

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL DOUTORADO

CLARISSA RITA DANELUZ

ANTIFACE / ROSTO IMAGINÁRIO
Fabulações nas imagens geradas por *softwares*.

SÃO LEOPOLDO

2021

CLARISSA RITA DANELUZ

ANTIFACE / ROSTO IMAGINÁRIO

Fabulações nas imagens geradas por *softwares*.

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS

Orientador (a): Prof.(a). Dr. Suzana Kilpp

São Leopoldo

2021

D179a Daneluz, Clarissa Rita.
Antiface / rosto imaginário : fabulações nas imagens geradas por softwares / por Clarissa Rita Daneluz. – 2021.
214 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, RS, 2021.
“Orientadora: Dra. Suzana Kilpp”.

1. Comunicação audiovisual. 2. Imagens de rosto. 3. Fabulação. 4. Software. 5. Tecnocultura. I. Título.

CDU: 316.77:004.932

CLARISSA RITA DANELUZ

**ANTIFACE / ROSTO IMAGINÁRIO - FABULAÇÕES NAS IMAGENS GERADAS POR
SOFTWARES**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

APROVADA EM 28 DE JUNHO DE 2021.

BANCA EXAMINADORA

**PROF. DR. EDUARDO FERREIRA VERAS - UFRGS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. MARCELO BERGAMIN CONTER - IFRS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROFA. DRA. ANA PAULA DA ROSA - UNISINOS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER - UNISINOS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

ORIENTADORA


PROFA. DRA. SUZANA KILPP - UNISINOS

Para Tito, Tide Maria, e
Luiz Antônio.

RESUMO

O trabalho propõe fabulações nas imagens de rosto geradas por softwares. No decorrer do percurso alguns casos nos ajudam a fabular: retratos de pessoas imaginárias e estratégias antiface. Tem-se então como objetivo intuir condições – audiovisuais, midiáticas, tecnoculturais - onde as imagens de rosto tornam-se potências e variações da face humana atualizadas pela memória – coletiva e individual. O convite à fabulação, imaginação, ficcionalização, faz-se também um convite à aproximação do pensamento de Henri Bergson, Walter Benjamin, e Aby Warburg. Em torno disso organizamos nossos materiais empíricos – coleções de figuras, montagens - nossas descrições, ensaios de articulação entre as audiovisualidades e a comunicação, pensadas na tecnocultura contemporânea. Nossa coleção de “imagens fabulatórias” torna-se como um álbum, ou galeria de retratos.

Palavras-chave: Comunicação Audiovisual. Imagens de rosto. Fabulação. Software. Tecnocultura.

ABSTRACT

The work proposes fabulations in the face images generated by software. Along the way, some cases help us to fable: portraits of imaginary people and anti-face. The objective is therefore to intuit conditions – audiovisual, media, technocultural – where face images become powers and variations of the human face updated by memory – collective and individual. The invitation to fabulation, imagination, fictionalization, is also an invitation to bring Henri Bergson, Walter Benjamin, and Aby Warburg closer to the thought. Around this we organize our empirical materials - collections of figures, montages - our descriptions, articulation essays between audiovisuals and communication, designed in contemporary technoculture. Our collection of “fabulous images” becomes like an album or portrait gallery.

Keywords: Audiovisual Communication. Face images. Fabulation. Software. Technoculture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – S/T	11
Figura 2 - Interface <i>Homeostasis Lab</i> , 2016	19
Figura 3 - Rosto e cultura do software	21
Figura 4 - Painel 25, <i>Atlas Mnemosyne; Crucificação</i> , c.1445, Bertoldo di Giovanni.	47
Figura 5 - Atlas Farnésio, 150 d.C. Humpty Dumpty, John Tenniel, 1871.	53
Figura 6 - Figuras em trânsito	53
Figura 7 – Rosto-Imagem-Rosto	67
Figura 8 - Rosto e máscara	72
Figura 9 - Face oculta	75
Figura 10 – Exercício especulativo (detalhes)	79
Figura 11 – Montagem de imagens, projeto <i>Mnemosyne</i>	85
Figura 12 – Rosto e Fisionomia no projeto das <i>Passagens</i>	87
Figura 13 – Redemoinhos programados	91
Figura 14 - Tela <i>branca face negra</i>	92
Figura 15 – Sopro e energia	101
Figura 16 – Fórmulas da experiência	109
Figura 17 – Estratégias de representação facial	128
Figura 19 – <i>Estéticas do erro</i> ,	145
Figura 20 – Máquinas inúteis	146
Figura 21 – Rosto inoperante	147
Figura 23 - Rosto imaginário	161

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Imaginação; Fabulação; Ficção.	65
Quadro 2 – Rosto Imagem Rosto	79
Quadro 3 - <i>Mnemosyne</i> ; Atlas Fabulatório; <i>Constelações</i>	94
Quadro 4 – <i>Imagem Mnemônica</i> ; Imagem Fabulatória; <i>Imagem Dialética</i>	108

SUMÁRIO

1. ROSTO IMAGEM ROSTO	11
2. AÇÃO FABULATÓRIA	29
2.1 O QUE É UM ROSTO?	66
2.2 MNEMOSYNE, ATLAS FABULATÓRIO, CONSTELAÇÕES	79
3. ENTENDER-SE COM AS IMAGENS	95
3.1 IMAGEM MNEMÔNICA, IMAGEM FABULATÓRIA, IMAGEM DIALÉTICA	101
3.2 ESTÉTICAS DA REPRESENTAÇÃO FACIAL	108
3.2.1. Dissecção tecnológica e Anamorfose rosto imagem rosto	113
3.2.2. Erros / potências / virtualidade: o tempo em suspensão	139
4. ANTIFACE / ROSTO IMAGINÁRIO	159
4.1 FABULAÇÕES DE ATLAS	173
5. MAS ISSO SÓ ME OCORRE AGORA	194
REFERÊNCIAS	200

1. ROSTO IMAGEM ROSTO

Figura 1 – S/T



Fonte: Montagem da autora a partir de reproduções da internet.

“Há algo nas imagens que nos olha porque nelas dura algo que também dura em nós.”

(KILPP, 2013, p. 23)

Você está lendo e seu rosto se transforma. A vida organiza a matéria pouco a pouco, continuamente, de modo que “os rostos humanos não parecem mudar no momento em que os olhamos, pois a revolução que cumprem é muito lenta para que a percebamos.”¹ Logo alguém disse: Até os trinta anos temos o corpo que a vida nos deu, depois é por nossa conta. Esse ano meu rosto caiu! Envelheci de uma vez só.

Durante a vida nosso rosto se movimenta por estados de natureza e velocidade diferentes. Nessa perspectiva, a face humana seria um tipo de tela / suporte de um tempo inapreensível, “perdido”, e dos nossos costumes - o rosto formando-se entre herança genética, cultural e gestos tornados habituais. São dados sobre os quais o pensamento está assentado.

...

A matéria humana, o retrato sintético: artes de “berliques e berloques”. Tudo é verdade, tudo é mentira. Jogo entre “burla” (engano ou zombaria) e “birla” (trapaça). (BERGAMÍN, 2012, p.28). Neste trabalho as imagens do rosto humano e sua aderência ao campo da comunicação, especificamente às audiovisualidades são tratadas, a princípio, de forma pouco usual quando a metodologia assume posição de destaque na pesquisa. Nos movimentos de aproximação e entendimento das teorias elencadas a ação fabulatória fez-se procedimento metodológico capaz de gerar as condições necessárias ao estudo - assim a tomamos – afinal, a provocação: o que é um rosto? Nos leva a algo que não nos é dado e sim fabulado. Em síntese, trabalhamos para que a *forma e o conteúdo* (Walter Benjamin) estivessem alinhados a medida que o objeto de estudo é *inventado* (Henri Bergson) nos *espaços de pensamento* (Aby Warburg) – entre memória e experiência. A seguir, esta estrutura fabulatória pode ser lida como um tipo de retrato. A discussão do rosto humano - imagem sintética comporta um tipo de espelhamento. A forma do documento se deu em recortes, colagens, sobreposições, atualidades e virtualidades. Entre tecnocultura, memória e design flertamos com a arte do jogo das audiovisualidades tendo o *rosto imagem rosto* (escrito desse modo, sem separações, cíclico, talvez difuso) como objeto.

...

¹PROUST, Marcel. *À sombra das raparigas em flor*. São Paulo: Globo, 2006 (p. 203) [Vol. 2 de *Em busca do tempo perdido*; 1. ed., 1951] Trad. de Mário Quintana]

No espaço/tempo que compartilhamos atualmente as representações eletrônicas digitais e instantâneas da face – visualizar alterações nas características de um rosto, ser reconhecido por algoritmo em locais de uso comum e no acesso a dispositivos particulares, interagir em reuniões/encontros de forma remota por uma tela - são ocorrências típicas de rotinas programadas por softwares e contribuem para pensar que o rosto, esse sujeito indeterminado, se governa ou que, talvez, sejamos cópias fisionômicas padronizadas.²

Tomado como movimento/produto comunicacional este *rosto imagem rosto* encontra nos estudos voltados para as audiovisualidades referências para explorar os processos que o engendram. Nessa linha, a pesquisa acolhe a filosofia de Henri Bergson (1859-1941) sendo a *intuição* bergsoniana um horizonte metodológico, a conexão com o objeto de estudo a partir das tendências dessas imagens. Entre as materialidades adotadas como centro de representação e as lembranças que compõem a experiência da face humana, manifesta-se o impulso que expressa a vitalidade do objeto. A matéria vibra, conserva a força de ação da sua própria memória e atualiza o rosto de modo cíclico, também sincrônico e paradoxal. Nesse fluxo, podemos reconhecer camadas de culto, adoração, temor, negação, sacrifício, imagem midiática. As formas que tais matérias assumem ecoam chamados das linguagens – aqui, representadas na expressão gráfica computacional/código numérico e texto; na escrita e nas montagens com figuras relacionais.

A perspectiva histórica e, nas palavras de Vilém Flusser, um “pensamento em linha”, nos diz que há séculos cientistas e pensadores perseguem marcas de expressão cujo termo *Visage*³ aparece como uma das primeiras designações. No que se refere ao mapeamento e representação do rosto em imagens visuais, um caminho voltado à arqueologia das mídias estabelece origens metodológicas adotadas pela computação gráfica, principalmente desde o último quarto do século XX. Pensemos o que nos diz o nome atribuído a popular rede social “Facebook” (livro de faces), ou a ideia de “mosaico” como recurso de organização dos “retratos em movimento” com os quais interagimos em conversas online

²A título introdutório os termos software, algoritmo, aplicativo (*app*), dispositivo, e imagem eletrônica digital, correspondem a um pacote de procedimentos, aparelhos, códigos e produtos que integram e garantem as possibilidades de funcionamento dos computadores - celulares, *smart* TVs, etc. Informalmente, podemos dizer que um rosto (informação de entrada) capturado por uma câmera digital é processado pela linguagem computacional e devolvido como imagem digital (informação de saída). Ou seja, a face humana se converte em uma imagem gerada pelo “olhar” da máquina – *rosto-imagem-rosto*.

³*Visage* - do latim *visus* - “o que é visto”. Como outros termos derivados do mundo antigo ocidental para designar rosto, fazia alusão a parte externa, visível da face, sua forma e posição no corpo humano. Assim como: “*visagem*” (português antigo) referia-se ao traço, expressão do rosto; e *rostrum* (também de origem latina) ligava-se a bico de ave, focinho, carranca, esporão de navio. (LE BRETON, 2018: 10)

Em síntese, um “retrato sintético” é gerado a partir de diagramas, fragmentos, combinações de faces universais. Técnicas idênticas foram desenvolvidas na formação dos “retratos compostos” /1877 de Francis Galton; na composição de “kits fotográficos” (Identikit/1959, Hugh McDonald; Photo-FIT/1970, Jacques Penry) inspirados no sistema *portrait parle*/retrato falado (séc. XIX) de Alphonse Bertillon, e em livros acadêmicos do século XVI e XVII sobre fragmentos faciais (Odoardo Fialetti, Giovanni Battista della Porta, Charles Le Brun, Johann Caspar Lavater). Logo, o ensino e aprimoramento técnico do desenho e a invenção da fotografia parecem compor a matriz de contornos, luz e sombra e volumes dos procedimentos computacionais destinados à expressão gráfica da face humana.⁴

Desenvolvidos atualmente por softwares, tais procedimentos geram imagens entre “o que é visto” e “o que a máquina vê” ou, entre *visage* – aqui atribuída ao rosto percebido pelo olho humano, e *eigenface*⁵ - a percepção facial maquínica realizada por algoritmo.

Em geral, programas para detecção e reconhecimento facial oferecem ferramentas para propósitos políticos, econômicos, de segurança/vigilância social. Integram a esfera tecnocultural de produtos que ao atenderem e projetarem demandas em diversas áreas - saúde, entretenimento, educação - também se tornam potenciais informantes de dados, alimentam sistemas complexos de dissecação tecnológica dos corpos em imagens.

Integrado a este circuito nosso rosto expressa qualidades de imagem e é tanto peça indispensável, quanto território a ser conquistado pois desempenha duas funções em uma: é, ao mesmo tempo, um operador em relação e um objeto produzido por essa relação (Marie-José Mondzain, 2015); movimenta-se entre o visível e o dizível, entre mundos e campos diversos (RANCIÈRE, 2012; 2015); sua expressão se cumpre na *intuição* entre *impulso vital* e matéria inerte, Henri Bergson; fundam-se na operação de um *desvio* (palavra que se diz *tropos* em grego, isto é, *figura*), um vaivém permanente entre saber e não saber. Esquecimento e lembrança; imagem produto e imagem que “faz imagem”; figura determinada e figura viva. Esse é o rosto que a linguagem computacional busca representar com precisão e que a pesquisa propôs observar em suas fabulações.

...

⁴Artificial, sintética. Em seus fundamentos, técnicas e tecnologias de representação do rosto destinam-se a qualificar procedimentos na área da criminologia. Desde então, dispõem-se das apropriações do campo artístico, científico, da indústria audiovisual e de entretenimento. (MARTÍNEZ; LOZANO, 2019)

⁵Ao traçar uma história dos modos estatísticos de ver, o *eigenface*, embora seja um método relativamente antigo de reconhecimento facial, promoveu uma mudança significativa nessa área porque opera de forma holística a visualização de um rosto tornando possível que seja programado para produzir uma imagem própria. (LEE-MORRISON, Lilla. 2018)

Tela, paisagem, território mutante, superfície fabulatória? Até aqui poderíamos supor que este *rostos-imagem-rostos* não advém de única origem, tão pouco cumpre um só destino, ou seja, não pretende figura/forma e definição fixas. Mas através de um esforço intuitivo é capaz de comunicar suas tendências. *Antiface / Rosto imaginário* designam qualidades manifestas por meio das figuras que acionamos para a pesquisa. Incorporam o que entendemos como dois movimentos, ou duas inclinações “de fundo” do objeto.

Aqui buscamos potências e variações que se atualizam nas imagens de rosto geradas por softwares. Programadas ao cultivar diversas camadas de informação e aprendizado - técnicas de representação facial presentes, pelo menos, desde os séculos XVI/XVII, recursos fotográficos disponíveis a partir do século XVIII e aprimorados desde então; e porque não dizer, o diálogo entre a fria natureza da pedra (contra a qual a mão humana eternizou sua forma) e a terra úmida (que encorpou o molde de uma cabeça) - lampejos infográficos, parietais, telúricos.

(Re)conhecer essas atualizações requer estar atento às imagens geradas por softwares porque essas materialidades, sua ubiquidade, incorporam um tipo de acesso ao estudo do objeto em fluxo. Superfície porosa, o rosto contemporâneo elabora uma “relação com o tempo que adere a ele através de uma dissociação e de um anacronismo” (AGAMBEN, 2015, p.22) e assim manifesta o que nele dura, a vitalidade de seu próprio movimento.

Para tanto, elegemos referências nas quais percebemos o interesse de refletir sobre as experiências acionadas entre as materialidades que encarnam o desejo de representar a face humana - especificamente em imagens técnicas visuais - e nossas percepções. De Aby Warburg e Walter Benjamin, quanto provocados pelas imagens – gestualidades e ambiências nos retratos fotográficos -, aos apontamentos de Giorgio Agamben, Didi-Huberman, Gilles Deleuze & Félix Guattari, que nos afetam exibindo o rosto humano desde a força de sua natureza, no mínimo, ambivalente: “sistema muro branco-buraco negro” – pequeno território “povoado” *antes* de se fazer “populoso”, de “graça” inviolável, mas simpático com as profanações e com certa inumanidade; E destes a um grupo de autores que vemos (re)construir (através de reflexões que cercam as novas tecnologias e os softwares) situações de desencanto, proximidade e invenção da face que entendemos como humana: Lev Manovich, Lila Lee-Morrison, Mark Nunes. Para elaborações que iremos destacar no processo, Henri Bergson é acionado como referência teórica-epistemológica de ancoragem, especificamente no que se refere a “memória” como “faculdade fabuladora”; Vilém Flusser embasa a noção de imagem como “superfície”, atrelada ao conceito de “ficções”.

Buscamos primeiramente apresentar o tema, sua aderência ao campo da comunicação, especificamente nas audiovisuais – o audiovisual presente na comunicação, não necessariamente midiático). Expõe o que se apresentou como objeto empírico e, aqui, de forma sumária, o objeto de estudo e os objetivos que foram estabelecidos nessa incursão.

O segundo capítulo trata de inscrever a prevalência da proposta metodológica que se estabelece junto com o objeto de estudo. A ação fabulatória expõe-se como um tipo de condição de acesso que se constitui entre experiência, memória e sonho. Assim a tomamos. Aceitando o desafio, a provocação: O que é um rosto? Uma pergunta que já nos aponta para um rosto que não “é” algo já dado. A resposta que preza uma sobrevida nos fala que podemos voltar aos limites, pontos fracos, às dívidas com o conhecimento. Atentos aos conceitos e procedimentos que compõem o “*Atlas Mnemosyne*” de Aby Warburg, às Constelações benjaminianas; e à formulação de um atlas fabulatório norteado por Bergson. Vale dizer que não se trata de mimetizar procedimentos, mas de (re)criá-los, em outras palavras, de andar junto ao próprio modo – pesquisadora/objeto.

