751>> Acesso em junho de 2018.
- Flusser, Villém. Da ficção. (2000) Matraga, 13. [publicado pela primeira vez n'O Diáriode Ribeirão Preto, São Paulo, em 26 de agosto de 1966]. Disponível em: <<http://www.pgletras.uerj.br/matraga/matragal3/matragal3flusser.pdf>> Acesso em maio de 2018.
- _____. (2011) Filosofia da Caixa Preta. (1ª edição). São Paulo: Annablume.
- _____. (2008) Universo das imagens técnicas. *Elogio da Superficialidade*. São Paulo, Anablume.
- Kilpp, Suzana. Como ver o que nos olha. (2013) In: Kilpp, Suzana; Ficher, Gustavo. Para entender as imagens: como ver o que nos olha? (1º edição). Porto Alegre: Entremeios. (p. 13-24).
- Manovich, Lev. Database as a Genre of New Media. AI & Soc (2000). V,14. Disponível em <<http://link.springer.com/article/10.1007/BF01205448>> Acesso em setembro de 2018.
- _____. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. (2005) In: Leão, Lucia (org) O chip e o caleidoscópio. Reflexões sobre as novas mídias. (1º edição). (p. 23-50). São Paulo, SENAC.
- Muricy, Katia. (1998) Alegorias da Dialética: *imagem e pensamento em Walter Benjamin*. Rio de Janeiro, Relume Dumará.
- Nelson, Maggie. (2017) *Argonautas*. Belo Horizonte, Autêntica Editora.
- Peixoto, Nelsson Brissac. (1993) Passagens da Imagem: Pintura, Fotografia, Cinema, Arquitetura. In: Parente, Andre (org.). Imagem-máquina. *A Era das Tecnologias do Virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34. (p.237-252).
- Saes, Sílvia Faustino de Assis. (2010) Percepção e Imaginação. São Paulo, Martins Fontes.
- Warburg, Aby. (2012) *Atlas Mnemosyne*. Madri:, AKAL Ediciones.