

## Camuflar, imaginar. A fabulação nas imagens de rosto.<sup>1</sup>

Clarissa Daneluz

Universidade do Vale do Rio dos Sinos/ UNISINOS, São Leopoldo, RS<sup>2</sup>

### RESUMO

Diante das inúmeras imagens de rosto em circulação midiática destacamos duas tendências: a camuflagem facial e a criação de retratos imaginários através do uso de softwares. A faculdade fabuladora como ato criador de ficções estaria presente nas técnicas de obstrução do reconhecimento facial e na edição dessas representações. Para tanto recorremos ao pensamento de Henri Bergson; Villén Flusser; Walter Benjamin e Aby Warburg, a fim de problematizar as fabulações nos rostos - suas potências e variações - a partir de uma coleção de imagens relacionais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Rosto; software; função fabuladora; coleção-montagem.

De que a imagem de um rosto é imagem? Quais potências se atualizam nas representações da face humana? O que dura nestas imagens que também dura em nós? Nesse sentido Didi-Huberman nos provoca a pensar que:

[...] 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 a, p. 205)

Tais perguntas são direcionadas para representações do rosto que se destinam tanto ao entretenimento e a arte digital quanto aos sistemas de vigilância. Os *face apps*<sup>3</sup>, por exemplo, permitem tanto a montagem, “troca” de rostos, quanto sua edição através da aplicação de filtros; ocorrências típicas da audiovisualização da cultura.

Nesses processos de tradução e fluxo midiático as imagens exigem a nossa competência fabulatória para que possamos nos entender com elas.

Desse modo acionamos o conceito de fabulação, conforme Henri Bergson, tensionado com a noção de ficção filosófica de Villén Flusser. Tanto a faculdade

<sup>1</sup>Trabalho apresentado no GP Fotografia, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, UNISINOS, integrante do TCAV – grupo de estudos sobre Audiovisualidades e tecnocultura: comunicação, memória e design; e-mail: clarissadz@gmail.com

<sup>3</sup>Aplicativos usados em computadores e telefones móveis para reconhecimento e edição de imagens de faces.

fabuladora, quanto a ficção flusseriana são acionadas como estratégias de aproximação às imagens técnicas, representações de rostos formados de cálculo e texto. A montagem como método recorre ao pensamento de Aby Warburg e de Walter Benjamin ao propor um saber-montagem por meio de relações associativas sincrônicas. (AGAMBEM: 2009). Tal recorte de referências se vale de aspectos que entendemos comuns aos autores: a predileção por objetos/aspectos negligenciados nos produtos culturais; montagens inacabadas; criação de relações entre imagens de diversas procedências; o passado como unidade vitalista; a valorização dos aspectos formais, estéticos.

Buscamos colecionar imagens entendendo-as como “superfície significativa na qual as ideias se inter-relacionam magicamente” (FLUSSER, 2011, p. 18), ou seja, coletar casos que nos permitam pensar em tal superfície como tendência das imagens para assumirem determinadas materialidades e assim intuir sua duração.

Os casos apresentados a seguir foram coletados a partir das seguintes chaves de busca na internet: corpo humano; rosto; retrato; mutações da imagem; imagem de síntese; estética do ruído; *glitch art*; *faceless portraits*; imagem técnica; desfiguração; reconhecimento facial.<sup>4</sup>

São imagens presentes em sites de carregamento, exposição e criação de imagens; produzidas por filtros de aplicativos em mídias móveis ou pelo computador, como *Dreamscope*, *Google Deep Dream Generator*, *Snapchat*, e *Pix2Pix*<sup>5</sup>; também presentes na curadoria e exposição de imagens com o mote *faceless* em páginas do Instagram<sup>6</sup>; ou na montagem de um rosto através de banco de dados. Recentemente com a 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 vigilância (assim como o projeto *CV Dazzle*, uma espécie de camuflagem *antiface*)<sup>7</sup>. E ainda, através de jogos/testes disponíveis em redes sociais que usam dispositivos de reconhecimento

<sup>4</sup>As buscas foram orientadas por acesso identificado, ou seja, através de computador pessoal. Sabemos que uma consulta “anônima”, ou por exclusão do histórico do usuário, poderá trazer distintas imagens.