No capítulo três desenvolvemos o arranjo teórico-filosófico proposto para este estudo. O título de abertura evidencia a importância que as imagens têm no processo, assim como a postura que adotamos ao abordá-las diante de sua complexidade. Através de reflexões e conceitos estabelecidos pelos autores elencados, o trabalho se movimenta para nos entendermos com as imagens. Desse modo, as contribuições bibliográficas estruturam-se entre registros históricos, literários, e cronologias próprias das qualidades intuídas nas imagens. A história do rosto e do retrato se vincula ao objeto *rosto imagem rosto*, em geral, pelas ambiguidades que geram. Não propomos uma reconstrução linear destes vínculos. Antes, este capítulo assume um viés teórico e filosófico na tentativa de estabelecer conceitos operatórios que possam sustentar a interação: fabulações e face (humana / sintética), movimentos impulsionados por camadas de diversas procedências. Assim designamos, por desdobramento e invenção, três noções de imagem: mnemônica (Aby Warburg), dialética (Walter Benjamin), e fábula (a partir da ideia de “faculdade fabuladora” de Henri Bergson). Representativas do cortejo aos autores mencionados – imagem mnemônica, imagem fábula, e imagem dialética - integram modos de conexão com as distintas tendências do rosto nas imagens geradas por softwares. Tais inclinações existem como potências que se atualizam, ou não, nesses processos. Buscamos então elencar estéticas da representação facial criando, a partir delas, montagens em que as figuras reunidas conformam uma mesma superfície imagética. Nestes grupos contemplamos: anamorfozes digitais; modos de “dissecação”

tecnológica do corpo; transcodificação de códigos culturais; e o erro digital como presença de ações “improváveis” da máquina. Supomos que estas estéticas tencionam os processos contemporâneos de apreensão do rosto pelas linguagens de programação. Este repertório nos auxilia a mobilizar *ações fabulatórias*.

Portanto, no quarto e quinto capítulos, apresentamos como Fabulações as montagens Antiface e Rosto Imaginário que convergem para um tipo de fechamento, ou ponto de atualização das linhas que percorremos na pesquisa. Dois arranjos de figuras que apresentam essas tendências, inclinações manifestadas pelas imagens que coletamos. Estes grupos mostram casos de materialidades construídas em ambientes tecnoculturais do campo das artes, do entretenimento midiático, e de práticas de controle (segurança, vigilância) social, exercidos através da inclusão da face como dispositivo/território eletrônico. Acessar rostos seria então um processo de ação imaginativa, fabulatória - de uma realidade para outra e outra - nas geologias de fluxo compartilhado, ou, nos terrenos flutuantes da ecologia tecnocultural e dos rostos humanos.

Ainda importa dizer que a configuração da pesquisa é também um gesto em direção ao pensamento do historiador da arte Aby Warburg (1866-1929), da metafísica elaborada sob inscrição vitalista de Henri Bergson (1859-1941), e da filosofia histórica de Walter Benjamin (1892-1940). O objeto de estudo propõe esse gesto quando atento às preocupações e aos investimentos teóricos dos autores sobre imagem, memória, passado, experiência; montagens e materialidades. Acolhe o esforço pela linguagem de natureza movente, tensiona os limites de conceitos fechados, de esquemas explicativos. Ao aproximar um grupo de figuras, em sua maioria derivadas do entretenimento midiático, dos sistemas de detecção/reconhecimento facial e das artes, buscamos reconhecer as potências e variações presentes nos processos de diferenciação do rosto humano, mediante suas representações softwarizadas. Assim, consideramos os anseios reflexivos que operam por *imagens* e adotamos essa perspectiva.

Na observação das imagens em estudo – aqui encaradas como corporificações do conhecimento, produtos/materialidades, “*engrammas* da experiência”, ou seja, formas carregadas de memória, valor cultural e expressividade emotiva; termos ligados às reflexões de nossos principais interlocutores - Bergson, Benjamin, Warburg – destaca-se correspondências/contágios, tensões e deslocamentos. Desse modo optamos por explorar as interações entre as figuras selecionadas, extraídas de seus contextos de origem [como nos sugere Benjamin] e dispostas em montagens [conforme inspiração warburguiana] propostas como “Fabulações”. Esse processo foi eleito porque ao invés de “cercar” o objeto sob um

único ponto de vista busca aderir-se a ele, estar atento e disponível para afetações mútuas - abre-se para a criação de *movimentos* que, na percepção de conjunto, avivam a *intuição* sobre o rosto-imagem-rosto. Em síntese, o processo busca o gesto *intuitivo* bergsoniano para conhecer as coisas “com elas”. Nessa proximidade, acesso e expressão de uma realidade em fluxo, *imagens fábulas* são geradas.

Contudo, a opção não exclui o hábito de esquecer o acesso à intuição, de agir por aprendizagens que acomodam e limitam a criação e produção de pensamento. Nossa atenção e esforço precisam ser constantes. A forma do trabalho tem essa vivência - entre choques e iluminações, conflitos e dúvidas - também assume os riscos e os limites de um estudo que se realiza “por dentro” e que escolheu o espaço acadêmico para fazê-lo. A resistência é formal, porque também é intuitiva, opera em diferentes camadas, de forma somática, corporal.

Ao apresentarmos os materiais e reflexões desse modo, por associações e montagens, sublinhamos a forte inspiração “*warburg benjaminiana*” que os procedimentos do trabalho têm. Inspiração de identificação política-epistemológica que reconhece no objeto preocupações “das coisas que *nos* olham”. E que apesar de insinuarem uma composição fractal tentativa, ou, por “engate mnemônico”, não dispensam planejamento, tão pouco os arranjos históricos *fabulados* por outros estudos em suas *ficções*.⁶

Reconhecemos ao menos duas fontes de impulso para a pesquisa: a dissertação: “Imagens-grafite: processos estéticos e comunicacionais na produção de Bruno Novelli” (DANELUZ, 2010) porque o interesse, ou implicação pela montagem de mapas visuais já estava presente. E apesar da inconstância material do gesto do artista e sua produção no ambiente urbano – procuramos seguir os rastros deixados em redes online – documentos de processo e registros de ações/intervenções - e passamos a agrupá-los numa sequência de quadros de figuras. Essas imagens foram separadas umas das outras por um pequeno espaço em branco, visualmente semelhante ao modo de organização de conteúdos em alguns sites. Um desses quadros, intitulado “Corpo”, se fez saliente. Um agrupamento de registros fotográficos da produção de Bruno 9Li em que sua presença física se manifestava. Nessa coleção uma única imagem deixa ver o rosto de 9Li encarando a câmera. Nas outras, a figura do corpo é camuflada através de máscaras e grafismos que acompanham a profusão de linhas orgânicas, a primazia do binário preto e branco e os temas influenciados pela arte africana.

⁶ Intuição, fabulação, ficção e demais termos vinculados à vida “vívida” recebem, em geral, posição acessória e/ou valor duvidoso em pesquisas científicas. Este trabalho movimenta-se a contrapelo dessas concepções porque o objeto que o impulsiona é criado na dobra e no desvio que age sobre a racionalidade, mas, claro, não sem ela. Por isso explora os modos e as condições em que, na filosofia e na história cultural de produtos comunicacionais e tecnoculturais, tais termos são acionados.

Tais arquivos restaram como testemunhos de certa tendência estética vinculada aos processos de midiaticização e de digitalização do corpo/rosto ativo nos muros e telas. O segundo ponto se refere aos propósitos da plataforma “*Homeostasis Lab*”.

Figura 2 - Interface *Homeostasis Lab*, 2016



Fonte: Print a partir do site < <http://www.homeostasislab.com/>>.

A proposta de interface não segue uma narrativa linear, mas agrupamentos de combinações numéricas flutuantes. Um organismo digital composto de figuras em constante deslocamento de “terreno”. As cores, o ritmo das linhas, formas e manchas gráficas formam e deformam um tipo de amálgama de elementos a partir dos aspectos moventes da interface. São imagens que se agrupam agitadas, sobrepostas, quase indefinidas e parecem configurar um corpo só, mutante. A cada inserção, carregamento de conteúdo, o empenho em produzir ruído, ou simplesmente uma homeostase digital em ação (?)

Através dessas percepções de “origem” para o projeto, a noção de experiência estética como “pequena crise” - proposta por Hans Ulrich Gumbrecht de referência para dissertação que mencionamos - foi atualizada em outras linhas possíveis de investigação dentro do ambiente tecnocultural.

Por *intuição* elegemos a linha e superfície das fabulações – os movimentos entre as imagens de rosto e a ecologia dos softwares. Das materialidades digitais/softwareizadas que figuram, ou insinuem, a face humana, são apreendidas qualidades técnicas e estéticas que expressam tendências no que designamos *rosto-imagem-rosto*.

Ao acolher a *intuição* bergsoniana pensamos no fluxo contínuo de forças vitais que salientam determinadas imagens e que nos encaminham a percebê-las. Para Bergson, a intuição trata-se da 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 de suas qualidades potentes. Logo, a tentativa de marcar o tema corresponde ao estado atual de um encontro entre pesquisadora e objeto pesquisado. As bordas, franjas, não exploradas aqui pertencem a outros tempos, a outros encontros entre as imagens (sujeito/objeto).

Os modos de “dissecação tecnológica do corpo” que os processos de digitalização da vida instauram, se atualizam nas mais diferentes áreas: da saúde (tomografias, cirurgias computadorizadas), da segurança (reconhecimento biométrico, leitura de íris), das artes, do design, e da comunicação (criação e alteração de imagens digitais inclusive da imagem realista de cenários\espaços\objetos e pessoas). (LIMA, 2009, p. 30).

A presença da face humana no ambiente tecnocultural, especificamente das imagens de rosto geradas por software, vem ocorrendo de forma intensa, frequente e pulverizada a partir da introdução de aplicativos de interação face-programação conhecidos como *faceapps*. Compõem modos de agenciamentos “homem-máquina” disponíveis em equipamentos informatizados e softwares de geração de imagens mediante a captura, detecção e reconhecimento facial. Através desses dispositivos podemos experimentar e projetar distintas formas de rosto, em alguns casos, muito diferentes daquelas que estamos habituados a reconhecer. Nesse sentido, seguindo o pensamento de André Parente, o rosto softwareizado como máquina do nosso tempo é capaz de suscitar questões da realidade do momento que vivenciamos. As mutações e/ou rupturas geradas por essas tecnologias podem ser avaliadas em duas funções: uma de inclinação homogeneizante que universaliza, territorializa e outra que busca a heterogeneidade singular e desterritorializada da subjetividade. Seja como for, o produto dessas tecnologias imagéticas, mesmo condicionado aos regimes sociais nos quais se

inserir, também refletem forças autônomas de poder, ou seja, podem ou não “liberar o real capturado pelas representações dominantes.” (PARENTE, 1993, p.15)

Em grande parte, a qualidade de presença tecnológica que referimos aqui se deve ao desenvolvimento da linguagem computacional voltado ao reconhecimento da face humana. Neste contexto, uma das funções da imagem de rosto é mediar e ser matéria/suporte para experimentos estéticos, técnicos e comunicacionais destinados a capacitação de estratégias de segurança, vigilância social e amplificação de recursos para o audiovisual contemporâneo. É raro alguém ter um telefone móvel, ou outro aparelho que disponha desses aplicativos, e não os utilizar. Antes, ao menos nos sistemas econômicos ocidentais e/ou regidos pela valorização do consumo tecnológico e exposição do corpo, o acesso e atravessamento de ferramentas digitais de captura do rosto tem sido, praticamente, inseparável da rotina de qualquer pessoa. Assim, inserido nas pesquisas sobre comunicação audiovisual, este estudo atribui ao rosto o lugar de “um órgão” proeminente nas audiovisualidades, no âmbito tecnocultural e midiático.

Em geral, as indústrias de infoentretenimento e de segurança tomam o rosto como provedor de dados. Técnicas de biometria facial auxiliam estratégias de mapeamento, controle e direcionamento de consumo. Desse modo, visto como um produto, a semelhança antropomórfica determinada historicamente, a integridade da face de um indivíduo, sua diferença, tornam-se valores relativos, instáveis, desfocados.

Diversas ferramentas conhecidas como filtros e efeitos de programação podem mostrar instantaneamente por imagens alterações de traços e de características fisionômicas. Os recursos variam e são constantemente oferecidos como novidades: inserção de elementos gráficos, correções de pele, simulação de envelhecimento, aplicação de maquiagem, até cálculos de aderência étnica segundo a visão da máquina. Outros contemplam visualidades em *Glitch* (“deslizamento” de pontos eletrônicos capaz de gerar imagens faciais irreconhecíveis). Um tipo de estética disparada por erros ou falhas na decodificação de dados digitais - arquivos corrompidos, limitações do usuário ou do próprio software - como direcionar o visor da câmera do aparelho para um objeto ou forma que não corresponda a uma face humana na intenção de obter um reconhecimento facial. Os exemplos não param por aí. A seguir, algumas dessas ocorrências.

de sua criação: a sincronização entre imagem, expressões do rosto, e voz, produzindo uma *DeepFake*, ou seja, o resultado de uma ação refinada de falsear informações imagéticas incluindo “trocas de rosto”; na sequência, a trama das linhas e pontos de captura e reconhecimento facial estabelecidos por softwares e que, no caso exibido, remete a umas das questões contemporâneas dessas práticas: os limites e as falhas na identificação de pessoas negras; os dois rostos da figura seguinte exemplificam estratégias de camuflagem que evitam o reconhecimento: uma “prótese de rosto” (modelagem 3D para impressão em papel) do artista Leo Selvaggio (EUA) integra o projeto “*URME Surveillance*”, um gesto ativista como proposta de mídia para “proteger o público da tecnologia de reconhecimento facial”/“uma identidade alternativa contra as câmeras de vigilância”, e uma *selfie* da artista multimídia Gabriella Torres-Ferrer (PRI), com a cabeça ocultada por um boné e traços do rosto apagados digitalmente; logo a seguir, mostramos um recorte da “Galeria de efeitos” na rede social *Instagram*, um mosaico de retratos para “degustação” de interações rosto-software disponibilizadas pelo aplicativo; ao lado, um exemplo extraído da cartela de testes e jogos oferecidos aos usuários do *Facebook*: a figura exhibe o resultado da imagem de um rosto feminino processado segundo padrões do sexo oposto definidos pela máquina (no caso, a autora se converte em “Clarissa”, uma versão idêntica de seu irmão Pedro, no entanto, a ação inversa não faz “retornar” Pedro em Pedra/Clarissa; enquanto isso, o registro de uma reunião de trabalho realizada entre telas expõe a seguinte situação: três participantes, dois funcionários e um chefe, acionam dispositivos para interação online (vídeo/câmera/áudio), mas um deles aplica na própria imagem um “efeito de batata” e enfrenta dificuldades para desabilitar o comando (...); algo semelhante parece ter ocorrido na transmissão por vídeo de uma cerimônia religiosa: durante a gravação da missa diferentes figuras animadas foram disparadas aderindo a imagem do padre. Os últimos exemplos do quadro são a simulação do uso de máscaras respiratórias, encontro entre *selfie* e máscara CoVid-19 no ambiente digital; e figuras/experimentos do artista Mario Klingemann que, ao treinar algoritmos de inteligência artificial explora a criação de rostos a partir da perspectiva do computador.

As figuras do conjunto acima não esgotam as possibilidades de modos de ser das imagens geradas por software. No entanto, a partir delas podemos expor algumas características e ensaiar questionamentos referentes aos processos de configuração facial na ecologia dos programas de computador. Um impulso de percepções iniciais que oferecem energia aos movimentos desta caminhada.

A linguagem de tal engenharia, entre cálculos e textos digitais, nos leva a pensar sobre as estéticas que emergem da relação imagem e tecnocultura audiovisual. A pequena montagem apresentada salienta materiais empíricos potentes e difusos. Ao tempo que nos identificamos, nos causam estranhamento. Tanto a eficiência maquínica para representar rostos plausíveis, aderentes à face saudável e idealizada culturalmente, quanto os erros/ruídos digitais, programados ou não, são capazes de produzir desfigurações, ambiguidades, desconforto, graça (encantamento e riso). Ou seja, suspeitamos que o rosto humano capturado-processado-devolvido por softwares compreenda naturezas afeitas a imprevistos e até mesmo à “regas fabulosas”; termo utilizado pelo filósofo moçambicano José Gil em “Monstros”, 2006. Não projetamos imagens fantásticas, obscuras, prodigiosas, mas focamos nos estímulos ao pensamento (humano e computacional), nas distrações, hesitações, na inoperância dos movimentos programados

Os fluxos de processamento de imagens parecem armazenar modos automáticos de codificação e decodificação de informações, reservas de esquecimentos. Potências do que “não funciona” para resolver determinada tarefa. Entre acertos e falhas, uma espécie de *monstro*, uma interioridade que vaza (ENTLER, 2014 a), aberrações e excesso de realidade. (GIL, 2006, p.18)

Poderíamos simplesmente separar estas figuras digitais de rosto em dois grupos: geradas por programação (resultantes de tarefas executadas com eficiência) e produzidas por desordens (respostas dadas às falhas no circuito do programa e/ou no uso dos sistemas). No entanto, desconfiamos que esse gesto responda apenas aos estímulos externos, ao “fora” de nosso objeto, quando buscamos o contrário. Seja de modo programado, seja por desconstrução acidental, a reserva de potências destas imagens pode ou não se atualizar.

A desordem a que nos referimos, entendida habitualmente como uma negação da racionalidade, encontraria outra acepção. A “desordem” pode aqui receber não a condição de um estado certo, errado, possível de ser, mas outros modos imprevisíveis de ordem, com resultados igualmente vivos, imprevisíveis. Ou, como em “Evolução Criadora”, (2005) Bergson busca defender, a um “ato da inteligência pura” ou ao “ato completo do espírito”, que não descrevem uma negação, mas uma afirmação. (2005, p. 307-308)

Se considerarmos que automatizar é adestrar a memória para agir, mas também é esquecer, não o aprendizado, mas o caminho – converter imagem eletrônica em imagem humana, o que seria? Aliás, como definir imagem e imagem humana neste território? Ao “hesitar”, a máquina parece pôr o tempo do processamento em suspenso e liberar-se da

ordem; e ao cumprir a tarefa corretamente, supõe injetar seu próprio tempo no rosto capturado ou criado “do zero”. Ou seja, as afetações são difusas, mestiças, de modo que as tendências nas imagens de rosto são intuídas a partir de gestos em contextos midiáticos e, numa perspectiva mais geral da ecologia dos softwares - como audiovisualidades - em contextos não reconhecidamente midiáticos e/ou audiovisuais de tempos históricos e naturezas distintas.