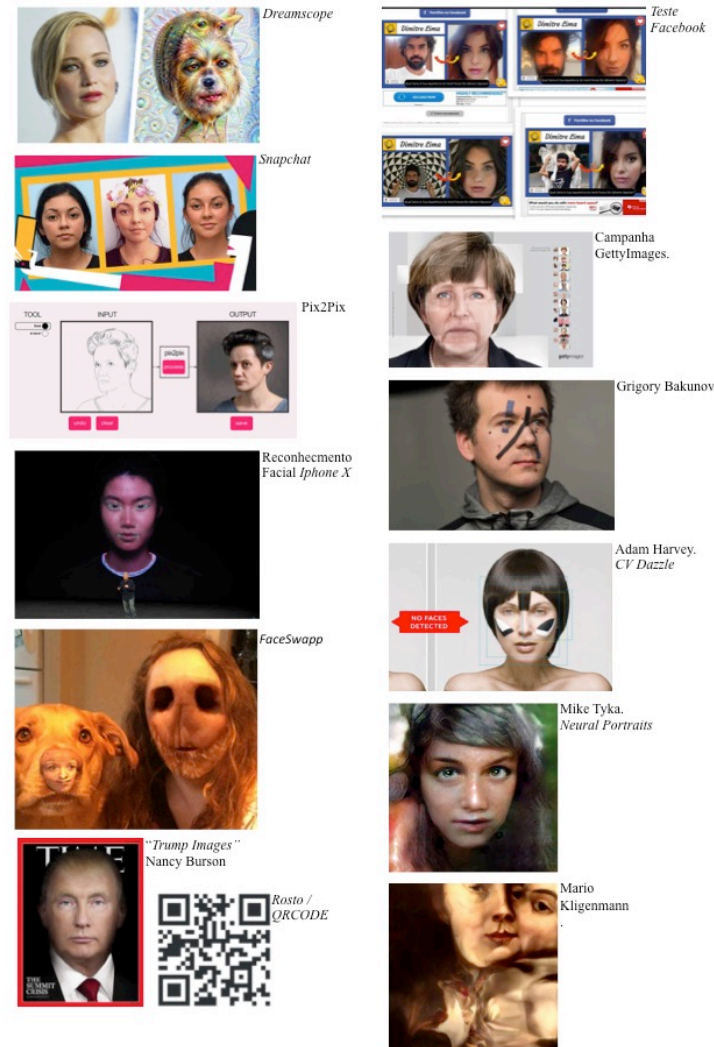
<sup>5</sup>Disponível respectivamente em: *Dreamscope* < <https://dreamscopeapp.com/>>; *Deepdream Generator*: <<https://deepdreamgenerator.com/>>; *Snapchat*: <<https://www.snapchat.com/l/pt-br/>>; *Pix2Pix*: <<http://prostheticknowledge.tumblr.com/post/161363485726/fotogenerator-pix2pix-online-neural-network>> ; <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](https://www.rbth.com/science_and_tech/2017/07/22/hiding-from-artificial-intelligence-in-the-age-of-total-surveillance_808692)>. Acesso em junho de 2019.

<sup>6</sup> Como exemplo: *Instagram*: < [https://www.instagram.com/faceless\\_tk/](https://www.instagram.com/faceless_tk/)> Acesso em junho de 2019.

<sup>7</sup> Grigóri Bakunov: <[https://www.rbth.com/science\\_and\\_tech/2017/07/22/hiding-from-artificial-intelligence-in-the-age-of-total-surveillance\\_808692](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: junho de 2019.

facial para promover alterações da imagem do rosto com categorias como: idade, cor/corte de cabelo, sexo oposto, cor da pele, etc.

Figura 1.



Fonte: a autora.

A página *Dreamscope* 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. O *snapchat*, usado como aplicativo de rede social, foi conhecido por sua abordagem efêmera, o *'Self Destruct'*, e disponibilizar recursos que podem animar um rosto com

efeitos especiais.<sup>8</sup> 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.

A montagem de rostos a partir de banco de dados intitulada “*Millions of images. Endless possibilities*” (Milhões de Imagens. Infinitas Possibilidades), 2016, foi a aposta de uma das campanhas publicitárias da empresa *Getty Images*. O conceito traz diversos rostos de figuras públicas, como o semblante de Angela Merkel, do príncipe Charles, de Dalai Lama e do Papa Francisco, todos reconstruídos apenas com imagens do acervo da *Getty Images*, sem usar nenhuma imagem editorial<sup>9</sup>.

A criação de “retratos imaginários” aparece recentemente dos projetos de Mike Tyka, e Mario Klingemann<sup>10</sup>. De acordo com Joan Fontcuberta (2008), a pioneira na geração de rostos a partir de redes neurais foi Nancy Burson ao desenvolver em 1989 o que chamou de “estética generativa”. No exemplo exposto está a produção da artista para a revista “Time”. A proposta gráfica consiste em fundir digitalmente as imagens de dois atuais presidentes, Donald Trump (EUA) e Vladimir Putin (Rússia). Outras fusões como a intitulada “*Warhead 2017 (Trump/Jong-un)*” entre Trump e Kim Jong-un (líder da Coreia do Norte), e uma mescla étnica a partir do retrato de Trump, podem ser conferidas no site da autora<sup>11</sup>.

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 que geram imagens “totalmente” digitais, sem um referente que corresponda exatamente a algo do campo da experiência humana fora do ambiente informatizado. Desse modo, tanto Tyka quanto Klingemann trabalham a capacidade computacional aplicada a geração de rostos.