Menos preocupados com o gerar/produzir, o que fazemos à exaustão, e mais com a qualidade de nossas experiências disparada por essas imagens – com as potências e variações que acionam uma “imaginação à altura das imagens” de nosso tempo. (FELINTO, 2014, p. 9) Nesse sentido, julgamentos são delicados, escapam, ou se desconectam da natureza, no mínimo mestiça, dos rostos, das imagens. No entanto, podemos perguntar: Como estar numa experiência singular com este *rosto-imagem-rosto* e saber que não se trata de uma vivência tipificada/automatizada? Ou, ao contrário (?)

O rosto eletrônico apresentado de modo repetido e pulverizado é capaz de produzir formas justapostas e de contornos não definidos, “quanto mais a vemos, mais ela se desmancha em ‘fata morgana’, em miragem” (BAITELLO, 2010, p. 69)⁷. O retrato sintético que nos olha – sempre o mesmo, sempre outro - se confirma, talvez, ao provocar respeito e/ou desconfiança quando a sua existência. Em parte, porque junto aos pacotes de efeitos eletrônicos - múltiplas exposições, fusão de efeitos gráficos animados, representação dos traços, da pele, do cabelo, entre outros - se instala o semblante/pedra/muro das *interfaces*. A tela que filtra e conduz nossa interação e sobre o qual agimos “intuitivamente”, como nos querem vender, mas de modo mecânico e pré-determinado (?)

Quando você percebe que está satisfeito, “respeita” o que o software lhe entrega? E, em que momentos você toma consciência de seu incômodo, sua “desconfiança” com a imagem/conteúdo apresentado? Nossa percepção, na maioria das vezes, se limita ao uso cotidiano rotineiro de serviços e produtos, quando o foco não está nas lógicas da programação, mas na eficiência (tarefa cumprida) na interação que ocorre em espaço/tempo determinados.

O que se instala, ou a “persistência mental da imagem” de síntese depende, conforme o arquiteto e urbanista Paul Virilio (1999) - e aqui importa frisar a perspectiva de outra área, de estruturas e mobilidades urbanas afetadas por lógicas softwarizadas das “máquinas de visão” – de como a percepção humana processa estímulos visuais como “nova ordem”. E que,

⁷ Norval Baitello Junior, no capítulo V do livro “A serpente a Maçã e o Holograma: Esboços para uma teoria da mídia” (2010), descreve a cena do filme “Fata Morgana”, 1970, de Werner Herzog, em que os movimentos do voo de um aeroplano se misturam às ondas de calor escaldante que emergem da pista.

para nosso entendimento, conversam com o olhar de Bergson, de Benjamin e mesmo de Warburg. Em outras palavras, a experiência com as imagens “virtuais” dos nossos dias encontraria no esforço intuitivo, na capacidade conectiva com a mnemônica de gestos herdados e vivenciados, que contemplam as figuras que produzimos e frequentamos atualmente – a atualização de suas potências. Seja na experiência com um tempo fluido contínuo e reversível, ou então de estados de contemplação e mesmo como múltiplo e difuso devido aos meios eletrônicos que formam distintos itinerários de mobilidades de contato.

Historicamente o território rosto/imagem para cultivo de uma estética digital encontra-se, em geral, explorado com vigor pelas artes e pela computação gráfica, com entradas basilares do campo da criminalística e da filosofia. Das técnicas de Francis Galton (retratos compostos para prover uma imagem média – síntese do rosto social) e Ludwig Wittgenstein (que deu atenção aos retratos compostos em função do que exibem no “borrão” das sobreposições, ou, ao que Galton refuta). Para as apropriações das artes visuais encontradas nos trabalhos de Thomas Ruff, Nancy Burson, como precursores das técnicas de morfogênese digital de faces humanas. E destes, aos estudos recentes que compartilham preocupações tecnológicas e filosóficas na área da comunicação digital, inteligência artificial, sobre a geração de imagens, conteúdos - e pontualmente rostos humanos - sob os padrões aprendidos por softwares; como Lev Manovich, Lilla Lee Morrison, e Mark Nunes.

Podemos dizer que as motivações e objetivos desses investimentos diferem das preocupações sobre o rosto pautadas pelo campo da comunicação, entre elas o rosto como mídia, dispositivo em trânsitos midiáticos da imagem/presença em exposição e/ou negação/falta, por exemplo. No entanto, são complementares porque funcionam em rede. São ativados, provocados por trocas de dados/informações colhidas em fontes digitais; alimentados nos câmbios entre linguagens e procedimentos de representação visual/óptica, literária, e pesquisas na área da inteligência artificial.

O campo da comunicação nos termos das audiovisualidades nos provoca a pensar em movimentos que inserem o audiovisual ativo, tanto como produto tecnocultural contemporâneo, quanto como objeto do conhecimento. Nesse sentido, aqui, o comunicacional se faz epistemologia, um modo de conhecer, no caso, as imagens de rosto no fluxo intuitivo de suas conexões, redes e desdobramentos.

O que sobra, o que fica preservado da vitalidade desses movimentos, o que a imagem de síntese não “varre” ou “esconde”, nos interessa. Acolhemos territórios que ativam sensibilidades estéticas por meio de produtos gerados na inflação de dados, especificamente

por “*dataface*” - bancos de informações digitais constantemente atualizados com múltiplas e distintas características faciais. Nessa esteira estão o retrato como gênero artístico, as *selfies*, o rosto gerado pelo olhar da máquina, ou seja, a complexidade das “Identidades Virtuais” - uma realidade 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).

Neste estudo o que nomeamos *rosto imagem rosto* corresponde ao movimento de expressão fabulatória que participa nos fluxos de criação digital da face humana. Especificamente de figuras/imagens extraídas da comunicação audiovisual (entretenimento em aplicativos de redes sociais como produtos interativos), das artes (propostas que questionam, problematizam a captura e processamento do rosto através de softwares), e da segurança/vigilância social (que advogam interesses econômicos, políticos e criminais).

Consideramos a ação fabulatória que não diferencia o que é rosto e o que é imagem com réguas numéricas. Mas escolhe participar da criação de materialidades como “expressão do espírito” que as movimentam.

Nem como simples facilitadora de expressões residuais desse “espírito”, nem como expressões que reafirmam métodos automatizados de experiência. Mas como diferenças que não dependem exclusivamente da razão humana, dos hábitos que procuram resguardo na ilusão de um controle das expressões audiovisuais e trânsitos comunicacionais já formulados.

Nosso objetivo é reconhecer potências e variações que se atualizam nas imagens de rosto geradas por softwares. Para tanto, buscamos gestos metodológicos a partir de *ações fabulatórias* com e por imagens; criando montagens de figuras como documentos imagéticos que possam dar a ver o que nos afeta no corpo das materialidades audiovisuais contemporâneas.

Desse modo, as fabulações são tomadas desde as condições particulares incorporadas pelas tecnologias digitais e que resultam em potências e variações desses corpos em nosso convívio atual. Ou, na perspectiva bergsoniana, interpretada por Deleuze, se refere às “atualizações do virtual” como um processo pelo qual novos eventos imprevistos e ainda não formados são tornados reais. Logo, o *virtual*, entendido como movimentos que direcionam a maneira como o este momento se atualiza - em nosso caso, envolvendo os gestos fabulatórios de origem imprevisível, inclusive em eventos programados pela linguagem computacional para geração de rostos.

Entre imagem e figura, esclarecemos de forma introdutória, que acolhemos a delicada divisão que fazem os autores já mencionados. Ou seja, por *imagem* entendemos as ideias que se formam quando acionamos nossas condições físicas – nossos sentidos de entrada corporal - a memória imediata que *repete* aprendizados, junto ao esforço pela memória que *imagina*, que se deixa afetar por “pequenas crises”, ou desvios de programação (mental e maquina). A qual associamos, a nosso risco, a concepção de imagem dialética – expressão de evento intransferível, mas investido na busca de comunicação escrita de Walter Benjamin; e as ressonâncias que Aby Warburg apreende nos gestos corporais mnemônicos representados em objetos diversos. Corpos, produtos, e “fórmulas de paixões” que se recolocam porque duram dos afetos que herdamos de tempos entre esquecimento/funcionamento e memória/resíduos.

A *figura* não recebe aqui menor nem igual valor. Mas a devida importância como corporificação – mesmo (ou inclusive) por sua condição de aparato frágil ou não, das imagens que passam e daquelas que ficam, se manifestam e são transmitidas.

Bergson propõe agir a meio caminho entre o idealismo e o realismo; entre o subjetivismo transcendental e o positivismo objetivista; Warburg enxerga artistas/intelectuais e suas produções como “sismos do tempo”; nas *passagens* benjaminianas poderíamos dizer que o *ser* é com as imagens sua própria dialética. Neste momento me lembro do que escreveu Maggie Nelson no livro “Argonautas”⁸: “Não sinto vontade nenhuma de me descolar dessa bolha. Mas eis a pegadinha: *não consigo segurar o bebê e escrever ao mesmo tempo.*”

Reconhecemos a potência indeterminada destes gestos, que também é nossa.

⁸ NELSON, Maggie. *Argonautas*. Belo Horizonte, Ed. Autêntica, 2017. (p.43).

2. AÇÃO FABULATÓRIA

As qualidades e os defeitos que uma criatura apresenta dispostos no primeiro plano de seu rosto ordenam-se de acordo com uma formação completamente diferente se a abordamos de um lado diversos como em uma cidade os monumentos espalhados em ordem dispersam sobre uma só linha, sob outro ponto de vista escalonam-se em profundidade e trocam suas grandezas relativas. (PROUST, 2006, p.194)

É justamente do que me queixo – disse Humpty Dumpty. O seu rosto é igual ao de todo mundo...os dois olhos, tão... (marcando o lugar deles no ar com o polegar) nariz no meio, boca embaixo. É sempre a mesma coisa. Agora, se você tivesse, por exemplo, os dois olhos do mesmo lado da cara...ou a boca na frente...isso me ajudaria um pouco. (CARROLL, 2009, p.161)

Das duas memórias, das quais uma imagina e a outra repete, a segunda pode substituir a primeira e frequentemente dar a ilusão dela. (...) Para evocar o passado em forma de imagem, é preciso poder abstrair-se da ação presente, é preciso saber dar valor ao inútil, é preciso querer sonhar. Talvez apenas o homem seja capaz de um esforço desse tipo. Também o passado que remontamos deste modo é escorregadio, sempre a ponto de nos escapar, como se essa memória regressiva fosse contrariada pela outra memória, mais natural, cujo o movimento para diante nos leva a agir e a viver. (BERGSON, 2010, p.89-90)

No trecho de “*Em busca do tempo perdido*” (PROUST, 2006) o protagonista *Marcel* sugere que para conhecer um rosto é preciso percorrê-lo por diferentes ângulos e situações. Distanciar-se, aproximar o foco, isolar e reunir sob novas perspectivas o que nos afeta. O rosto, como uma cidade, responderia aos estímulos e distrações cotidianos⁹. De outro modo, para *Humpty Dumpty* a configuração habitual de um rosto não é suficiente para que ele possa distinguir uma fisionomia porque “É sempre a mesma coisa”.

O personagem de Lewis Carroll em “Aventuras de Alice no País das Maravilhas; e Através do espelho e o que Alice encontrou por lá”, “não deseja compreender o jogo sutil da diferença infinitesimal e torna o rosto na adição de uma série de figuras, recusando que Alice tenha a possibilidade de ser reconhecida graças a seu rosto.” (BRETON, 2019, p. 232). Para *Humpty Dumpty* o rosto é um conjunto de fragmentos e elementos justapostos igual para “todo mundo” - se a natureza e/ou a razão, brincassem com essa ordem “ajudaria um pouco”. Enquanto isso, para *Marcel* é uma totalidade de experiência apreensível quando o acaso proporciona novas perspectivas sobre elementos que disparam involuntariamente o resgate ao passado; o rosto para *Marcel*, é “buraco negro” como operador associativo de todo um sistema “muro branco” no qual ele busca reconfigurar o passado em presente/ativo.

Entre os dois modos de ver - na perspectiva de Bergson presente na última citação que

⁹ O ciclo de romances que compõem a obra “*À la recherche du temps perdu*” de Marcel Proust, narra o percurso do protagonista para se tornar escritor. A história apresenta reflexões sobre temas recorrentes ou, “questões de fundo” de uma vida: a passagem do tempo, o amor, a arte, a sexualidade.

introduz este capítulo - saberíamos afirmar qual deles recorre à memória que imagina? Ou aquele que repete o que lembra para responder a tarefa de reconhecer um rosto?

Nos espaços que compartilhamos hoje, o rosto humano e as imagens eletrônicas criam a própria atmosfera de interação. Nessa condição as imagens afetam e são afetadas tanto pela linguagem e ambiente computacional, quanto pelas dinâmicas dos usos que fazemos.

Entendemos que a qualidade de nossas experiências, de nossa *intuição*, é capaz de *fabular* este encontro, ou seja, de atualizar tendências manifestas nas superfícies das imagens. Neste sentido, e para este estudo, *a potência, o saber e o querer* mencionados por Bergson compõem o investimento metodológico que nomeamos *ação fabulatória*.

Dedicamos o presente capítulo a percorrer os movimentos de uma *ação* entre *matéria* e *memória* (BERGSON), entre *sonho* e *vigília* (BENJAMIN), entre *fórmula de emoções* e *montagens* (WARBURG); e apresentar sua aderência às atualizações *rosto-imagens-rosto*.

Buscamos nestes autores o que nos afeta como inclinações de suas próprias experiências com as imagens. Para tanto participam: a *Intuição*, experiência na *duração* de todas as *imagens* e a *faculdade fabuladora*; as *imagens oníricas* (tomando Proust ao realizar sua obra nesses termos, entre sonho e mimese consciente da realidade) e o retrato fotográfico como experiências dialéticas do tempo; assim como a representação destes movimentos no projeto *Atlas Mnemosyne* (imagens sobreviventes e montagens erráticas).

Tais movimentos encontrariam sua atualização nas imagens de rosto ao serem provocados pelas dinâmicas entre memória dos softwares e memória humana.

...

Em Proust é reconhecida a importância da face humana como elemento disparador do que chamou de “memória involuntária”, a possibilidade de acesso ao próprio passado em tensão com a “memória voluntária”. Os traços de um rosto “esboçados” em situações, objetos, entre outros estímulos que tem a força de reavivar lembranças – como ao mergulhar uma *madeleine* numa xícara de chá e prová-la, o autor/protagonista conecta-se imediatamente com sua infância na cidade fictícia de Combray – mergulha a *madeleine* para que fazer submergir todo um conjunto de elementos afogados pelo “esquecimento útil”. “*Em busca do tempo perdido*” o autor recorre à narrativa da linguagem escrita para traduzir esse *passado* pois, segundo ele, só o acaso é capaz de recuperar já que “todos os esforços de nossa inteligência são inúteis” (PROUST *apud* BENJAMIN, 1991, p. 106)

Walter Benjamin¹⁰ discute a tentativa de Marcel Proust de reproduzir a ideia de *experiência* tal como Henri Bergson imaginou; no entanto, artificialmente e sob a atmosfera social da época “pois cada vez se poderá ter menos esperanças de realizá-la por meios naturais” (PROUST, *apud* BENJAMIN, 1991, p.105). Um tipo de resposta ao olhar bergsoniano (2010) que associa a experiência a uma subjetividade móvel, não determinada pelo contato com as contingências do mundo, potência que se abstrai da ação presente, valoriza o inútil, o sonho. Esse modo de acesso ao passado por imagens visuais (não operadoras, ou em função das linguagens) é escorregadio porque é tensionado por memórias gravadas em nosso corpo que responde, justamente, às condições sociais em que vivemos.

Em outras palavras, Bergson em “A Evolução Criadora” (2005, p.330-331), nos diz:

Em vez de nos prendermos ao devir interior das coisas, postamo-nos fora delas para recompor artificialmente seu devir. Tomamos vistas quase instantâneas da realidade que passa e, como elas são características dessa realidade, basta-nos enfileira-las ao longo de um devir abstrato, uniforme, invisível, situado no fundo do aparelho do conhecimento, para imitar o que há de característico nesse devir ele próprio. Percepção, intelecção, linguagem geralmente procedem assim. Quer se trate de pensar o devir, quer de exprimi-lo, quer mesmo de percebê-lo, não fazemos nada além de acionar uma espécie de cinematógrafo interior. Resumiríamos então tudo o que precede dizendo que *o mecanismo de nosso conhecimento usual é de natureza cinematográfica. (...) o caráter cinematográfico de nosso conhecimento das coisas prende-se ao caráter caleidoscópico de nossa adaptação a elas.*

Benjamin reafirma essa condição ao dizer que a maioria das recordações que buscamos aparecem sob formas de imagens visuais – colagens de lembranças habituais. Mesmo as formações espontâneas da memória involuntária “são imagens visuais ainda em grande parte isoladas, apesar do caráter enigmático da sua presença.” (BENJAMIN, 1985, p. 48)

Para o olhar benjaminiano, *a imagem de Proust* na obra “*Em busca do tempo perdido*” apresenta um elemento novo à visada de Bergson sobre a experiência: “ele [Proust] não deixa de sublinhar o antagonismo existente entre a *vita activa* e a específica *vita contemplativa*, a qual se abre na memória. No entanto, Proust sugere que o recurso à presentificação intuitiva do fluxo da vida seja uma questão de livre escolha”. (BENJAMIN, 1991, p. 105-106)

¹⁰ BENJAMIN, Walter. Sobre alguns temas em Baudelaire. In: *Obras escolhidas III*. Charles Baudelaire. Um lírico no auge do capitalismo. São Paulo, ed. Brasiliense, 2 ed., 1991. (p. 103 – 149) Os temas deste ensaio referem-se, em geral, às condições de receptividade de obras líricas a partir da obra de Charles Baudelaire; as transformações na estrutura da experiência; a emergência de uma “filosofia de vida”(séc. XIX–XX); a questão da memória e memória da inteligência, entre Bergson (memória pura) e Proust (memória involuntária); a função do consciente (entre experiência e vivência); o choque e a multidão; o automatismo dos trabalhadores; o jogo/o jogador e a redução da experiência – reflexos/contaminação/adestramento dos gestos no atmosfera do trabalho, assim como nos períodos ociosos; e a perda da aura.

Em Bergson, em termos de “presentificação intuitiva do fluxo da vida”, o espírito de todas as *imagens* (de tudo o que existe), *memória pura*, dependeria das condições imprevisíveis que somente a intuição é capaz de (re)conhecer e de realizar, mesmo que de modo residual. Como *duração* ela se faz presente pela inteligência da natureza - expressa suas tendências em formas e superfícies diversas - atualizá-la seria uma potência do espírito. Ou seja, nem o acaso, nem a consciência de uma escolha teriam tal autonomia.

O elemento novo apresentado por Marcel Proust refere-se então a essa “memória involuntária”, substituindo a ideia de “memória pura” bergsoniana. Destaca Benjamin que a “memória pura” transforma-se em *mémoire involontaire* que ato contínuo, confronta-se com a memória voluntária, sujeita a tutela do intelecto: As lembranças do passado se apresentam de forma precária. Mesmo nos reportando frequentemente a elas, estamos limitados àquilo que nos proporciona uma memória sujeita aos apelos da atenção. “Esta seria a *mémoire volontaire*, memória voluntária; e as informações sobre o passado, por ela transmitidas, não guardam nenhum traço dele.” (BENJAMIN, 1991, p.106)

“Uma mesma expressão, do rosto como da linguagem, podia comportar diversas acepções, e eu vacilava (...) (PROUST, 2006, p.198) Ao associar os traços faciais à estrutura da linguagem e em seguida reconhecer a insuficiência deste registro, o protagonista demonstra a tensão entre a memória involuntária e consciente. No momento em que *vacila, caberia* atender aos sinais da intuição, o que *Marcel* libera-se de fazer (?)

Nas vivências cotidianas dos estímulos produzidos em contextos culturais específicos, cada período histórico/cronológico com suas materialidades pode oferecer diferentes gatilhos de disputa entre memória voluntária e involuntária. Assim o que Bergson poderia chamar de “memória que repete”, Proust enxerga como a única possibilidade que as condições culturais de nossos dias disponibilizam para a proximidade com o passado ou uma “memória que imagina”, mesmo que artificialmente, ou seja, ainda que pela visão bergsoniana pudesse ser considerada como recortes de lembrança útil porque para ele “*imaginar não é lembrar-se.*” (BERGSON, 2010, p.158).

“Certamente uma lembrança, à medida que se atualiza, tende a viver numa imagem; mas a recíproca não é verdadeira, e a imagem pura e simples não me reportará ao passado a menos que seja, efetivamente no passado que eu vá buscá-la (...)” (Idem). Em outras palavras, é o passado que se atualiza como tendência na matéria, e não a matéria que se inclina ao seu hábito para fabricar a memória.

Quando ocorre a Marcel invocar sua infância por uma *madeleine*, não quer dizer que a realize como imagem resíduo de *memória pura* ou mesmo *involuntária* pois, segundo Bergson, as sensações variam ao se repetir, se conservam certa impressão de invariabilidade é porque as tomamos através do objeto que lhe serve de causa, através da forma ou palavra que a traduz por influência da linguagem o que, inclusive, pode nos levar ao erro quanto ao caráter da sensação experimentada. (BERGSON, 1988, p.91)¹¹ Neste sentido, não fica claro se o protagonista de “Em busca do tempo Perdido” concebe como deliberada (*livre escolha*) uma experiência que já se confirmava no espírito, ou se obedece alguma razão que se interpõe, e ainda, se esta vontade consciente também possa derivar de um querer livre¹². Como elabora Bergson (Idem, p.114) no exemplo:

Respiro o odor de uma rosa, e logo lembranças confusas da infância me vêm à memória. Em boa verdade, estas lembranças não foram evocadas pelo perfume da rosa: respiro-as no próprio odor; ela é tudo isso para mim. Outros cheirá-la-ão de modo diferente. — É sempre o mesmo odor, direis, mas associado a ideias diferentes. — Gostaria que vos exprimíeis assim; mas não vos esqueçais que, primeiro, eliminastes das diversas impressões, que a rosa causa em cada um de nós, o que elas têm de pessoal; delas apenas conservastes o aspecto objetivo, o que, no odor da rosa, pertence ao domínio comum e, para dizer tudo, ao espaço. Aliás, só com esta condição se pode dar um nome à rosa e ao seu perfume [o que se faz necessário para distinguir as nossas impressões]

O que em Proust (2006, p. 227) expressa deste modo:

E o meu desejo errava ainda mais sensualmente entre os seus rostos móveis, porque uma fixação relativa das feições já estava bastante iniciada para que se pudesse distinguir, mesmo que mudasse ainda, a efígie maleável e flutuante. As diferenças existentes entre esses rostos estavam, sem dúvida, muito longe de corresponder às diferenças idênticas no comprimento e largura das feições, as quais, de uma a outra das moças, e por mais dessemelhantes que parecessem, talvez pudessem ser quase superpostas. Mas o nosso conhecimento dos rostos não é matemático. Primeiro, não começar por medir as partes, mas tem como ponto de partida uma expressão, um conjunto. (...) Assim, ao tomar conhecimento dos rostos, nós os medimos realmente, mas como pintores e não como agrimensores.

¹¹ Bergson, Henri. *Ensaio sobre os dados imediatos da consciência*. Lisboa, Edições 70, 1988. [1927]

¹² “Sob estas aparências enganadoras, uma psicologia mais atenta revela-nos, por vezes, efeitos que precedem as suas causas, e fenômenos de atração psíquica que escapam às leis conhecidas da associação das ideias.” Mas Bergson questiona se a perspectiva em que o associacionismo se coloca não implica uma concepção deficiente do eu e da multiplicidade dos estados de consciência. “O erro do associacionismo foi ter eliminado, primeiramente, o elemento qualitativo do ato a cumprir, para apenas conservar o que tem de geométrico e de impessoal: à ideia deste ato, assim descolorida, foi necessário associar então alguma diferença específica, para a distinguir de muitas outras. Mas esta associação é mais obra do filósofo associacionista, que estuda o meu espírito, do que do meu próprio espírito.” (BERGSON, 1988, p.111-113)

Neste ponto também reside a crítica de Benjamin sobre a noção de experiência na literatura de Bergson. Grosso modo porque alinhada a uma corrente filosófica que desde o século XIX “investia seus esforços na tentativa de se apropriar da “verdadeira” experiência (oposta à que se manifestava na vida “normatizada”, “desnaturalizada das massas civilizadas”). Tais tentativas foram inscritas sob a rubrica de ‘filosofia de vida’. (BENJAMIN, 1991, p.104-105):

E, naturalmente, elas não partiam da existência do homem na sociedade; invocavam a literatura, melhor ainda a natureza e, finalmente, a época mítica, de preferência. (...) *Matière et Mémoire (Matéria e Memória)*, umas das primeiras obras de Bergson, destaca-se desta literatura como um monumento imponente, mantendo, mais do que as outras, relações com a investigação científica. Orienta-se pela biologia. Seu título demonstra que a estrutura da memória é considerada decisiva para a estrutura filosófica da experiência. Na verdade, a experiência é matéria da tradição, tanto na vida privada quanto na coletiva. Forma-se menos com dados isolados e rigorosamente fixados na memória, do que com dados acumulados, e, com frequência inconscientes, que afluem à memória. Bergson não tem, por certo, qualquer intenção de especificar historicamente a memória. Ao contrário, rejeita qualquer determinação histórica da experiência, evitando com isto, acima de tudo, se aproximar daquela experiência, da qual se originou sua própria filosofia, ou melhor, contra a qual ela foi remetida. É uma experiência inóspita, ofuscante da época da industrialização em grande escala. Os olhos que se fecham diante dessa experiência confrontam outra de natureza complementar na forma por assim dizer de sua reprodução espontânea. A filosofia de Bergson é uma tentativa de detalhar e fixar esta imagem reproduzida, que se apresenta aos olhos de Baudelaire, sem distorções, na figura de seu leitor.

Vale observar que nesse ensaio “Benjamin se baseia na oposição entre *Erfahrung* e *Erlebnis*, aqui traduzidas respectivamente como ‘experiência’ (real ou acumulada, sem intervenção da consciência) e ‘vivência’ (experiência vivida, evento assistido pela consciência). (BENJAMIN, 1991, p.108).¹³

Para Benjamin o método *intuitivo* bergsoniano “define o caráter da experiência na *durée* (duração) de tal maneira que o leitor se sente obrigado a concluir que apenas o escritor seria o sujeito adequado de tal experiência.” (Idem). Nesse sentido, Walter Benjamin valoriza na obra proustiana, assim como na poesia de Charles Baudelaire, justamente o empenho consciente que mobiliza a memória através da linguagem e conecta-se com o leitor. Este contato é visto por Benjamin como cada vez mais raro devido “às mudanças na estrutura da experiência” sobre as quais, segundo o autor, a filosofia bergsoniana não haveria tratado frontalmente. (Ibidem)

¹³[N. do Trad.; Rev.; p.,146]) Os conceitos de lembrança e memória não apresentam diferenças semânticas significativas para o contexto do texto de Benjamin; e, apesar da obra de Bergson estabelecer marcos importantes entre eles, não é nossa proposta contemplar em profundidade tais termos. Como já mencionado, nos implica o que entre experiência e memória envolve a relação: imaginação, ficção e fabulação em conexão com nosso objeto de estudo - nas audiovisualidades e com uma abordagem entre a filosofia e as materialidades.

Importa dizer que na visão bergsoniana o encontro com a vida interior, a experiência na *duracão*, é o primeiro campo de acesso ao conhecimento do qual todos dispomos. Trata-se da experiência imediata com os problemas de pesquisa e de nosso estar no mundo. Este método entende que devemos resistir ao apoio de noções gerais armazenadas na linguagem: para cada novo problema deve-se empregar uma solução nova. (BERGSON, 2006, p.101).

Este olhar destaca que nossa experiência de estar no mundo é anterior a dissociação dos sentidos para a qual estamos treinados: nossos sentidos, entregues a si mesmos, nos apresentam o movimento real de um todo sólido e indiviso. A divisão que fazemos se deve a imaginação, ou a ilusão que acompanha nossas percepções do real. Não havendo um conhecimento que seja relativo, subjugado a essa ou aquela vivência e postulado científico, mas disposições diferentes de acesso *intuitivo* à realidade. (BERGSON, 2011, p. 209-262)

Quando atenta, conectada ao seu objeto, a *Intuição* é a visão direta do espírito pelo espírito”, um encontro sem intermediários (palavras, objetos, formas de representação). Aqui a *intuição* significa consciência, “mas consciência imediata, visão que mal se distingue do objeto visto, conhecimento que é contato e mesmo coincidência.” No entanto, diferente do que aponta Benjamin, Bergson se refere a qualidade de uma “consciência alargada, premendo contra os bordos de um inconsciente que cede e resiste, que se rende e que se retoma: através de alternância rápidas de obscuridade e de luz” (BERGSON, 2006, p.29)¹⁴

Mas, como nos diz Martyn Jay, hoje o tempo – para o “futuro”, a utilidade para o capitalismo, se espacializou; tempo medido e espacializado. Enquanto na visão holística bergsoniana, de um todo orgânico como base do “eu” original/fundamental seria a única condição para experiência. Segundo Jay, isto significa que: “*Nuestro error consiste en identificar nuestro yo con las imágenes externas disponibles para los otros en el mundo social, en lugar de hacerlo con la experiencia interna de un tempo soportado interiormente, la realidad privada de la durée*” (JAY, 2007, p.152)

Pois o que valoriza Benjamin no procedimento de Proust é justamente a tentativa de experimentar a vida humana com o máximo de consciência. Entendido que a reflexão intuitiva excederia a presença do corpo em preocupações que nos fazem “perder tempo”: “As rugas e dobras do rosto são as inscrições deixadas pelas grandes paixões, (...) pelas intuições que nos falaram, (...) porque nós, os proprietários, não estávamos em casa.” (BENJAMIN, 1985, p. 46)

¹⁴ BERGSON, Henri. *O Pensamento e o Movente*. São Paulo, Martins Fontes, 2006.

A busca de Benjamin, também implicada na *apresentação* da memória ou passado, se faz pela linguagem escrita testando os limites entre imagens de qualidades distintas; das materialidades como estímulos de importante aderência entre tradição e memória involuntária onde concorrem diversas formas de comunicação. Mobilizar esses estímulos, jogar com eles, se faz recurso fundamental para a dialética do fluxo da memória na obra benjaminiana. O que o autor salienta, e nesse aspecto recorre às intenções da obra proustiana, é que “As inquietações de nossa vida interior não têm, por natureza, este caráter irremediavelmente privado. Elas só o adquirem [o caráter privado] depois de se reduzirem as chances dos fatos exteriores se integrarem à nossa experiência.” (BENJAMIN, 1991, p.106).

Chances que se revelam reduzidas, como o próprio Benjamin afirma ao dizer que os processos, na época, da comunicação impressa agem de modo a recortar e condicionar sua visão sobre os acontecimentos. Conforme o autor, os princípios da informação jornalística - novidade, concisão, inteligibilidade e, sobretudo, falta de conexão entre uma notícia ou outra, contribuem para esse resultado, do mesmo modo que a paginação e o estilo linguístico, conforme Benjamin (1991, p.107) aponta:

Há uma rivalidade histórica entre as diversas formas de comunicação. Na substituição da antiga forma narrativa pela informação, e da informação pela sensação reflete-se a crescente atrofia da experiência. Todas essas formas, por sua vez, se distinguem da narração, que é uma das mais antigas formas de comunicação. Esta não tem a pretensão de transmitir um acontecimento, simplesmente (como a informação o faz); integra-o à vida do narrador, para passá-lo aos ouvintes como experiência. Nela ficam impressas as marcas do narrador como os vestígios das mãos do oleiro no vaso de argila.

Tal caráter narrativo estaria expresso na tentativa da obra de Proust ao descrever a própria infância e demonstrar toda a dificuldade de tal empreendimento - “no contexto destas reflexões forja o termo *mémoire involontaire*; conceito que traz as marcas da situação em que foi criado – pertence ao inventário do indivíduo multifariamente isolado”. (Idem) Ou seja, na memória que serve à experiência, no sentido estrito do termo, haveria a conjunção entre conteúdo do passado individual com outros do passado coletivo (cultos com seus cerimoniais, suas festas, por exemplo) - “as recordações voluntárias e involuntárias perdem, assim, sua exclusividade recíproca.” (Ibidem).

No mesmo ensaio Benjamin relaciona a *memória da inteligência* (assinalada em Proust como o ajuste entre memória voluntária e involuntária) a um subproduto da filosofia de Bergson. Para definir melhor esse conceito o autor se reporta aos estudos de Freud e Reik sobre a correlação entre a memória (na acepção de *memória involuntária*) e o consciente. “A

função da memória – escreve Reik – consiste em proteger as impressões; a lembrança tende a desagregar-las. A memória é essencialmente conservadora; a lembrança é destrutiva” (BENJAMIN, 1991, p. 108) A partir dessa reflexão a proposição de Freud consiste em: “o consciente surge no lugar de uma impressão mnemônica.” (Idem) Ou seja, o consciente sendo um processo particularizado não deixa nele qualquer modificação duradoura de seus elementos; a conscientização e a permanência de um traço mnemônico são incompatíveis entre si para um mesmo sistema, já que a função do consciente é a de agir como proteção contra estímulos destrutivos das energias exteriores. Os resíduos mnemônicos são, em geral, mais intensos e duradouros, se o processo que os imprime jamais chega ao consciente. Em termos proustianos, “Só pode se tornar componente da *mémoire involontaire* àquilo que não foi expresso e conscientemente ‘vivenciado’, àquilo que não sucedeu ao sujeito como ‘vivência’.” (BENJAMIN, 1991, p.108-109)

A complexidade do processo intuitivo e do despertar histórico, está posta.

O que nos afeta na elaboração de Benjamin e na *invenção* de Bergson se refere a participação do *corpo* (matéria humana e materialidades culturais) como força central e dispersa ao mesmo tempo. Isto se deve a importância do tema do *sonho* nas obras – e por extensão a condição ambígua da matéria da/na memória na qual o “sonhador” opera - e a posição ou ênfase conferidas as tecnologias e suas formas de representação histórica, o cinema e a fotografia, em especial.

Na perspectiva benjaminiana a experiência se dá através de *choques* que fazem aparecer à memória, individual e coletiva o que por ela foi acumulado, muitas vezes inconscientemente. O corpo humano, assim como o das materialidades que povoam o cotidiano, não só respondem aos estímulos externos de preservação, como manifestam desejo de encontro, diferença e de contemplação. Neste sentido as figuras utilizadas por Benjamin incorporam-se como o *flâneur*, o jogador, o operário, as vitrines, os brinquedos, o retrato fotográfico, entre outras que, expostas as condições de experiência da época, evocam imagens de melancolia, tédio, de sonho, da percepção difusa do tempo e da fantasmagoria, das forças miméticas em busca de um caráter identitário e unificador.

Tal expressão do pensamento de Benjamin encontra-se no projeto das *Passagens* (2006 [1935-]), entre recortes de pensamento, descrições, *coleções* e *constelações* de imagens presentificadas na escritura. Tal forma de registro imprime o caráter contemporâneo de sua forma e conteúdo porque afeito ao tempo que age entre passado/memória, ao olhar que se volta para os “cacos”, os fragmentos que configuram marcas históricas específicas.

O materialismo histórico de Benjamin e a metafísica bergsoniana apresentam diferenças relativas se consideramos o modo como enxergam o papel dos produtos culturais, especialmente os de matriz tecnológica e comunicacional, na memória e na história.

As metáforas usadas por Bergson ilustram a estrutura da *memória humana* e as tentativas de reter ou reproduzir o fluxo do movimento das *imagens*. O cinematógrafo ao remontar nossas percepções em linha, o gesto fotográfico - o corpo/obturador - que aciona apenas a “colagem de instantes”, mas não consegue capturar o *movimento*, “pois é justamente o que não se vê.” (BERGSON, 2010 [1896])¹⁵ O autor considera os organismos tecnológicos basicamente como espelhos da mecânica de nossa memória enquanto hábito. A *revolução* ou alteração destes costumes estaria a cargo da reflexão *intuitiva*, criadora¹⁶.

Na obra de Benjamin os produtos culturais são tomados como potenciais formas críticas – o cinema, a fotografia, o rádio, a imprensa, as configurações urbanas (...) – quando geradas na identificação entre preocupações espirituais e condições de produção, entre natureza do aparato, tendência intelectual e consciência política. (BENJAMIN, 1985, p. 187-201 [1934]) Tal reconhecimento atribui-se às qualidades técnicas e estéticas destacadas principalmente pelo cinema “ao introduzir na velha verdade de Heráclito segundo a qual o mundo dos homens acordados é comum, o dos homens que dormem é primeva. E o fez menos pela descrição do mundo onírico que pela criação de personagens do sonho coletivo, como Mickey Mouse” (BENJAMIN, 1985, p. 190). A consciência sobre as dinâmicas tecnológicas acorda em Benjamin as imagens que se interpõem como catalisadoras das condições de experiência de sua época. O autor enxerga nessa *iluminação* a construção histórica vinculada ao inconsciente sonâmbulo, “narcótico”, e o “despertar” um ativo da força revolucionária.