Na direção contrária, a proposta de camuflagem facial desenvolvida pelo americano Adam Harvey (*CV Dazzle*), assim como a do russo Grigory Bakunov, são

---

<sup>8</sup> Em 2018 foi noticiada a ocorrência de pessoas que buscam cirurgia plástica para ficarem parecidas com as versões filtradas de si mesmas disponíveis por aplicativos. Chamada de “*Snapchat dysmorphia*” (forma de transtorno dismórfico corporal (TDC), despertou a atenção de pesquisadores da área de medicina da Universidade de Boston (USA). Mais sobre: <<https://www.ajc.com/news/world/what-snapchat-dysmorphia-people-seeking-plastic-surgery-look-like-snapchat-filters/rnenugYbLBW1D9K1PNA5dL/amp.html>>. Acesso em junho de 2019.

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://www.gettyendless.com/>> Acesso em junho de 2019.

<sup>10</sup> Disponível em: Mike Tyka: <<https://mtyka.github.io/machine/learning/2017/06/06/highres-gan-faces.html>>; Mario Klingemann: <<https://www.fastcodesign.com/3062016/this-neural-network-makes-human-faces-from-scratch-and-theyre-terrifying>> Acesso em junho de 2019.

<sup>11</sup> Burson é conhecida por seu trabalho de composição facial, incluindo o desenvolvimento de uma técnica para ajudar o FBI a encontrar crianças desaparecidas ao envelhecer seus rostos. Disponível em: <<http://nancyburson.com/>>. Acesso em junho de 2019.

---

dispositivos *antiface* que dispõem de ferramentas gráficas de pintura corporal para confundir algoritmos de detecção e reconhecimento facial.

A partir das ocorrências expostas, acreditamos que o acesso que temos às imagens de rostos seriam da ordem de traduções imaginativas, fabulatórias, de uma realidade para outra, de uma “memória rosto” (reconhecida como tal) ao universo das imagens técnicas. Um método dialógico que tem o espaço-tempo como suporte e a realidade como circunstância concreta presente – sendo o passado aspecto desse presente, memória disponível a ser acionada, mas de forma a “[...] ultrapassar a memória hábito para ver o que nos olha”. (KILPP, 2013, p. 22-23)

### **Rosto e tecnocultura**

Tanto numa perspectiva histórica linear, quanto de relações sincrônicas, o rosto na tecnocultura se apresenta como território de conflitos, de disputas estéticas e políticas.

Didi-Huberman salienta que a representação humana pré-histórica não mostra o rosto em seus principais meios figurativos. “Acéfalo, informe ou mascarado, o homem do Paleolítico somente foi representado em associação estrutural a figura animal”. Deixou-nos uma série desses corpos excessivos, sem rosto, de um “naturalismo minucioso” e um “idealismo disforme”. (DIDI-HUBERMAN, 1998)

Para Courtine e Haroche a noção de rosto se confunde com a história da expressão, sendo a figura que faz sinal no rosto e constitui o objeto da *fisiognomia* (estudo das aparências), aquém da figura, o rosto escapa como um enigma. (COURTINE; HAROCHE, 2016, p. 46-47). Ainda hoje podemos afirmar que “Espera-se que o homem interior se conforme ao comportamento do homem exterior” (Idem, p 33). Nesse sentido os autores enxergam dois polos na expressividade individual: a das paixões, do excesso e descontrole; e da temperança e do autocontrole.

Essas duas imagens de rosto, uma associada a figura animal e outra polarizada em suas emoções, organizam o terreno de suas representações e nos provocam a pensar nas aparições desse mesmo rosto na cultura digital e do software. Em estéticas que preservam e também corrompem os opostos: o rosto das paixões e o rosto dos controles.

Giorgio Agamben (2015), nos fala da nova figura humana para além da máscara ou da “facies biométrica”; para Gilles Deleuze e Félix Guattari (1999) os rostos “nascem de uma máquina abstrata de rostidade” que desterritorializa o rosto em tempos e imagens distintas; Massimo Canevacci (1990) nos apresenta a ideia de “visus” - o

---

visual do primeiro plano onipresente que remonta a caveira, mas encarna a máscara contemporânea no vídeo; já Didi-Huberman (2015 b) discute a forma pela via da “semelhança informe” que dilacera, abre a forma para deixar que ela possa agir.

Atualmente as práticas digitais em imagens de rosto estão ancoradas por técnicas que remontam às imagens de vídeo, mas também àquelas potencializadas pelos softwares. De anamorfoses cronotópicas ao *glitch*, até o uso de filtros para edição; são práticas de *transcending* (tradução das camadas culturais em camadas computadorizadas).