A matéria/corpo na filosofia bergsoniana é o centro para o agir do espírito, fundamento de todas as nossas percepções (BERGSON, 2010, p. 47) A matéria humana responde aos mandos da consciência e aos chamados da *memória*, mas não realiza experiência sem a *intuição*. Ou seja, a memória produz diferença ao acessar o *passado* na qualidade de um tempo potente que mesmo adormecido vive e pode ser acessado, como nos ocorre ao sonhar.

Ao corpo não caberia preparar ou explicar nenhuma representação. Ao invés de construí-lo como um objeto de contemplação deveríamos compreendê-lo como o fundamento de nosso estar no mundo, tomando nossas vivências como veículos de decisão. As lembranças

¹⁵Gilles Deleuze atualiza esse apontamento falando que o corte produzido pelo obturador já é um *corte-móvel*. (MACHADO, 1997, p.22) Ou seja, a *duração*, tempo fluido/contínuo, não se ausenta no instante fotográfico, “se faz com ele”. Esta reflexão será esboçada ao tratarmos da importância do retrato fotográfico para Benjamin.

¹⁶ Quanto ao termo “criadora”: em Bergson ele aparece relacionado aos efeitos genuínos da *Intuição*, enquanto Benjamin reconhece o uso apropriado, transmutado pela atmosfera da moda, não mais como potência em si.

voluntárias, (imagens mentais) e os hábitos (ações que se repetem no corpo sem intervenção de imagens) atuam no substrato vital da realidade vivida como abertura para a compreensão holística da intuição. (BERGSON, 2010;1988)

Diferente do que sugere Benjamin, a experiência no sentido bergsoniano não requer conceitos históricos e análises explicativas porque é intuitiva. Os dados da inteligência da natureza não concorrem com os marcadores da racionalidade técnica e científica, nem mesmo da tradição filosófica: “A filosofia a ela se abandona ingenuamente quando é dialética pura, isto é, tentativa de construir uma metafísica com os conhecimentos rudimentares que encontramos armazenados na linguagem.” (BERGSON, 2006, p.101)

Arriscamos dizer que tais potências se alternam na experiência - o materialismo atualiza a *imagem* enquanto a intuição ilumina a *matéria*.

O ponto em que a ilusão, ou melhor, a fabulação atende ao desejo de dar forma, ver, conhecer, participa na epistemologia benjaminiana e no método *Intuitivo* do conhecimento em Bergson através do tema do *sonho*. As noções filosóficas sobre a natureza da matéria onírica aludem ao método de construção da história para Benjamin e as operações da *Intuição* bergsoniana. Dada a complexidade do tema, não surpreende que exerça fascínio, tão pouco que se alimente de controvérsias em tal literatura.

A recepção crítica ao pensamento filosófico bergsoniano se deve, em geral, a dificuldade de expressar de forma clara como a *intuição* opera.¹⁷ Uma nebulosa insere-se no progressivo desenvolvimento de sua filosofia da *duração*. Neste percurso a construção do sonho adere ao processo intuitivo como método desde as primeiras exposições de Bergson.

Na conferência “*La Rêve*” (1901)¹⁸ para o Instituto de Psicologia de Paris, Bergson descreve o sonho como manifestação do espírito: encontro entre a *memória* e as *impressões* [conscientes e *involuntárias*] promovido por estado de relaxamento (quando nossos sentidos ainda estão ativos, mas desvinculados da necessidade de agir, de julgar, de tomar decisões).

O autor salienta que as impressões que avançam em nossos sonhos não teriam nenhuma consistência se não estivessem postas em movimento pela intuição. Durante o sonho, assim como no processo intuitivo, nossas faculdades sensíveis são ampliadas,

¹⁷ Sob a rubrica de um projeto filosófico estaria a exposição de certa lógica de controle no regime de proposições do pensamento pelo discurso. No entanto, o que se vê é que para o autor essas regras não necessariamente são anunciadas ou codificadas de modo prévio em uma operação simples do pensamento. Para Bergson o interesse está nos *efeitos* de verdade e objetividade, sendo a intuição o acesso imediato a estas *imagens/efeitos*.

¹⁸Sobre o tema do sonho em Bergson, consultamos a tradução de Fernando Correa Navarro: BERGSON, Henri. *La construcción del sueño*. CL, Alquimia Ediciones, 2015; e de Jonas Gonçalves Coelho para o português: BERGSON, Henri. *O sonho*. Trans/Form/Ação v.27 n.1 Marília, 2004.

reencontram impressões subjetivas, mas nem por isso menos reais. Bergson chega então a esboçar alguns pontos que se destacam neste estado: a instabilidade do sonho, a rapidez com a qual ele pode se desenrolar, a preferência que ele dá às lembranças insignificantes.

A noção bergsoniana nos diz que temos um sonho quando ocorre a união entre memória e sensação. A matéria dos nossos sonhos corresponde assim a memória atualizando impressões que não se apresentam necessariamente claras na vigília. O sonho, sendo um tipo misto de estado, procede por alteração sempre variante entre o movente da matéria sensível e o movente do nosso pensamento – considerações que antecedem o problema clássico do dualismo entre o corpo e a memória discutido por Bergson em “Matéria e Memória” (1986).

O autor afirma que inicialmente o sonho não seria criador, mas expõe que muito da qualidade inventiva, imaginativa do sonho se deve a própria expressão da potência extensiva que ocorre no encontro entre matéria, memória e sensação. O sonho seria a prova de que a curva da experiência é algo mais que nossas percepções determinadas por agentes externos.

Conforme Bergson, (2004, p.1 [1901]) se enquanto acordados a inteligência regula nossos sentidos em compartimentos coerentes, durante o sono as sensações captadas e armazenadas por nosso corpo engendram paisagens indistintas, sinestésicas, múltiplas:

Fechemos os olhos e vejamos o que acontece. Muitas pessoas dirão que não acontece nada: é que elas não olham atentamente. Na realidade, percebem-se muitas coisas. Inicialmente um fundo negro. Depois manchas de diversas cores, às vezes pálidas, às vezes de um brilho singular. Essas manchas se dilatam e se contraem, mudam de forma e de nuance, estendem-se umas sobre as outras. A mudança pode ser lenta e gradual. Às vezes acontece com extrema rapidez. De onde vem essa fantasmagoria? (...). Mas pouco importa a explicação do fenômeno e o nome que se lhe dê. Ele se encontra em todo mundo, e fornece, sem nenhuma dúvida, a matéria na qual esculpimos muitos de nossos sonhos.

Tal fantasmagoria se vale da matéria vaga e indeterminada das sensações e a partir de uma indecisão da matéria as formas se apresentam: “o poder que converte em objetos precisos e determinados as vagas impressões provenientes do olho, do ouvido, de toda a superfície e de todo o interior do corpo, é a lembrança.” (Idem, p.3-4) As lembranças que evocamos na vigília, mesmo aquelas que nos parecem desconexas ou estranhas, tem a função de responder alguma necessidade presente. O que é que atrás destas lembranças úteis existem outras esperando que a consciência baixe a guarda, que eu me *desinteresse* ou adormeça. Estas “lembranças-fantasma” se formam, se colorem, quando em sintonia com minhas percepções de fora e de dentro, quando estão em harmonia “com o estado afetivo geral que minhas impressões orgânicas compõem. Quando a junção entre a lembrança e a sensação se operar, eu terei um sonho.” (Ibidem)

Neste ponto, Bergson destaca que vigília e sonho operam de modo análogo: ao conhecer um objeto percebemos formas vagas que as lembranças têm o papel de completar. A diferença entre a percepção normal e a percepção do sonho estaria na qualidade da atenção dedicada a cada estado. Acordados reagimos à vida comum que exige um constante esforço de ajuste às condições externas. No sonho somos indiferentes a essa exigência, nossas percepções, lembranças e raciocínios são abundantes, o que para o domínio do espírito, não significa esforço. “Dormir é se desinteressar. (...) O sonho é a vida mental inteira, menos o esforço de concentração.¹⁹ (...) por aí, e por aí somente, é que ele se distingue do homem desperto.” (BERGSON, 2004, p.6 [1901])

A experiência que nos interessa aqui refere-se ao que sugere Bergson (idem) sobre o despertar, o movimento entre sonho e vigília:

É preciso realizar uma experiência decisiva consigo mesmo. Ao sair do sonho – visto que pouco pode se analisar no curso do próprio sonho – se observará a passagem do sonho à vigília, se a cercará de tão perto quanto puder: **atento ao que é essencialmente desatenção**, surpreender-se-á, do ponto de vista da vigília, o estado de alma, ainda presente, do homem que dorme.

O que propomos como *ação fabulatória* atende a qualidade de *meio/passagem* ao apropriar-se da linguagem em curso e imprimir tendências de uma lógica não habitual.

No caso do *rostro-imagem-rosto* podemos perceber que a imaginação atua em lógica semelhante ao sonho, não aquele das fantasias individuais, mas o que é sonhado por toda a sociedade, como nos diz Bergson. No livro “O riso”, 1983 [1940]²⁰, o autor discute a lógica imaginativa sobre os mecanismos da comicidade. O riso é tomado como elemento que exprime o instinto de “amacramento” da rigidez dos hábitos e ao mesmo tempo o caráter punitivo aos que sonham/imaginam desinteressados dos costumes também imaginários, mas de função homogeneizante. A “fantasia cômica” das imagens evocadas em sonho, as visões desviantes do cotidiano que muitas vezes acabam aceitas e compreendidas por uma sociedade, nos informam sobre os processos da imaginação humana, em específico da imaginação coletiva, logo, segundo Bergson, nos falam sobre a arte e a vida.

¹⁹ “No sonho, nos tornamos frequentemente *indiferentes* à lógica, mas não *incapazes* de lógica. Eu quase diria, correndo o risco de beirar o paradoxo, que o erro do sonhador é antes de raciocinar muito. Ele evitaria o absurdo se assistisse, como simples espectador, ao desfile de suas visões. Mas quando quer a toda força explicá-las, sua lógica, destinada a ligar entre si as imagens incoerentes, pode apenas parodiar a da razão e beirar o absurdo. Reconheço, aliás, que as funções superiores da inteligência relaxam-se durante o sono, e que, mesmo que não seja encorajada pelo jogo incoerente das imagens, a faculdade de raciocinar se distrai por vezes imitando o raciocínio normal.” (BERGSON, 2004, p, 5-6 [1901])

²⁰ BERGSON, Henri. *O Riso*. Rio de Janeiro, Zahar Edições, 1983.

Podemos dizer que a tendência humana ao disfarce, aos jogos de linguagem, e invenção histórica nas imagens, especificamente nas imagens de rosto, entrega na comicidade a prova de sua qualidade onírica, imaginária. “A pessoa que se disfarça é cômica. A pessoa que se acredita disfarçada também o é. Por extensão, todo disfarce vai se tornar cômico, não apenas o da pessoa, mas o da sociedade também, e até mesmo o da natureza” (BERGSON, 1983, p. 23-24)

Lembramos o trecho de “Em busca do tempo perdido” onde o protagonista adverte que nos sonhos não se deve ligar à aparência das pessoas, pois [assim como na vigília] elas “podem estar disfarçadas e terem trocado seus rostos, como esses santos mutilados das catedrais que os arqueólogos andaram refazendo, pondo sobre o corpo de um a cabeça de outro, e misturando os atributos e os nomes” (PROUST, 2006, p. 194) A comparação não evita o ar cômico e faz perceber que as montagens oníricas encontram eco na paisagem comum dos homens acordados, nos documentos históricos, no automatismo cotidiano.

Neste contexto, é significativo que Benjamin reconheça na figura de Proust um interlocutor para o projeto das *Passagens*: a reflexão dos materiais oníricos e a transposição em imagens literárias potentes ao conhecimento histórico. No texto “A imagem de Proust”²¹ Benjamin associa este tecido do sonho ao “trabalho de Penélope da reminiscência”, (1985, p.36-38 [1929]):

A imagem de Proust é a mais alta expressão fisionômica que a crescente discrepância entre poesia e vida poderia assumir. Eis a moral que justifica nossa tentativa de evocar essa imagem. Sabemos que Proust não descreveu em sua obra uma vida como ela de fato foi, e sim uma vida lembrada por quem a viveu. (...) o importante para o autor que rememora, não é o que ele viveu, mas o tecido se sua rememoração, o trabalho de Penélope da reminiscência. Ou seria preferível falar de Penélope do esquecimento? A memória involuntária, de Proust, não está mais próxima do esquecimento que daquilo que em geral chamamos de reminiscência? Não seria esse trabalho de rememoração espontânea, em que a recordação é a trama e o esquecimento da urdidura, o oposto do trabalho de Penélope, mais que sua cópia? Pois aqui é o dia que desfaz o trabalho da noite. Cada manhã, ao acordarmos, em geral fracos e apenas semiconscientes, seguramos em nossas mãos apenas algumas franjas da tapeçaria da existência vivida, tal como o esquecimento a teceu para nós. Cada dia, com suas ações intencionais e, mais ainda, com suas reminiscências intencionais, desfaz os fios, os ornamentos do olvido. (...) Proust transformou seus dias e noites (...) no afã de não deixar escapar nenhum dos arabescos estrelados. (...) Num outro sentido, é a reminiscência que prescreve, com rigor, o modo da textura. Ou seja, a unidade do texto está apenas no *actus purus* da própria recordação, e não na pessoa do autor, e muito menos na ação. Podemos dizer que as intermitências da ação são mero reverso do *continuum* da recordação, o padrão invertido da tapeçaria.

²¹ BENJAMIN, Walter. A imagem de Proust, in: *Obras Escolhidas*. Magia e Técnica, Arte e Política. São Paulo, Brasiliense, 1985, p.49. [1929]

O esquecimento agencia a operação que afasta provisoriamente as lembranças que não são úteis ao processo rememorativo. Na trama literária de Proust a qualidade de suas recordações responderia ao desejo consciente do autor sobre a materialidade expressiva.

A este respeito recorreremos a Deleuze (1999, p. 45-46 [1963])²² quando estabelece uma breve comparação entre Bergson e Proust. O autor de *Bergsonismo* admite que embora as concepções do tempo sejam diferentes entre eles, ambos reconhecem “uma espécie de passado puro, um ser em si do passado”, uma “Memória ontológica” como fundamento ao desenrolar do tempo. No entanto, para Proust este passado “pode ser vivido, experimentado a favor de uma coincidência entre dois instantes do tempo, mas de acordo com Bergson a lembrança-pura ou passado puro não são do domínio do vivido: mesmo na *paramnésia* vivemos tão-somente uma imagem-lembrança.”²³

Benjamin se volta para a “coincidência entre dois instantes do tempo” em busca da *iluminação histórica*, da reflexão crítica sobre as formas do sonho coletivo. Para o autor a imagem de Proust se constrói ao invocar acordado/desperto este capital onírico e transportá-lo para a experiência através da linguagem escrita. Como afirma “Sobre o conceito de história”: “Articular historicamente o passado não significa conhecê-lo ‘como ele foi’. Significa apropriar-se de uma reminiscência, tal como ela relampeja no momento de um perigo.”²⁴

Na visão do autor, as configurações do sonho atestam a existência de um conhecimento “ainda não consciente” do ocorrido, a espera de uma “apocatástase profana”. (BENJAMIN, 2006, p. 501) Atento a esse movimento Benjamin elabora a ideia de “constelações dialéticas”, relacionada aos mecanismos do sonho. É neste sentido que propõe um novo método de fazer história, o sono como estágio primário de um despertar gradual que se impõe a vida do indivíduo e das gerações; onde toda apresentação da história começaria com este despertar, “no fundo, ela não deve tratar de outra coisa”. (Idem, p.433; 506)²⁵

Implicado em narrar as imagens da experiência entre memória pessoal e coletiva no fazer da história, Benjamin mantém o exercício de Proust no horizonte, mas afasta-se do que considera um desvio do propósito filosófico que defende. A crítica sobre a figura proustiana se manifesta ao evitar os efeitos de um desprendimento de si que teria tomado Proust quando isolado e entregue ao “jogo mortal” induzido pela memória.

²²DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 1999.

²³Bergson ao tratar das relações entre matéria e esquecimento cita o filósofo Ravaisson e nos diz: “Não vemos de que modo a memória se alojaria na matéria; mas compreendemos bem – conforme a observação profunda de um filósofo contemporâneo – que a ‘materialidade ponha em nós o esquecimento’.” (BERGSON, 2010, p.208).

²⁴ BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito de História. In: *Walter Benjamin. Obras Escolhidas. Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo, Brasiliense, 1985, p.224.

²⁵ Citações extraídas dos textos “Arquivo K” e “Arquivo N”, respectivamente.

Sobre este aspecto Jeanne-Marie Gagnebin,²⁶ comenta que “a dinâmica do lembrar” da escrita proustiana e da exigência da historiografia de Benjamin se juntam no movimento infinito e microscópico das possibilidades de lembrar e do desejo de uma restituição integral da memória. Ao renunciar “escrever como Proust”, Benjamin afasta a qualidade de entrega ao jogo da memória que possa levá-lo ao extremo negativo de uma experiência.

Gagnebin esclarece este ponto ao dizer que a genialidade da *Recherche* se deve à ousadia de entregar-se às dinâmicas imprevisíveis da memória involuntária. Dinâmicas que submetem a “soberania do sujeito consciente à prova temível da perda, da dispersão, (...) do esquecimento. O risco aí consiste na transfiguração desse desapossamento de si mesmo numa espécie de devaneio complacente e infinito do qual o sujeito não quer mais emergir.” (1999, p.79). Este aspecto conduz Benjamin a elaborar a ideia do “despertar” como “exigência política e ética não de parar de sonhar, porém, muito mais, de juntar energia suficiente para confrontar o sonho e a vigília e agir, em consequência, sobre o real.” (Idem, p.79-80)

Em “Paris, A capital do século XIX.” <Exposé de 1935> I. (Fourier ou as passagens” (2006, p. 41 [1935]), Benjamin comenta a “fantasia imagética” presente nos domínios oníricos da história. No trecho a seguir, descreve a atmosfera de uma época e os elementos que constituem a transformação das condições sociais da experiência:

À forma do novo meio de produção, que no início ainda é dominada por aquela antiga (Marx), correspondem na consciência coletiva imagens nas quais se interpenetram o novo e o antigo. Estas imagens são imagens do desejo e nelas o coletivo procura tanto superar quanto transfigurar as imperfeições do produto social, bem como as deficiências da ordem social da produção. Ao lado disso, nestas imagens de desejo vem à tona a vontade expressa de distanciar-se daquilo que se tornou antiquado – isso significa, do passado mais recente. Estas tendências remetem a fantasia imagética, impulsionada pelo novo, de volta ao passado mais remoto. No sonho, em que diante dos olhos de cada época surge em imagens a época seguinte, essa aparece associada à elementos da história primeva, ou seja, de uma sociedade sem classes. As experiências desta sociedade, que tem seu depósito no inconsciente coletivo, geram, em interação com o novo, a utopia que deixou seu rastro em mil configurações da vida, das construções duradouras até às modas passageiras.