A (des) figuração que tem como pano de fundo a profusão de imagens de síntese pode ser caracterizada como anamorfose. Como expostas por Arlindo Machado: se tornaram as primeiras evidências como traduções contemporâneas de uma mancha imagética como sintoma, denominada cronotópica por se referir a deformações resultantes de uma inscrição do tempo na imagem. (MACHADO, 1993, p.100-104).

Ao chegar à imagem eletrônica Machado (Idem, p. 113-115) esclarece que essa consiste, em suma, em um conjunto de linhas sobrepostas e sucessivas, cada uma delas constituída por um número dado de pontos elementares de cor, que se juntam num quadro para formarem um painel de retículas, praticamente como num mosaico.

Para Christine Mello, a transformação de um estado de imobilidade (por exemplo fotografias geradas pelo aparelho celular) para um estado de mobilidade (imagens videográficas) gera uma qualidade particular de movimento. Diz respeito a abordar aspectos existentes entre a imagem digital e a memória na constituição de uma qualidade de espaço sensorio produzido pela deformação temporal de uma imagem. Um espaço de sensorialidade capaz de circunscrever o tempo e a memória. As anamorfoses cronotópicas podem produzir uma dobra que remete a essa suspensão do tempo. (MELLO, 2009, p. 151- 156)

Esta espécie de suspensão temporal parece materializar-se e atualizar-se nas práticas dos rostos gerados por softwares quando expõem esse tipo de “entre imagens”. Essas práticas geram imagens de qualidade estética diversa, de modo que a noção de rosto, atravessado por lógicas de circulação e visibilidade das mídias, pode ser alterada.

As escolhas do produtor e/ou do software utilizado são fundamentais. Podemos ver imagens em que os rostos são mesclados, sobrepostos a outras imagens por meio de

---

um *remix* de códigos digitais. O efeito *glitch* aparece, o *datamosh*,<sup>12</sup> é uma delas, assim como o uso de filtros.

Embora o gênero retrato e a figura do corpo humano já tenham sido corrompidas, questionadas, distendidas plasticamente - tanto em representações de imagens visuais, quanto literárias (como nas pinturas de Francis Bacon, e na obra de George Bataille) - focamos em imagens criadas e/ou pós-produzidas por computador em momento de múltiplas exposições midiáticas.

Nos projetos ligados ao reconhecimento facial biométrico, prática ligada à segurança de dados e controle do indivíduo, os registros fotográficos são computados ao relacionar simetria e diferenças tonais. Os principais pontos nodais escaneados (lembrem o processo de pintores de retratos) são a distância entre os olhos, a largura do nariz, a profundidade dos olhos, o formato das maçãs do rosto, o tamanho da mandíbula entre outros.

Esse tipo de análise feita por artistas e algoritmos nos remete a antigos métodos de avaliação do sujeito realizadas pelos experimentos de Le Brun durante o século XVII: “[...] A semiologia de Le Brun constrói um animal geométrico que é relacionado ao animal psicológico: uma espécie de antecipação dos cálculos que no século XVIII levarão à Teoria do Ângulo Facial”. (COURTINE; HAROCHE, 2016, p. 83).

Aqui importa considerar que um rosto em retrato envolve uma realidade complexa, difícil de abarcar por uma fórmula e longe de ser apenas “documento portador de informações detalhadas sobre a fisionomia, a idade, o *status* social e a personalidade do sujeito (FABRIS: 2004, p. 176).

Tais apontamentos recolam questões sobre as práticas da biometria facial – e se voltam para a qualidade material/estética de promoção de imagens de rosto geradas por tecnologias digitais dependentes de softwares<sup>13</sup>. Na esteira dessas reflexões retomamos Deleuze e Guattari: “[...] A desterritorialização do corpo implica uma reterritorialização no rosto; a decodificação do corpo implica uma sobrecodificação pelo rosto [...]”. (DELEUZE; GUATTARI, 1999, p. 45). Nesse sentido, “a máquina abstrata de

---

<sup>12</sup> Conforme Brown e Kutty o *datamoshing* diz respeito a prática adotada por alguns artistas de rebaixar a qualidade de imagens digitais (códigos de dados) para produzir efeitos estéticos, Os autores defendem a decadência das imagens de síntese como forma "artística" da entropia. In: “*Meetali. Datamoshing and the emergence of digital complexity from digital chãos*. Convergence”. Disponível em: <<http://con.sagepub.com/content/18/2/165.short>>. Acesso em junho de 2019.

<sup>13</sup> Alguns casos exemplificam o uso corrente de tecnologias digitais que colocam o rosto como protagonista de práticas avaliativas do sujeito. Como: “Uso de biometria facial nas fronteiras migratórias”. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/mundo/eua-instalarao-sistema-de-reconhecimento-facial-na-fronteira/>> Acesso em junho de 2019.

rostidade” e mesmo, as passagens do rosto humano para imagem de síntese (inventadas/camufladas) teriam, no espaço e momento de desterritorialização, unificadas tanto a objetividade orgânica quanto a subjetividade expressiva. O rosto como lugar onde instâncias de significação e de subjetividade insistem em existir e se expressam conforme sua ambiência social.