Aléxia Bretas considera a “dialética do sonho e do despertar” estratégica para a configuração de toda a obra benjaminiana. O sonho se revela um “método”, “artifício heurístico” e “metáfora-chave”, para o conceito de história formulado pelo autor: os homens fazem sua história, sem terem consciência da história que fazem; vivem um sonho coletivo e, cegos, precisam de uma interpretação política, uma ‘iluminação histórica.’ (BRETAS, 2008,

²⁶ “A criança no limiar do labirinto.” In: *História e Narração em Walter Benjamin*, São Paulo, Perspectiva, 1999, p. 77-80.

p. 15-29)²⁷ No entanto, Benjamin teria abordado o tema numa escrita descontínua e peculiar, que não demarca os limites entre a aparência e a realidade; o que leva Bretas a afirmar que a noção de “limiar” (*Schwelle*) como “zona de passagem”, formulada pelo autor, manifesta as ambiguidades do método que propõe, como insinua este trecho das *Passagens*: “Nós nos tornamos muito pobres em experiência de limiares. O ‘adormecer’ é talvez a única que nos restou.” (BENJAMIN, *apud* BRETAS, 2008, p. 27)²⁸

Os pontos controversos do pensamento benjaminiano estariam no método de consciência surrealista, fragmentária, sobre o material onírico da coletividade. O que na crítica adorniana a alguns dos primeiros textos de Benjamin, revela-se como fragilidade; menos por conta do caráter “em andamento” progressivo da natureza do trabalho, mas porque a clareza dos objetivos centrais, deveria já estar posta nestes fragmentos.²⁹

Quanto a experiência de “limiar” e o adormecer, supomos que Benjamin referia-se a uma experiência individual, de pouca interferência do mundo externo. O próprio autor reconhece a escassez deste tipo de experiência e logo o estado “narcótico” coletivo. Além disso, Benjamin manifesta-se contrário ao sonho “preso a natureza” e defende um gesto que nos liberte dessa “superstição”: um golpe de “iluminação histórica”. O que corresponde ao que diz Sergio Paulo Rouanet.³⁰ “Uma coisa é certa: o sonho, em Benjamin, está a serviço da razão, naquele momento eminentemente dialético em que a humanidade ‘esfrega os olhos’ e o historiador assume a tarefa da interpretação dos sonhos”.

Sendo assim, não teríamos aí um engate entre o que sugere Bergson - um exercício de atenção na passagem das imagens do estado de sonho à consciência que acorda, focando em algum aspecto deste movimento –, e a concepção de Benjamin que atribui ao despertar a capacidade de iluminar imagens críticas entre sonho e vigília? Entre *intuição* e *despertar*?

A atmosfera, *memória - experiência – sonho*, acolhe traços do historiador alemão Aby Warburg na elaboração do projeto *Atlas Mnemosyne*. (2010 [1924-1929]). Warburg dedicou-se de forma obstinada ao estudo da influência da antiguidade pagã na produção artística do Renascimento. Condições psicológicas e interesses de pesquisa o levaram a ver as

²⁷Aléxia Bretas desenvolve este ponto a partir dos escritos de Heiner Weidmann; Norbert Bolz; e Sérgio Paulo Rouanet, no trecho “Uma teoria benjaminiana do sonho?”, (2008, p.26-29)

²⁸Benjamin expressa no texto “Arquivo N”: “Seria o despertar (*Erwachen*) a síntese da tese da consciência onírica (Traumbewusstsein) e da antítese da consciência desperta (Wachbewusstsein)?” Sobre o que Bretas comenta que, mesmo interrogativa, tal exposição tem “o mérito de colocar em relevo a articulação triádica entre o modelo do sonho, as operações dialéticas e a crítica ao ‘historicismo narcótico’.” (BRETAS, 2008, p.32)

²⁹Sobre olhares críticos a Benjamin: além do livro “A constelação do sonho em Walter Benjamin” (BRETAS, 2008), ver resenha: “Do deserto de gelo da abstração ao filosofar concreto: Correspondências Adorno-Benjamin (1928- 1940)” (BRETAS, 2013) Rev. Trans/Form/Ação, Marília, v. 36, n. 3, p. 231-250, Set./Dez., 2013

³⁰ “As galerias do sonho”. In: *As razões do iluminismo*. São Paulo, Companhia das Letras, 2000, p. 123.

reminiscências de *gestos* nas imagens como um tipo de farol aos períodos históricos subsequentes.

Entre a imaginação bergsoniana, (tempo/duração, fluxo ininterrupto da natureza e a experiência por meio da intuição de tendências) e a filosofia de Benjamin (crítica das materialidades culturais como formas de experiência entre passado histórico e memória) Warburg nos apresenta uma passagem de consciência intelectual e fascínio pelas imagens.

No *Atlas Mnemosyne* o autor buscou visualmente as forças ambivalentes que disputam e contaminam os territórios da memória (inconsciente e voluntária; pessoal e coletiva), num gesto de “vocalização aos *astra* (conceitos) aproximados dos *monstra* (o caos)”, representado por imagens interpostas dos “desastres” históricos.³¹

Para a ação de cargas emocionais na iconografia histórica, Warburg designou a *Pathosformel* (fórmula de *pathos* - fórmula das emoções ou forma *em paixão*). São figuras que cristalizam emoções e sentimentos humanos e sobrevivem com o passar dos anos inclusive recebendo sentidos inversos. Se referem as forças dionisíaca e apolínea³², consideradas por Warburg como as raízes da natureza expressas no corpo das *imagens*, dos homens e dos produtos culturais. O historiador italiano Carlo Ginzburg (2014, p. 8-9) destaca:

Inspirando-se nas pesquisas do linguista Hermann Osthoff sobre o caráter primitivo dos superlativos, Warburg comparou as representações de determinados gestos, citáveis como fórmulas, a superlativos verbais, ou seja, ‘palavras primordiais da gesticulação apaixonada’ (*Urworte leidenschaftlicher Gebardensprache*). Entre as características dessas ‘palavras primordiais’, segundo Osthoff, estava a ambivalência: um elemento que Warburg estendeu às *Pathosformel*. Gestos de emoção extraídos da Antiguidade foram retomados na arte do Renascimento com seu significado invertido. Um exemplo dessa ‘inversão energética’ (que é o termo usado por Warburg) é a Maria Madalena representada como uma mênade na *Crucificação* de Bertoldo di Giovanni, escultor florentino discípulo de Donatello: uma imagem que aparece duas vezes, inteira e com detalhes, no *Atlas Mnemosyne*, em que Warburg trabalhou no fim da vida.

³¹DIDI-HUBERMAN, Georges. *Atlas ou o Gaio Saber Inquieto*. O olho da história, III. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2018 (p.187 - Cap. “Desastres. ‘O deslocamento do mundo, esse é o assunto da arte’.” (p.185-281)

³²A edição espanhola do livro “O renascimento do Paganismo”, de Aby Warburg, comenta que o autor “dedicó toda su vida a la tarea de comprender a través de las imágenes la eterna lucha desencadenada en el hombre entre razón y la sinrazón, entre la ciencia y la magia, entre serena belleza y el rapto dionisiaco.” (2005). Alianza Editorial S.A., Madrid, 2005 - a cargo de Felipe Perede.

Figura 4 - Painel 25, *Atlas Mnemosyne*; *Crucificação*, c.1445, Bertoldo di Giovanni.



Fonte: Montagem da autora a partir de reproduções da internet.

Em breve descrição iconográfica podemos dizer que no relevo de di Giovanni a pose e os gestos da figura de Maria Madalena estariam associados ao sofrimento causado pela crucificação de Cristo. Uma forte dor transfigurada em sua expressão corporal. Warburg aproxima essa figura, num dos painéis do projeto *Atlas Mnemosyne*, de uma representação romana das mênades, ou bacantes. Em posição e movimentos muito semelhantes, a mênade dançante vincula-se a um momento de êxtase e sensualidade. Maria expressa a emoção de uma experiência de dor, e a bacante de prazer.

O exemplo ilustra uma espécie de matriz de processamento das imagens criado por Aby Warburg: Coletar figuras de diversos gêneros, montar constelações sobre o fundo negro dos painéis do Atlas, instaurar o movimento relacional entre elas, animar o caos da história retido nestes fragmentos e por fim, num corte, intervalo, liberar outros sentidos para estas expressões. Um modo de explorar os materiais com o objetivo de perceber o que *dura*, o que se *ilumina*, no trânsito destas imagens, em sua própria experiência de estar no mundo.

Importa destacar no projeto do *Atlas Mnemosyne* que Warburg constata que os artistas do Renascimento ao representar uma figura em movimento ou mímica – designando a *Pathosformel* - recorriam às formas da Antiguidade clássica³³. Um tipo de dependência da

³³ Gombrich, sobre a psicologia da representação pictórica aponta: se a ideia de evolução do estilo está “morta”, os fatos que deram origem ao seu mito insistem em permanecer. O interesse na função do tipo e do estereótipo na tradição, marcou as pesquisas de Julius Schosler, assim como as de Aby Warburg. O problema de “precedentes” ou “símiles” levou os historiadores a ver “a dependência da tradição” como regra, mesmo nas

tradição que – entre “o clássico e o castiço” – precisava responder a formas consagradas por espaços históricos “anteriores” de forma atualizada. Nesse período, o estilo fez-se uma questão de dívida, produzindo caricaturas porque “O que não se pode expressar intensamente, exagera-se”. (BERGAMIN, 2012, p. 25)

Para entender o processo de Warburg, importa a condição psicológica indissociável de sua obra. O próprio autor definia-se como esquizoide incurável, apossado por matérias demoníacas, por fobias mentais e obsessões simbólico-supersticiosas. “Sua própria individualidade se dissolve numa dimensão que pode contemplar a historicidade de um ponto fora do tempo. (...) Esses entes demoníacos seriam trazidos de volta à vida por obra de uma memória empático-imaginal. (ROMANDINI, 2017, p.17-19)

Ainda, segundo Romandini, essa loucura de ordem melancólica é a chave para o método que criou Warburg. Entre a ciência e a loucura, tal afecção entende-se como sintoma na obra. “Os melancólicos tendem a produzir uma identificação, precisamente com o lendário mito de Atlas, por levar o próprio cosmos sobre os ombros” (Idem, p.27).

Nessa órbita, Didi-Huberman localiza a proximidade do método de Warburg ao das montagens benjaminianas. O autor afirma que o *Atlas Mnemosyne* poderia ser folheado como uma apresentação explícita da “arte da amostragem do caos na *psyché* ou na imaginação coletivas.” E questiona: “Levar a sério os *monstra* psíquicos: não é isso que Walter Benjamin encontrará no trabalho dos surrealistas (...) [fazer] o improvável inventário dos movimentos da alma, inscritos da mesma forma que os movimentos do desejo e do corpo?” Logo, a lição teórica comum aos autores seria a de que “todo conhecimento do disparate põe em jogo a própria estrutura – e a natureza de montagem – das imagens de pensamento?” (2018, p.189).

Os conflitos de movimentos corporais, psíquicos e culturais dispostos nas pranchas de Warburg remetem a singularidade formal das “potências da imaginação” entre loucura e razão. Fazendo com que a história das imagens de Warburg deva ser pensada entre “o deslocamento do mundo e o esforço de reconstrução, de remontagem” que constrói um “corte no caos”, um “espaço de pensamento.” (Idem, p.93)

No caso de Warburg e de Benjamin percebemos que estas seriam as condições estabelecidas a quem entrega-se ao jogo da memória. Mas diferente de Warburg, o pensamento benjaminiano impõe-se um estado de consciência dos riscos de tal jogo, já anunciados pela figura de Proust. Benjamin investe não na oscilação dos extremos, mas no limiar que preserva certa integridade analítica.

obras do Renascimento e do Barroco, tidas como naturalistas naquela época. A investigação dessas seqüências teria substituído, conforme Gombrich, a antiga preocupação com o estilo. (GOMBRICH, 2007, p.,17- 20)

Certo que temos naturezas reflexivas de qualidades distintas, especialmente dos aspectos subjetivos de cada empreendimento teórico. A noção de passado e mesmo de inconsciente nos processos de rememoração atende, em geral, aos mecanismos psicológicos do indivíduo e da coletividade: as imagens são produtos históricos. A *psyché* de Warburg, entendida na ordem dos distúrbios psicanalíticos, do inconsciente que pertence ao sujeito, mas também reflete uma civilização; e a percepção de Benjamin dos materiais oníricos, dos estados “narcóticos” da coletividade, atribuídos aos mecanismos sociais que regulam o espaço e até mesmo nosso tempo de descanso.

Nem tanto a supraconsciência que oscila com os estados psicóticos de Warburg, nem tanto a negação, ou a reserva de Benjamin com a intuição como um dado da natureza – o que por fim, revela a faceta da proximidade intelectual entre eles – mas, talvez, a percepção que integra-se ao passado, ao inconsciente, como a concebe Bergson: *lembrança pura/passado/intuição/desejo*, sem qualquer resistência psicológica porque virtual, é uma realidade psicológica fora da consciência, ou seja, “o ser tal como é em si”. (DELEUZE, 1999, p. 42 - 43) Arriscamos dizer que a crise, ou incômodo perceptivo de formas que se exibem como “caricaturas”, ou inversões, sugere possíveis atualizações entre o passado histórico, privado e coletivo, e o tempo que o acompanha como *duração*.

Em síntese, a experiência estética com/nas imagens, materiais e mentais – se dialéticas, comparativas, ou abertas à multiplicidade – não compete à lógica em termos de verdadeiro ou falso, se realiza na indeterminação de ordem sensível, ambígua, sobretudo fabulatória do real.

Aqui retornamos a Ginzburg, para quem a transmissão dos *gestos* (individual e social) depende de contingências históricas; já as reações humanas a essas fórmulas estão sujeitas ao entrelaçamento de tempos de naturezas diferentes, ainda pouco explorados. Ginzburg então aplica à análise das linguagens e imagens da iconografia política o comparativo *Logosformel*:

A noção de *Pathosformel* ilumina as raízes antigas das imagens modernas e a maneira como tais raízes foram elaboradas. Mas o instrumento analítico que nos foi legado por Warburg pode ser aplicado a fenômenos muito diferentes daqueles a que se destinava. O frontispício de *Leviatã* – este ilustre exemplo da iconografia política – traduz numa imagem nova as antigas palavras de Tácito: *fungunt simul creduntque* [acreditam naquilo que acabaram de criar]. Neste caso, não estamos diante de uma emoção, e sim de uma ideia, uma *Logosformel* cujo objetivo é uma emoção: somos dominados por mentiras cujos autores somos nós mesmos. (GINZBURG, 2014, p. 12)³⁴

³⁴ O autor relaciona o desenvolvimento do livro *Mimesis* [1946] de Erich Auerbach a tensão (warburguiana) “Dentro da tradição literária ocidental, entre uma ideia de hierarquia estilística (e social) herdada da Antiguidade clássica e a subversão dessa ideia pelo cristianismo. Segundo a tradição clássica, a tragédia narra em estilo elevado e solene as gestas dos reis e príncipes; e a comédia narra em estilo baixo, rico em detalhes extraídos da vida cotidiana, histórias cujos protagonistas eram personagens de extração social humilde; a sátira se movia entre esses dois extremos. Tal hierarquia social e estilística foi subvertida pelos Evangelhos, [conforme

Ora, considerando as imagens como agentes estéticos e políticos, o que nos afirma Ginzburg ao dizer: “não estamos diante de uma emoção, e sim de uma ideia” que provoca uma emoção (“mentira”) criada por nós mesmos?

O pensamento de Warburg estabelece assim possibilidades metodológicas que contemplam o entrelaçamento entre memória e experiência com as imagens. Ao nosso ver, materializa gestos da criação filosófica bergsoniana com os procedimentos que dão forma ao pensamento de Benjamin, ou seja, cria e elabora formas físicas, coleções, montagens, de acesso intuitivo às virtualidades do objeto. Como *ação fabulatória*, tais possibilidades expressam as potências que resistem a despeito de nossa atualidade.

Mesmo distante de uma descrição completa sobre o que relaciona e o que separa a filosofia de Benjamin, o vitalismo de Bergson, e o intenso pensamento do historiador Warburg, podemos dizer que o tema do *sonho* (coletivo e individual) – agente da memória e da experiência – encontraria na *ação fabulatória* sua atualidade audiovisual.

...

Neste momento talvez você esteja se perguntando por onde anda *Humpty Dumpty*. Não sabemos ao certo. No entanto, mesmo que nada do que apresentamos até aqui tenha sentido para ele, sua presença como imagem é capaz de nos ajudar a formar os vínculos entre memória, experiência, fabulação e a face humana processada por softwares.

O que nos liga a este personagem de Lewis Carroll se deve às características de sua forma em relação a maquinaria de seu pensamento. A começar pelo nome, *Humpty Dumpty*³⁵ não se aproxima de nenhuma palavra ou termo inteligível. A impossibilidade de tradução (significado) e o jogo sonoro da pronúncia (a dimensão lúdica do significante) autenticam sua

Auerbach]: relatos que narram em estilo simples e direto de um personagem que, depois de viver entre pescadores, usuários e prostitutas, fora obrigado a sofrer uma coroação grotesca e por fim morreu na cruz como um escravo (...) Essa invasão da esfera do sagrado prosseguiu e, de formas contraditória, ainda prossegue. [Ginzburg relaciona as obras de Jacques-Louis David, *Marat em seu último suspiro*, 1793; e de Pierre Legros, *Stanislas Kostka*, s.d; dizendo]: *Marat* está nu enquanto *Kostka* veste um tipo de manto negro; as duas cabeças tem uma inclinação semelhante; a mão esquerda de *Kostka* está levemente erguida segurando uma imagem sacra, e a de *Marat* uma carta de Charlotte Corday, “nos dois casos, um sorriso quase imperceptível assinala o momento exato em que a vida abandona o corpo.” (p.50-54). GINZBURG, Carlo. David, Marat: Arte, política, religião. In: *Medo, Reverência, Terror*. Quatro ensaios sobre iconografia política, São Paulo, Companhia das Letras, 2014. (CAP. 2, p. 33-60)

³⁵Em edição comentada, Martin Gardner nos informa que o personagem *Humpty Dumpty* provém de uma cantiga infantil popular da época vitoriana: “Humpty Dumpty num muro se aboletou/ Humpty Dumpty lá de cima despencou. /Todos os cavalos e os homens do Rei a arfar/ Não conseguiram de novo lá para cima o içar.” Frequentemente interpretado como “um ovo cósmico” que ao cair simboliza a queda de Lúcifer e do próprio homem. (CARROLL, Lewis. *Alice – Edição Comentada*. Notas de Martin Gardner. [Trad. Maria Luiza X de A. Borges] 1. Ed. São Paulo, Jorge Zahar, 2002. (p.199- 200)

singularidade. O corpo que o assume - na forma de um ovo antropomórfico – coincide com a “linha de montagem” de suas percepções, tanto por convergência, quanto por dispersão.