Nesse sentido Lev Manovich (2005), ao caracterizar objetos das novas mídias, nossa atual ambiência, nos fala que a camada computacional muda rapidamente desenvolvendo-se a partir da própria relação com a camada cultural, uma mistura de significados humanos e computacionais, a cultura humana modela o mundo e os próprios meios do computador representá-lo “[...] As novas mídias permitem gerar múltiplas versões do mesmo objeto [...]” (MANOVICH, 2005, p. 28-29)

Como exemplo o autor comenta as montagens a partir de diferentes fotografias praticadas logo após a invenção das câmeras fotográficas através de “imagens combinadas” juntando múltiplas fotografias (no séc. XIX, Henry Peach Robinson e Oscar G. Reijlander). As fotomontagens, como técnica básica de representação cultural visual no século XX, e logo a chegada da fotografia digital com o uso de softwares como *Photoshop*, e o uso de *scanners* e câmeras digitais (anos 80-90) tornaram-se mais onipresentes e alteraram fundamentalmente as características visuais do registro.

De acordo com Manovich (2000) a computadorização da cultura é nova lógica simbólica. Tem como sintoma o fim de grandes narrativas, da linearidade histórica, e a primazia das coleções. Nessa tendência a representação numérica (códigos digitais que podem ser quantificados e programados) e a transcodificação (mídias transformadas em dados de modo a possuírem uma estrutura própria que pode ser utilizada em diversos formatos) estabelecem a proliferação e as mutações nas imagens.

Na era pós-fotográfica, tanto a representação numérica quanto a transcodificação, potencializam a perda de referência na produção de imagens. Segundo Tim Lenoir, essa ausência do referente representa uma profunda mudança que constitui a subjetividade do espectador e até mesmo a desmaterialização completa desse observador. (LENOIR, 2004)

Nesse processo, típico da tecnocultura, o corpo/rosto se torna uma *assemblage* de imagens e, de algum modo, produto de fabulações que disputam um “lugar rosto” para atualizar potências estéticas e comunicacionais.



---

## **Rosto, Fabulação/ficção**

O rosto que se atualiza nessas práticas softwarizadas é também produto de ficções. A filosofia bergsoniana nos auxilia a entender esse processo: “[...] 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). Nessa visada, Bergson desenvolve a Intuição como método.

Conforme Deluze, a partir do pensamento de Bergson: “[...] a intuição é um método que busca a diferença [...] O que difere por natureza nunca é uma coisa, mas uma tendência.” (DELEUZE, 1999, p. 130)

Para intuir o que dura nas imagens de rosto geradas por software recorreremos a faculdade fabuladora ou seja, ao ato criador de ficções que procura defender a vida contra o poder desagregador da inteligência. Como duas durações distintas, natureza e inteligência, travam um jogo contra a morte através de vieses de instinto – onde a fabulação se manifesta como resíduo de instinto manifesto na inteligência através de representações, de “[...] 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” (BERGSON, 1978, p. 99)

Também a filosofia de Villém Flusser salienta a ficção, imaginação e realidade como alavancas para o conhecimento. O autor defende no ensaio “Da Ficção” (1966) que não haveria diferença entre ficção e realidade - os acessos ao mundo se dão pela ficção, ou/e por ficções que ora se aproximam, ora se distanciam em diferentes escalas da realidade, ou “escondem” a ficcionalidade da ficção.(Idem)

Em “O universo das imagens técnicas” (2008), Flusser propõe a superação da diferença entre ficção e realidade excluindo perguntas sobre as imagens, como: “são elas verdadeiras ou falsas?”, “são elas autênticas ou artificiais”? E ainda “o que significam?” (Idem, p. 128).

De fato no universo de imagens técnicas, haveria 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, ambas dedicadas a produção de conhecimento.

---

Tanto o ato de imaginar/fabular, quanto a ficção filosófica, se fortalecem no conhecimento científico. Esse fortalecimento estaria associado a um “renascimento especulativo”, segundo Erick Felinto (2014): “A um declínio das noções de verdade e certeza, acompanharia logicamente um fortalecimento da especulação e da imaginação”. (FELINTO, 2014, p. 3) Estaríamos num momento de “avivamento da imaginação” (Idem, p. 4)

Haveria então um diálogo entre Bergson e Flusser no que diz respeito a imaginação como faculdade inseparável do processo de conhecimento.

### **Coleções, Montagens**

Entendemos que a eleição e reordenamento dos objetos empíricos seriam tanto uma prática da tradução flusseriana, e da fabulação para Bergson, quanto do gesto de colecionar benjaminiano.

A fabulação tem aqui a tarefa de liberar o objeto de explicações e análises – apaziguar a natureza transitória e mutante do rosto – das imagens – propondo relações, fabulando uma curva entre a imagem constructo social do rosto e suas virtualidades. Acessar a duração dos rostos seria então um processo de tradução imaginativa, fabulatória.

Na tentativa de aproximação do objeto realizamos algumas montagens. O intuito é que certas tendências falem a partir disso, que auxiliem a buscar as matizes de diferença que as caracterizam.

Para tanto, exploramos o agir metodológico de Aby Warburg e de 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, e revelam não só o passado que testemunham, mas os nossos desejos neles concentrados.” (MURICY, 1998, p. 222-223).

O pensamento e o modo de manejar as imagens de Aby Warburg - sua “ciência sem nome” (AGAMBEM, 2009) - se tornam aqui importante ancoragem metodológica. Desprendida da tarefa de interpretar as imagens, mas antes “entender-se com elas” (LISSOVSKY, 2009) a iconologia warburguiana propõe “uma espécie de saber-montagem que se dá por meio de relações associativas, e nunca de forma linear, estável

---

ou cronológica.” (AGAMBEM, 2009, p. 132-143.)<sup>14</sup>

Como nos fala Lissovsky: “Sob o signo da montagem [...] o paralelo entre os dois se fortalece, em particular quando confrontamos suas obras inacabadas: o “Atlas Mnemosyne” e o projeto das “Passagens”. (LISSOVSKY, 2014, p. 315-316)

Em síntese, dois conceitos reverberam da obra de Warburg, o de *Pathosformeln* (fórmulas de emoções); e o conceito de meio de aparição das figuras no Atlas - seu ambiente dinâmico, o intervalo - que separa as impressões fotográficas, o “instrumento epistemológico de desterritorialização disciplinar” manejado por Warburg ao longo da vida. (DIDI- HUBERMAN, 2013 a). Nesses intervalos o ato fabulatório estaria em ação para dinamizar a criação de relações entre as imagens.

De certo modo, a ligação e disputa entre imagens se dá através da função do colecionador benjaminiano: colecionar é, para o autor, um ato quase mágico, uma vez que retira um objeto das suas funções utilitárias e lhe confere um outro caráter, que se estabelece no contato com os demais objetos da coleção. (BENJAMIN, 2012)

As coleções se vinculam também ao processo das constelações benjaminianas, que por sua vez se alinha ao pensamento de Atlas de Warburg. Na perspectiva de Walter Benjamin as constelações são agrupamentos imaginários saturados de tensões. Uma espécie de choque, um pensamento que é paralisado em determinado conjunto e traria a ideia de imagem dialética. Próximo as montagens de Warburg, que propõem salientar gestos recorrentes nas imagens de distintos tempos históricos. Entendemos que Bergson, ao buscar na duração das coisas/imagens o que nelas é potência de criação e sobrevivência, estabelece um diálogo com Benjamin e Warburg especialmente ao enxergar o passado como unidade vitalista.

Atualmente colecionar e atualizar imagens em processos que emergem da tecnocultura audiovisual é criar montagens de qualidade sensível e material distinta. Como alavanca fabulatória propomos uma coleção que valoriza a reflexão sobre a memória ativada pela disposição das imagens, mais do que por sua extensão, quantidade. Desse modo a criação de montagens com nossos empíricos se dá ao modo de um “Atlas fabulatório” ou seja, de uma elaboração entre o *Atlas Mnemosyne* e as Constelações. Para tanto propomos a seguinte síntese conceitual:

---

<sup>14</sup> Warburg elaborou diversos mapas de imagens com recortes gráficos. Neles enxergava, por meio de montagens, “sismos dos tempos”. Ou seja, buscava compor o que chamou de “*Atlas Mnemosyne*”, modo de justapor informações que relacionadas arbitrariamente pudessem estremecer “a memória hábito” que nos faz interpretar e julgar os acontecimentos culturais.

Tabela 1: Atlas Mnemosyne; Constelações; Atlas Fabulatório.

	<i>Atlas Mnemosyne</i>	<i>Constelações</i>	<i>Atlas Fabulatório</i>
<i>Coleção; Montagem</i>	<b>Imagens de diversas procedências</b> que de forma relacional acionam um saber em constante movimento.	<b>Agrupamentos imaginários</b> saturados de tensões, cuja a própria montagem constitui a interpretação.	Coleção de imagens a partir de deriva virtual que pretendem <b>fabular o objeto de estudo, suas potências e variações</b> representativas.

Fonte: a autora.