Para tentar entender melhor Sebastião Uchoa Leite (1980, p.7-31) aponta tais características: o “raciocínio invertido” do personagem faz as palavras comuns significarem o que quer que ele queira, enquanto nomes próprios devem ter significado geral. O que nos sugere que *Humpty Dumpty* não só acredita no dispositivo que ele mesmo criou, um tipo de “nonsense lógico”, como justifica seu ponto de vista a partir dele.³⁶

Percebemos então a proximidade deste personagem com a “ilusão cômica” e a “ilusão do sonho”, conforme Henri Bergson (1983, p. 88-89):

Terá nome essa inversão do senso comum? Encontramo-la, sem dúvida, aguda ou crônica, em certas formas da loucura. Ela se parece em muitos aspectos à ideia fixa. (...) Ora, existe um estado normal do espírito que imita inteiramente a loucura, onde encontramos as mesmas associações de ideias que na alienação, a mesma lógica singular que na ideia fixa. É um estado de sonho. Desse modo poderíamos afirmar: *O absurdo cômico é da mesma natureza que o dos sonhos* (...) É fácil de ver, com efeito, que todo *jogo de ideias* poderá nos divertir, desde que nos lembre, de perto ou de longe, os jogos do sonho (...) Eles falseiam o raciocínio verdadeiro a ponto de iludir um espírito adormecido (...) Muitos "traços de espírito" são raciocínios desse gênero (...) Esses jogos de espírito evoluem, de resto, para o jogo de palavras à medida que as relações estabelecidas entre as ideias se tornam mais superficiais: aos poucos chegamos a não mais perceber o sentido das palavras ouvidas, mas apenas o som delas.

No raciocínio de *Humpty Dumpty* todas as imagens seriam processadas de modo a facilitar as condições de seu funcionamento: aos elementos singulares: buscar significados gerais; para os comuns: inventar, transformar os sentidos. Os detalhes, as idiossincrasias que conformam um todo facial único, são para ele dados “cegos”; a detecção e reconhecimento de um rosto respondem à natureza da programação de sua própria fábula. *Dumpty* pode adormecer e sonhar? Ou então, o que aciona sua lógica peculiar?

A esse respeito, conforme Maurício Horta (2011), podemos associar a queixa do personagem: “seu rosto é igual ao de todo mundo”, a descrição de uma desordem neurológica (humana) chamada de prosopagnosia. Quem apresenta essa desordem consegue reconhecer objetos, mas é incapaz de diferenciar rostos. Isso porque a face é processada em áreas

³⁶Conforme o tradutor, em “Aventuras de Alice no País das Maravilhas e Através do espelho e o que Alice encontrou por lá” são usadas diversas palavras “difíceis” como “palavras-valise”, ou seja, vocábulos inventados por meio da junção de partes do significante de mais de uma palavra a fim de formar um só termo que, como uma mala, carrega mais de um significado. LEITE, Sebastião Uchoa. “O que a tartaruga disse a Lewis Carroll. In: Carroll, Lewis, “Aventuras de Alice no País das Maravilhas e Através do espelho e o que Alice encontrou por lá” [Trad. Sebastião Uchoa Leite]. 9. Ed. São Paulo, Summus, 1977, p. 7-31.

específicas do cérebro, lesionada nos prosopagnósticos”³⁷fazendo com que outros elementos se tornem fundamentais para guiar o reconhecimento: a roupa, o modo de andar, a voz, cicatrizes, tatuagens, “*os dois olhos do mesmo lado da cara*” (?). Ou seja, para identificar um rosto é preciso sincronizar os sentidos; a visão ocular deixa de ser o centro de acesso e referência aos estímulos da memória. É preciso recorrer à potência criadora para estabelecer relações, em geral, intransferíveis porque fabulam as próprias regras.

Retomamos Bergson quando discute em “O Riso” (1983) a natureza da ilusão cômica relacionada aos mecanismos do sonho, as ideias fixas, a loucura que tais desconstruções podem suscitar. Diz o autor: “O espírito que se obstina acabará por curvar as coisas à sua ideia, em vez de moldar o seu pensamento pelas coisas. Todo personagem cômico está, pois, na via da ilusão”, e no extremo, ao sofrimento. (BERGSON, 1983, p.88)

O que nos remete às figuras mitológicas de Atlas (associada ao caso clínico de Warburg), e ao “Ovo Cósmico” (forma atribuída a *Humpty Dumpty*). Atlas curva-se para sustentar o cosmos; *Humpty Dumpty* equilibra-se entre dois mundos/tempos distintos.

O mito “atlante” simboliza o destino titânico determinado por Zeus: sustentar a terra no firmamento; seu corpo manter-se no gesto que distribui, equaliza tal esforço e anuncia a possibilidade de se reerguer enfrentando a tarefa assumida: equilibrar o cosmos, buscar a equidade entre céu e terra.

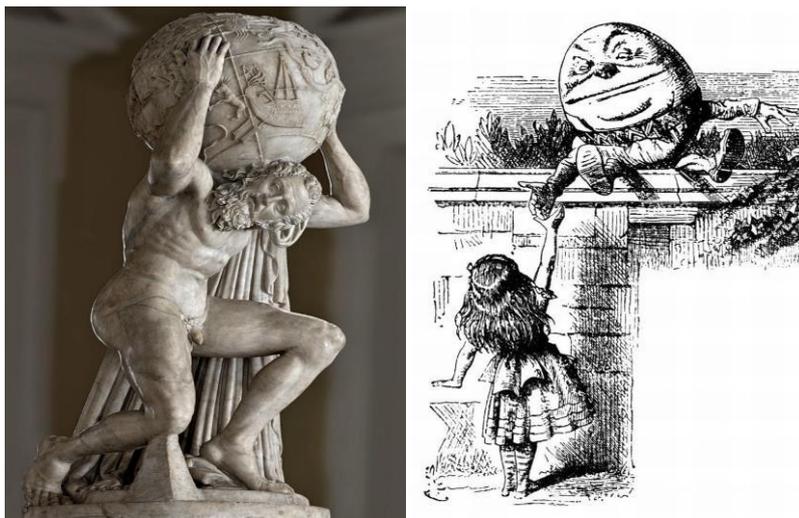
Como observa Didi-Huberman, Atlas representa tanto o personagem como o instrumento que Warburg elege para lidar com os materiais visuais que tem em mãos. E assume a busca de um “saber trágico”, um trabalho de *Sisífo*, ou *atlanteano*, de paciência, resistência diante da “esmagadora disparidade do mundo”. Em paralelo, às operações de montagem e desmontagem dos painéis do *Mnemosyne* são também um jogo em que Warburg demonstra a capacidade de “relacionar ordens de realidades incomensuráveis (terra e abóbada celeste, no mito de Atlas), de dispor espacialmente o mundo (Atlas astronômico, inventor das constelações, ou ainda, Atlas geógrafo dos mundos conhecidos e abissais).” (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 117). Enfim, realiza uma “ciência dos intervalos”.

À forma de *Humpty Dumpty* caberia a simbologia da potência germinal, conforme atribuição dos povos primitivos. A substância evoluiu até formas diferenciadas de vida, a fecundidade e conseqüentemente a regeneração e a ressurreição. Sendo a vida contida em gérmen, o ovo alude também a existência futura através da repetição “exemplar do cosmos”. Na pré-história a confecção de um ovo com ingredientes específicos fazia parte de rituais

³⁷ HORTA, Maurício. Quando o cérebro não enxerga. *Revista Superinteressante Especial – Mistérios da mente*, São Paulo, n. 290-A, p.,12-21, Abril de 2011.

oníricos. Já para os neoplatônicos a estrutura significa a expansão regular e infinita, “a diversidade dos materiais que o compõem recorda tanto o equilíbrio dos elementos distinguidos por sua densidade, como as possibilidades de eclosão.”³⁸

Figura 5 - Atlas Farnésio, 150 d.C.³⁹; Humpty Dumpty, John Tenniel, 1871.



Fonte: Montagem da autora a partir de reproduções da internet.

Tal digressão iconológica nos ajuda a considerar contextos históricos que participam das configurações do rosto sintético. Não tenhamos medo dos clichês, afinal, se persiste nas figuras contemporâneas alguma dependência das formas da tradição clássica, isto pode nos dizer algo sobre a expressão atual que assumem as imagens faciais: um tipo de tendência que parece liberar-se dos espectros da comicidade e da tragédia, por exemplo, mas sem perder em graciosidade ou estranheza o tom sublime sob ares melancólicos.

É o que percebemos nas figuras de proa eleitas por Benjamin: *Angelus Novus*, 1920 (Paul Klee, 1879-1940), e o anjo da *Melancholia*, 1514 (Albrecht Durer, 1471-1528) - alegorias para o formulação do conceito de história; e por Aby Warburg: o deus atlante e as *Ninfas* – a tensão entre gestualidade fluida e imobilidade, estado soturno e abertura do tempo.

“A ‘ninfa’, relacionada com a figura jacente cinza que os artistas da Renascença tomaram emprestado das representações gregas de um deus fluvial, torna-se a marca de uma

³⁸ (CHASTEL *apud* REVILLA, 2009, p.322). REVILLA, Federico. *Diccionario de Iconografía y simbología*. Madri, Ed. Cátedra, 2009.

³⁹ Cópia de estátua grega do século II a.C.

polaridade perene da cultura ocidental, cindida por trágica esquizofrenia.” (AGAMBEN, 2004, p. 138-140). Como um reflexo autobiográfico exercido pelo papel de “historiador da psique”, Warburg reconhece procurar representar no plano figurativo a esquizofrenia ocidental: “por um lado a ninfa estática (maníaca) e por outro a divindade fluvial na forma de luto (deprimido) como dois pólos entre os quais a pessoa sensível busca a criação de estilo. O velho jogo do contraste: vida ativa e vida contemplativa.” (WARBURG, 2010 p.151-152)⁴⁰

No ensaio “Sobre o Conceito de História” (BENJAMIN, 1985, p. 226) estas polaridades encontram-se como alegorias do tempo/cronos em tensão com a memória/passado, como vemos na passagem:

Há um quadro de Klee que se chama *Angelus Novus*. Representa um anjo que parece querer afastar-se de algo que lhe encara fixamente. Seus olhos estão escancarados, sua boca dilatada, suas asas abertas. O anjo da História deve ter este aspecto. Seu rosto está dirigido para o passado. Onde nós vemos uma cadeia de acontecimentos, ele vê uma catástrofe única, que acumula incansavelmente ruína sobre ruína e as dispersa aos nossos pés. Ele gostaria de parar para acordar os mortos e juntar os fragmentos. Mas uma tempestade sopra do paraíso e prende-se em suas asas com tanta força que ele não pode mais fechá-las. Essa tempestade o impele irreversivelmente para o futuro, ao qual ele vira as costas, enquanto o amontoado de ruínas cresce até ao céu. Essa tempestade é o que chamamos de progresso.

O tempo incontrolável que age no redemoinho da história torna-se o meio/passagem dos conflitos da memória entre consciência/ação e impulso involuntário, numa visão negativa e aberta ao mesmo tempo. O meio como lugar, centro, torna-se fonte de multiplicidades – equilibra, mas também explode os processos de rememoração. O esquecimento que atesta o soterramento de lembranças é exposto e provocado nos intervalos destas (des) montagens figurativas e abre-se o “espaço de pensamento” capaz de atualizar, iluminar o que nos afeta.

A ruptura e deslocamento, o despertar e mesmo o acesso intuitivo a esses movimentos, são entendidos não como reduções a um objeto ou palavra, mas como exercício de criação através de um jogo de variações. Entre anjos e ninfas - a multiplicidade morfológica nos tempos da imagem – movimenta-se a memória atualizada na matéria. Suas representações incorporam os efeitos dessa intensidade.

⁴⁰ A partir do texto de Fernando Checa sobre *Mnemosyne*, incluído da versão espanhola do Altas.

Figura 6 - Figuras em trânsito ⁴¹



Fonte: Montagem da autora a partir de reproduções da internet

Podemos dizer que as materialidades figurativas, “menos” como ilustração aos conceitos comportam o tempo de *duração*/passado. Das imagens eleitas por Benjamin e Warburg, assim como na forma do personagem de Lewis Carroll, tomamos o que delas figura-se como sistema autônomo aos “corpos-cabeças”: o *rostro*. O lugar e meio possível à intuição dos gestos “supra-humano” dessas imagens, a memória de uma natureza que não podemos reter. O rosto como lugar onde a duração atua nos corpos de modo lento e contínuo pode nos dizer sobre o fascínio e/ou o incômodo que exerce.

As figuras da *Ninfa*, assim como a de *Atlas*, aparecem com as mãos elevadas ao nível da cabeça, verticalizam e transportam esse espaço que segundo Deleuze e Guattari, é em si de desterritorialização e ao mesmo tempo organização “de um mundo ele mesmo “desterritorializado”⁴²; ao *Angelus Novus* de Paul Klee, Benjamin concentra-se na intensidade expressiva de um ser etéreo com traços humanos, o correlato rosto–paisagem parece cumprir-

⁴¹Reproduções no sentido de leitura: da esquerda para direita, de cima para baixo: *Angelus Novus* (Paul Klee/1920); *Atlas Farneso* (cópia, séc. II a.C.); projeto *Graham*, 2016, TAC; *Ninfa* (detalhe: Judit com a cabeça de Holofernes, D. Ghirlandaio, 1489. Painel 47. Atlas Mnemosyne (outras aparições nas pranchas 41: *Pathos* da destruição, a Ninfa como bruxa - liberação da expressão; 46: Ninfa e Domesticação; 47: “*Ninfa*” como caçadora de cabeças, o transporte da cabeça, regresso como proteção a um tempo estranho); ilustração do personagem *Humpty Dumpty*, 2013, Bob Orsillo.

⁴² DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs*. Capitalismo e Esquizofrenia. V III. Rio de Janeiro, Ed. 34 (p.33-34) No capítulo: *Ano Zero: Rostidade* (p.28-57)

se na descrição de Benjamin: “Seus olhos estão escancarados, sua boca dilatada, suas asas abertas. Seu rosto está dirigido para o passado”. O rosto do anjo faz-se “meio e mundo desterritorializado” – paisagem em dois tempos. Nestas figuras teríamos assim as atualizações dos estados consciente e subjetivo: cabeça-rosto (razão e movimento/ atlas-ninfa/ anjo-história/ matéria e memória).

A experiência com as imagens se dá na conversão dessas figuras em intensidades sem destinos. Ao reuni-las no espaço tendemos a querer encontrar, ou “descobrir algo” semelhante, diferente, contraditório. Nossa percepção aciona lembranças na tarefa de preencher o intervalo ou a hesitação da memória, com informações estabilizantes. Mesmo que já tenhamos iniciado “involuntariamente” algumas aproximações, consideramos que seja o caminho de maior atrito para este estudo. As contaminações associativas, os conectivos conceituais e a literalidade da forma entre as figuras de *Humpty Dumpty* e *Graham*, por exemplo, ativam a função de “enformar” a matéria, estabelecer ou reafirmar ideias. No entanto, o que se forma como rosto está posto em estado de estranheza e diferença, basicamente na sugestão de dois estados: assombro e catatonia.

O projeto *Meet Graham*⁴³ - a figura/corpo logo abaixo do *Angelus* de Paul Klee – corresponde ao desenvolvimento de um “corpo humano” resistente a acidentes automobilísticos. *Graham* (*gérmen*) integra pesquisas com foco na educação e prevenção de acidentes com objetivo “*Towards Zero*” (algo como: rumo ao zero de acidentes e mortes). *Graham* não tem nariz, possui muito tecido adiposo (“pele” mais grossa e com diversas camadas) para “absorver impactos”. Não se trata de um complexo “robô”, mas de uma forma plástica sofisticada e diferente dos padrões humanos que estamos habituados.

Humpty Dumpty, se tomado por sua forma oval e simbologia “cósmica”, talvez encontrasse na figura e função de *Graham* algum parentesco “germinal”. A complexidade da matéria - densa e delicada - comporta o problema para o qual a lembrança de sua vulnerabilidade induz equilíbrio e eclosão, *semi-mobilidade* e promessa de renovação.

Nas palavras de Deleuze a partir da obra Bergson, coincidir com a natureza desse meio [rosto]: “significa que minha própria duração, tal como eu a vivo, por exemplo, na

⁴³Projeto multidisciplinar proposto pela TAC/organização governamental que trabalha na prevenção de acidentes na Austrália. Disponível em: <<http://www.meetgraham.com.au/>> Acesso em maio de 2020. O que nos faz lembrar do projeto de *David Zelter* que concebeu um esqueleto virtual, ao qual deu o nome de *Georges*, capaz de adaptar seus movimentos aos acidentes de uma topografia particular sobre a qual ele anda ou corre. No entanto, ele só sabe se adaptar aos terrenos programados, como as suspensões ativas de carros de fórmula 1. Conforme PARENTE, André. “Introdução. Os paradoxos da imagem máquina” *In: Imagem Máquina. A era das tecnologias do virtual.* PARENTE, André. *Org.* Rio Janeiro, Editora 34, 1999 (p.7-33).

impaciência das minhas esperas, serve de revelador para outras durações que pulsam com outros ritmos, que diferem por natureza da minha”. (DELEUZE, 1999, p.23).

As *virtualidades* manifestas nas formas/gestos “sobreviventes” responderam ao acesso autenticado por afetos, pelo estranhamento, ruptura, iluminação das/nas expressões comuns, ou seja, através da *experiência logo que desperta*. A *duração* dessa natureza se oferece para quem escolhe o caminho do *sonho*, da *intuição*, dos *espaços de pensamento*, nos intervalos de um “desinteresse” reflexivo.