Essa síntese nos ajuda a pensar sobre as potências e variações que se manifestam nas imagens de rosto. Um caminho para fabular um conhecimento sobre elas, sobre a duração indivisível da matéria que assume, a sucessão de mudanças que se interpenetram. (BERGSON, 2005)

### Fabulações

Em retorno aos apontamentos trazidos até aqui a montagem a seguir traz uma coleção de imagens que salientam duas tendências que reconhecemos nas imagens de rosto geradas por software: a camuflagem facial e a criação de retratos imaginários. Trata-se de um exercício fabulatório que chamamos de “Antiface; Rosto Numérico” composto por casos da área do entretenimento; da arte digital; da vigilância (segurança da informação) assim como de referências presentes na literatura sobre rostos. A maioria das figuras que compõem a montagem foram extraídas dos casos apresentados anteriormente (Figura 1). Vale salientar que nos importa menos a fonte específica dessas práticas e mais as relações que estabelecem entre si no mapa construído.

Figura 2. Antiface; Rosto Numérico



Fonte: montagem da autora

---

## Rosto como fábula

As imagens relacionadas na montagem ressoam umas nas outras. Os rostos como fábulas da tecnocultura dividem a mesma (i) materialidade que se atualiza nessas representações e ao mesmo tempo compõem uma só imagem. Sendo o próprio agrupamento dessa coleção uma espécie de “rostos” ou retrato. São imagens de diversas procedências que compõem o que chamamos de agrupamento imaginário capaz de nos ajudar a fabular o objeto.

Tanto a noção de antiface, quanto a ideia de rosto numérico, se assemelham a um véu que encobre o rosto humano, máscara para um “passado rosto” de inflexões sempre novas. Pois a imagem de um rosto detectada por algoritmo transborda a capacidade de leitura do software, o que o aparelho enxerga volta-se para si, é autorreferente. Um rosto que não se deixa reter. Mas quando foi, ao menos na história do retrato, que um rosto deixou-se apreender? Ele parece escapar em virtualidades e só nos permite captar o instantâneo de um gesto - a duração que se impõe, o choque com outras imagens.

Ao acolher a filosofia bergsoniana estamos atentos não ao “possível”, mas ao que “já é” nessas imagens. A geração e camuflagem de rostos por aplicativos informatizados promovem distintas narrativas de retrato. Nesse sentido, responder: de que a imagem de um rosto é imagem? Quais potências se atualizam nas representações da face humana? O que dura nestas imagens que também dura em nós? - requer traduções imaginativas, fabulatórias. Importa considerar tanto a série de corpos sem rosto marcados nas representações da antiguidade, quanto a figura perseguida por paixões e controles na ambiência atual em que se encontram.

As potência e variações dessas “imagens rosto” se encontram em fazer do próprio rosto território de mutações. Ou seja, salientam a capacidade técnica e humana de produzir transformações com o uso de “filtros”, espécie de máscaras. Essas práticas alteram qualidades estéticas em busca de uma ideia de embelezamento e/ou corrompem a aparência da face em ruídos digitais - anamorfoses retidas, o tempo da varredura exposto como tempo de gestação da imagem. Também a inserção de elementos gráficos que não correspondem a um rosto humano, e mesmo as montagens, inserem nossos rostos como interface de experimentos tecnoculturais.

Até o momento, reconhecemos na montagem “Antiface; Rosto numérico” - rostos produzidos na dobra entre abstração numérica e semelhança, mesmo que informe ou destituída da forma rosto, aspectos como: o formato da cabeça agregada a extensão de um corpo, uma ideia de olhos, boca e nariz, “buracos negros” na tela - face “muro branco” (DELEUZE; GUATTARI, 1999), elementos que preservam traços de um referente rosto fora da camada computacional.

De outro modo, em evidência, estão as figuras que excluem esses elementos e propõe um tipo de amálgama com o fundo das imagens, com a própria paisagem em que estão inseridos, numa tentativa de camuflagem, parecem reiterar a “presença rosto”.

O que se impõe, é um tipo de fusão mimética, tanto à ambiência computacional - personificam e validam o treinamento de códigos numéricos - quanto à manutenção de elementos (formas, cores, ritmos das linhas de formação) característicos da face humana. Estes rostos parecem fabular sua própria duração em uma outra natureza que não os exige ser mais ou menos rosto, mas estimulam modos de agir e criar formas de sobrevivência.

Essas “imagens rosto” nos provocam - entre identificação, encanto, e às vezes negação – também porque são cada dia mais triviais. Ou seja, o desafio de intuir as potências e variações desses “rostos fábula”, e agir a partir deles, se torna vital.

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. “Aby Warburg e a ciência sem nome”. **Revista Arte&Ensaio**, n. 19, 2009 (p. 132-143).
- \_\_\_\_\_. **Nudez**. Belo Horizonte, Autêntica, 2015.
- BENJAMIN, Walter. “Desempacotando minha biblioteca”. In: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas, vol. II - Rua de mão única**. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BERGSON, Henri. **As duas fontes da moral e da religião**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.
- \_\_\_\_\_. **A evolução criadora**. São Paulo, Martins Fontes, 2005.
- CANEVACCI, Massimo. **Antropologia da Comunicação Visual**. São Paulo, Brasiliense, 1990
- COURTINE, Jean-Jacques; HAROCHE, Claudine. **História do Rosto: Expressar e Calar as emoções**. Petrópolis, RJ, Vozes, 2016.
- DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo, Editora 34, 1999.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Ano Zero-Rostidade. In: **Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia**. V. 3. 1999. Disponível em: < <http://ghiraldelli.pro.br/wp-content/uploads/Gilles-Deleuze-Mil-Plat%C3%B4s-Vol.-3.pdf>> Acesso em junho de 2019.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O Rosto e a terra: Onde começa o retrato, onde se ausenta o rosto**. 1998. In: Porto Arte. Revista de Artes Visuais. Porto Alegre: UFRGS. **v. 9, n. 16 (1998)** Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/27751> Acesso em maio de 2019.

- \_\_\_\_\_. **A Imagem sobrevivente.** *História da Arte no tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg.* Rio de Janeiro, Contraponto, 2013.
- \_\_\_\_\_. Devolver uma imagem. In: ALLOA, Emanuel. (Org.) **Pensar a Imagem.** Belo Horizonte, Autêntica, 2015 a (p. 205-225)
- \_\_\_\_\_. **A semelhança informe.** *Ou o gaio saber visual segundo Georges Bataille.* Rio de Janeiro, Contraponto, 2015 b.
- FABRIS, Annateresa. **Identidades Virtuais.** *Uma leitura do Retrato Fotográfico.* Belo Horizonte, Ed. UFMG, 2004.
- FELINTO, Erick. “**Zona Cinzenta: Imaginação e Epistemologia Fabulatória em Vilém Flusser.**”, 2014. Disponível em: <[http://compos.org.br/encontro2014/anais/Docs/GT13\\_IMAGEM\\_E\\_IMAGINARIOS\\_MIDIA\\_TICOS/compos2014-erickfelintofinal\\_2252.pdf](http://compos.org.br/encontro2014/anais/Docs/GT13_IMAGEM_E_IMAGINARIOS_MIDIA_TICOS/compos2014-erickfelintofinal_2252.pdf)> Acesso em junho de 2019.
- FLUSSER, Villém. **Da ficção.** [publicado pela primeira vez em “O Diário de Ribeirão Preto”, São Paulo, em 26 de agosto de 1966] Disponível em: <<http://www.pgletras.uerj.br/matraga/matraga13/matraga13flusser.pdf>> Acesso em maio de 2019.
- \_\_\_\_\_. **Universo das imagens técnicas.** *Elogio da Superficialidade.* São Paulo, Annablume, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Filosofia da Caixa Preta.** São Paulo, Annablume, 2011.
- KILPP, Suzana. Como ver o que nos olha. In: KILPP, S; FICHER, G. **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013.
- LENOIR, TIM. In: HANSEN, Mark. **New philosophy for new media.** London: MIT Press, 2004. Disponível em: <[http://jenkins.duke.edu/publications/Lenoir\\_Hansenforward.pdf](http://jenkins.duke.edu/publications/Lenoir_Hansenforward.pdf)> Acesso em junho 2019.
- LISSOVSKY, Mauricio. Viagem ao país das imagens. A invisibilidade das fotografias e suas possibilidades combinatórias. In: FURTADO, Beatriz (org.) **Imagem Contemporânea v.1.** São Paulo, Ed. Hedra, 2009 (p. 121-143).
- \_\_\_\_\_. **A vida póstuma de Aby Warburg: por que seu pensamento seduz os pesquisadores contemporâneos da imagem?** Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas, v. 9, n. 2, p. 305-322, maio-ago. 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/bgoeldi/v9n2/a04v9n2.pdf>> Acesso em junho de 2019.
- MANOVICH, Lev. **Database as a Genre of New Media.** *AI & Soc.*, 2000 (p. 176-183). Disponível em: <<https://link.springer.com/article/10.1007/BF01205448>> Acesso em maio de 2019.
- \_\_\_\_\_. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (org.) **O chip e o caleidoscópio.** *Reflexões sobre as novas mídias.* São Paulo, SENAC, 2005 ( p. 23-50)
- MURICY, Katia. Alegorias da Dialética: *imagem e pensamento em Walter Benjamin.* Rio de Janeiro, Relume Dumará, 1998.
- SILVA, Elaine Guinevere de Melo. “**O papel da imaginação na filosofia de Bergson**”, 2009. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/~sempgfil/wp-content/uploads/2012/05/Elaine-Guinevere-de-Melo-Silva-O-papel-da-imagina%C3%A7%C3%A3o-na-filosofia-de-Bergson.pdf>> Acesso em maio de 2019.