Qual a origem de nossa experiência com as *imagens*? Quando começamos a perceber a ninfa/ o anjo/ a memória da infância, do passado, onde começa um rosto? Talvez o que diz a palavra “infantil” seja um caminho:

Infantil compõe-se do prefixo in- e de-fantilis. A forma fantilis tem sua origem no verbo latino for, factus sum, fari, que significa: dizer, predizer e celebrar em poesias. Ora, se observarmos a palavra infantil superficialmente, chegamos a uma conclusão, até de certa maneira cômica, pois, olhando o dicionário, o prefixo in- indica a negação. Logo, literatura infantil é a literatura que não fala ou a literatura para o homem enquanto não fala. Este aparente paradoxo pode ser resgatado. Se a criança ainda não exercita o sistema de signos de uma língua, não quer dizer que ela não more, não se movimenta, na luz da Linguagem. E uma constatação nos confirma isto. Podemos afirmar que a criança ainda não fala, mas efábula, faz suas fabulações. O verbo fabular ou efabular tem o mesmo radical da palavra infantil, o verbo fari. Logo, o sentido profundo do verbo fari não se confunde com o simples falar ao nível da língua, mas remete para a Linguagem, onde a criança eclode no que é e a realidade se manifesta em seu sentido.⁴⁴

Não ocorre, ou raramente, preservar aspectos perceptivos/afetivos das nossas disposições de infância. Em geral, os objetivos de pertença social nos condicionam a esquecer algumas memórias simplesmente porque “inúteis” aos ajustes exigidos pela vida adulta. Celebrar condições de experiência inventiva da realidade, nos parece distante e artificial quando se inclinam aos hábitos de poder e não das potências.

Para Bergson os sentidos corporais são capazes de criar *imagens*. Neste ponto reside a crítica do autor à supremacia ocular e à ordem da lógica tradicional, traçadas na linha da ciência, da filosofia e da história. O conhecimento não depende exclusivamente dos procedimentos já postos por uma exterioridade fabricada. O método intuitivo configura na atenção a liberdade que atua na indecisão, no indeterminado. As certezas são fugidas, como as ninfas, como a matéria onírica. Enquanto isso, o pensamento de Benjamin, assim como o de Aby Warburg, preocupa-se com o tempo, o passado e a memória a partir dos efeitos gerados

⁴⁴ CASTRO, Manuel Antônio de. "Ficção e literatura infantil". In: CASTRO, Manuel Antônio de. *Tempos de Metamorfose*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1994, p. 132. (Grifos nossos)

entre as vivências coletivas e as experiências individuais – as reminiscências, os fatores que desencadeiam fórmulas acríicas de hábitos e gestualidades, e o trânsito dessas informações por espaços geográficos e tempos históricos.

As condições que regulam a experiência de *Marcel* e de *Humpty Dumpty* com as *imagens* são de naturezas distintas. É difícil estabelecer quando e como seus gestos de rememoração “inventam” ou “repetem”. A “agnosia” do personagem de “Alice no País das Maravilhas” - estado de cegueira seletiva/parcial - parece imaginar lembranças para ajustá-la a sua própria lógica; já o esforço consciente de *Marcel* sugere tal seletividade, mas no intuito de reavivar todas as lembranças possíveis, entregue ao acaso e à realidade cotidiana.

O estado ambíguo desses gestos de seleção e imaginação, consciência e restituição total de lembranças, não parece traçar o mesmo objetivo e/ou propósito. Quando seletivo, corre o risco de afastar-se da natureza imaginativa; se apegado ao estado consciente, que dispensa a intuição, como pode afirmar tudo o que merece ser redimido?

Os intrincados movimentos de imaginar, ficcionalizar, fabular, em geral, recebem atenção e apropriações nas áreas tidas como não científicas da literatura e das artes. A antropologia e a história também consideram os usos e acomodações desses termos, mas sob bases conceituais estabelecidas, principalmente, na filosofia, na psicanálise, na medicina/neurologia.

Supomos que tais gestos se evidenciam nas condições atuais das imagens de rostos. Talvez um tipo de resposta a alguns efeitos nos processos de memória e esquecimento: a quantidade exponencial de nossas rastros nas mídias que parece suspender a sensação de que o tempo passa, o clarão ininterrupto das telas, a curadoria de arquivos digitais que sugere iluminar os aspectos “nebulosos” da história tradicional, e mesmo, ao que afirmou Vilém Flusser, a constatação de que o aparelho só faz o que a pessoa quiser, mas a pessoa só pode querer aquilo que o aparelho é capaz.

Assim como observa Mark Ficher: as ideias do capitalismo são criadas pelo próprio sistema no modo de um “aceleracionismo.” O autor sustenta que neste modelo existem desejos e processos gerados pelo capitalismo, e dos quais ele se alimenta, que são inacessíveis para nós. Seria justamente a aceleração desses processos o fator que empurra o capitalismo além de seus limites. Ficher considera que as estratégias de aceleração dependem de uma noção de capitalismo como formulada em "O Anti Édipo", de Deleuze e Guattari, em síntese: “o capitalismo é definido por sua tendência a decodificar / desterritorializar ao mesmo tempo que recodifica / reterritorializa” (FICHER, 2017, p.159-160):

Por un lado, el capitalismo desmantela todas las estructuras sociales y culturales, las normas, y los modelos de lo sagrado existentes; por el otro, reactiva un sinnúmero de formaciones aparentemente atávicas (identidades tribales, religiones, poderes dinásticos (...)) presas entre dos direcciones: arcaísmo y futurismo, neo-arcaísmo y ex-futurismo, paranoia y esquizofrenia.⁴⁵

Nesse sentido o tempo da experiência imagética corre para ser anulado, para desaparecer na profusão de condicionantes “paranoicos, esquizofrênicos”. Parece atingir justamente a *memória/passado* como define Warburg: o espaço mental entre o eu e o objeto onde se produz o momento criador. Entre os dois pólos da memória, o apolíneo – racionalizador e o dionisíaco – movimento, segundo Warburg: “la memoria, y por consiguiente, la creación se inclinan hacia el segundo. El espacio intermedio, lugar de la *sofrosyne*, es muy difícil de conseguir, y de ahí surge el malestar. (WARBURG, 2010, p. 139).

Subjugar a realização de um *espaço de pensamento*, da *intuição*, do *despertar*, coincide alterar as condições de experiências (tempos da memória, das imagens) e inviabilizar que um “lugar intermediário” possa ser exercido garantindo assim a permanência de certo “mal-estar”.

Sobre estes aspectos consideramos o que discute Paul Virilio (2015) ao que chamou “estéticas da desapareção.” Na perspectiva do autor a experiência/duração constitui-se em origem como algo dessincronizado e fraturado – sendo a percepção composta de rupturas, ausências e deslocamentos - o tempo como um campo de forças e efeitos. Do mesmo modo, para ele, as condições históricas da “velocidade” só diferem na proporção das mudanças e na acumulação intensificada das tecnologias e redes superpostas. Virilio entende como “cinemático” a presença intensificada de formas de projeção, imagens em movimentos, viagens imóveis e iluminações visionárias. A atmosfera em que as percepções humanas passam a ser “complementadas e reposicionadas por uma produção externa de velocidade, deslocamento e luminosidade” de alcance e potencialidades extremas. A derrubada das fronteiras entre sono e vigília, realidade e sonho - já comparada ao estado similar do espectador de um filme e de um sujeito adormecido - encontraria sua atualidade na “crise da crença”, inseparável da incapacitação e neutralização contínuas da visão e do sistema “24/7”.⁴⁶

⁴⁵ FICHER, Mark. Una revolución social y psíquica de magnitud casi inconcebible. Los interrompidos sueños aceleracionistas de la cultura popular. In. AVANESSIAN y REIS, Mauro (comps.). *Aceleracionismo*. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo. Buenos Aires, Caja Negra, 2017. (p. 153-165).

⁴⁶A partir da introdução de Jonathan Crary para: VIRILIO, Paul. *Estéticas da Desapareção*. Rio de Janeiro, Contraponto, 2015. (p. 9-14)

Neste contexto Virilio (2015, p. 30-31) refere-se aos “cronotopismos bergsonianos” (que já anunciavam “ritmos diferentes de duração”, mais lentos ou mais rápidos e que medem o grau de tensão ou de relaxamento das consciências) para considerar, a partir da temática da “picnolesia”, um tipo de conciliação entre o *espírito que pensa* e o *espírito que dura* - uma estratégia para contrapor a velocidade, a “desaparição”:

Aqui, porém, a própria ideia de ritmo implica certo automatismo, retorno simétrico de um tempo forte ou fraco, superposto ao tempo vivido do sujeito. Com a irregularidade do pontilhado epiléptico, definido como surpresa e variação indeterminada das frequências, já não se trata de tensão ou de atenção, mas de suspensão pura e simples (por aceleração), desaparecimento e reaparecimento efetivo do real, descolamento da duração. À frase de Descartes ‘O espírito é uma coisa que pensa’ (em formas estáveis, subentende-se, comumente visíveis), Bergson retruca: ‘O espírito é uma coisa que dura’. O estado de vigília paradoxal conciliaria as duas visões, em síntese: é a nossa duração que pensamos; a primeira produção da consciência seria sua velocidade própria, em sua distância temporal. Onde a velocidade seria uma ideia causal, ideia anterior a ideia.⁴⁷

Como se faz da “vigília paradoxal” uma estratégia em tempos em que nosso rosto se apresenta por dados eletrônicos?

Os softwares de processamento facial (reconhecimento, edição, geração de imagens) são programados para executar tarefas objetivas, não tem o poder de “vacilar” - sonhar, imaginar, fabular. Não fazem das figuras que geram, pelo menos não intencionalmente, imagens abertas, mas configurações previamente estabelecidas. Neste circuito o rosto humano corresponde ao êxito dos procedimentos artificiais em devolver um conjunto de dados que aceitamos e alimentamos, mesmo sem reconhecer a forma em que nos transformamos. Identificar a si próprio parece irrelevante porque o que está em jogo aí não é a memória humana sujeita às modulações sensíveis de sua natureza, mas o desempenho automático do aprendizado, da memória da máquina.

Nesses casos a *ação fabulatória* pode ocorrer nem sempre como “criadora”, conectada às virtualidades das imagens de rosto. Fabular, se considerarmos sua ligação ao sentido “criativo” que sugere Benjamin⁴⁸, corresponderia a aderir aos mecanismos da “moda”, a

⁴⁷ Em nota, Virilio cita Bernstein: “A intuição é a inteligência cometendo um excesso de velocidade!” E sugere pensar sobre a origem de palavras ligadas à ideia de intuição: alma, sopro, energia, etc. (VIRILIO, 2015, p.47)

⁴⁸ No texto “Pequena História da Fotografia” (1985 [1931]) Walter Benjamin diz: “Em última instância, os métodos de reprodução mecânica constituem uma técnica de miniaturização e ajudam o homem a assegurar sobre as obras um grau de domínio sem o qual elas não poderiam mais ser utilizadas.” 104. a fotografia criadora seria aquela que se emancipará de certos contextos obrigatórios, de certos interesses fisionômicos, políticos e científicos - e assim entregue a moda da contradição e da imitação. Essas fotografias estariam mais a serviço do valor de venda, por mais oníricas que sejam, do que a serviço do conhecimento. A contrapartida para essa “criatividade” seria o desmascaramento ou a construção. “Com efeito, diz Brecht, a situação ‘se complica pelo fato de que menos do que nunca a simples *reprodução da realidade* consegue dizer algo sobre a realidade’ (...)”

manutenção de ideias do rosto adaptado, ajustado às demandas sociais, pelo caminho de um efeito de novidade. Aqui, o que “muda, sem mudar”, não atualiza potências da memória intuitiva, mas se engaja na preservação do mesmo sob máscara nova.

A esse respeito, Bergson afirma: “A percepção atual, não somente virtual, de subdivisões do indiviso é precisamente o que chamamos de objetividade” - o que diz que “a matéria não tem nem virtualidade nem potência oculta pelo que podemos identificá-la como ‘imagem’ [figura/ilustração]; sem dúvida pode haver mais na matéria do que na imagem que dela fazemos, mas não pode haver nela outra coisa, algo de natureza distinta”. (DELEUZE, 1999, p.30-31)⁴⁹ Do que julgamos poder extrair que as *imagens*, “menos” seu estado codificado, continuam *vivas* através da intuição de suas virtualidades – mesmo em condições residuais, como tendências entre a matéria e a memória.

A fabulação intuitiva, imagem que ilumina e promove conhecimento, não é adaptação, extrato do mesmo, reprodução numérica. Assim a proposta *Homeostais Lab*⁵⁰, que mencionamos na introdução deste estudo, despertou nosso interesse por reunir figuras ao modo de células em um organismo vivo. Ou seja, a interface configura-se com base em sistemas homeostáticos. A plataforma define o projeto como um ambiente estético regulado por um sistema de *feedback* que depende do recebimento de entrada de produção artística orgânico/humana, onde as informações estão sempre sendo trocadas. Dessa forma funciona como um termômetro, uma mídia de auto-regulação.

Podemos dizer que o projeto contempla modos de colecionar estéticas erráticas, de propor um mapa fluido e transitório de imagens em que a presença do rosto humano destaca-se quando as figuras inclinam-se para anular graficamente a representação facial e paradoxalmente reitera-la. Logo, este rosto integrado à imagem “tecno-homeostática” nos fez pensar sobre a natureza dos processos de adaptação. Como um jogo de bilboquê, a ilusão de um encaixe que logo se desestabiliza para que a repetição confirme o brincar.

Receber o rosto na qualidade de sua exterioridade, de um estrangeirismo expresso na superfície figurativa, não parece corresponder aos protocolos dos ambientes digitais em que a

daí a necessidade de construir alguma coisa, algo de fabricação, de artificial; os surrealistas preparam o caminho para essa construção. O cinema russo representa uma nova etapa nesse confronto entre a fotografia criadora e a construtiva, (e não apenas a excitação e a sugestão) BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*. Obras Escolhidas. São Paulo, Brasiliense, 1985. (p. 91 – 107)

⁴⁹ “(...) justamente porque a matéria não tem interior, não tem algo abaixo desse, nada encerra; está exposta em superfície e se mantém toda inteira a todo instante no que expõe. Em resumo chamaremos objeto, objetivo não só o que se divide mas o que não muda de natureza ao dividir-se, portanto o que se divide por diferenças de grau, é adequação recíproca das divisões do número e da unidade de sentido, é multiplicidade numérica, suas diferenças, realizadas ou não, são sempre atuais nele.” Conforme Deleuze em “Bergsonismo” (1999, p.30-31), a partir de Bergson em: *Matéria e Memória, Dados imediatos da consciência, O pensamento e o movente*.

⁵⁰ Disponível em: <https://www.instagram.com/homeostase.art/>, último acesso em maio de 2020.

imagem capturada por algoritmos precisa estar de acordo, coincidir com o olhar do programa para ser aceita. Nestes termos a ambiguidade, os paradoxos que envolvem memória e reconhecimento facial nos remete a lógica de *Humpty Dumpty* e ao mesmo tempo ao projeto de *Marcel*, pois vemos em disputa e contaminação movimentos diferentes: adaptação e mestiçagem, repetição e invenção. A realidade do objeto invoca relações dentro e fora do ambiente digital com imagens de qualidades, interesses e de assombros da memória.

A importância da fabulação como estratégia investigativa e de expressão do objeto, nos olha nestes movimentos, nas representações de rostos formados de cálculo e texto, tanto como desejo das montagens e das constelações que pretendem iluminar essa atmosfera, quanto como um desvio do objeto “feito” que nos convida a participar do “ato que faz” para intuir o que ele tem de único. (BERGSON, 2006, p. 134)

Inicialmente relacionamos a fabulação aos gestos de deriva adotando um “comportamento lúdico-construtivo”⁵¹ transferido aos ambientes virtuais. As possibilidades de escolha nesse terreno se mostram afeitas ao “associacionismo”, conduzidas “mais” pela arbitrariedade dos espaços projetados, do que por afetos refletidos. Mas ao buscar através da intuição as tendências do *rosto-imagem-rosto*, importa lembrar que “a duração é sempre o lugar e o meio das diferenças de natureza, sendo inclusive o conjunto e a multiplicidade delas, (...) ao passo que o espaço é tão somente o lugar, o meio, o conjunto das diferenças de grau.”⁵² Desse modo, designamos *ação fabulatória* ao ativo que inclina-se ao lugar/meio das e nas imagens de rosto “apesar/menos” os condicionantes dos espaços de exibição.

Segundo Ronald Bogue⁵³ Bergson foi o primeiro a usar a palavra fabulação num sentido filosófico. O termo recebeu destaque no ensaio bergsoniano: “As duas fontes da moral e da religião” (1978 [1932]) em que analisa a fabulação como uma faculdade visionária e muito diferente da imaginação. Para Bergson (1978, p. 98-99) a fabulação consiste na “função ou faculdade” de contrapor-se a inteligência racionalizante, que faz a natureza, regida pelo instinto de ajuste/sobrevivência, se preocupar mais com a sociedade do que com o indivíduo inteligente e livre - operando inicialmente na religião, mas também em outras manifestações culturais, desempenha um tipo de “conservação social”. Como elaboração artística, a

⁵¹ No contexto dos espaços físicos/urbanos, Francesco Careri discute o caminhar como prática estética, um modo de comportamento experimental ligado às condições da sociedade urbana, uma técnica de passagem apressada por vários ambientes, mas que também designa a duração de um exercício contínuo dessa experiência. Tais definições marcam o movimento Internacional Situacionista (Guy Debord), vinculadas ao movimento Dadaísta e ao Surrealismo no pós-guerra. (CARERI, 2013, p. 86-90)

⁵² Em “Bergsonismo” (DELEUZE, 1999, p.23)

⁵³ BOGUE, Ronald (2010, p.17). Sobre a *política da fabulação bergsoniana* a partir de Deleuze e Guattari.

fabulação exerce um tipo de “contrabando” entre o “ato livre” e a “ideia” que “ultrapassa e dilata a realidade.” (2010, p.59-68).

Como estado de intensa vitalidade, a fabulação compreende a representação de “imaginários que resistirão à representação do real e que conseguirão, por meio da própria inteligência, contrapor-se ao trabalho intelectual. Assim se explicará a função fabuladora.” Como melhor descreve o autor (1978):

A inteligência rege-se de fato por percepções presentes ou por resíduos mais ou menos carregados de imagens de percepções a que chamamos lembranças. [...] o instinto [...] em estado de resquício ou de virtualidade, [...] deverá suscitar uma percepção ilusória, ou pelo menos uma contrafação de lembrança [...] bastante precisa para que a inteligência se decida por ela. Encarado desse ponto de vista, a religião é, pois, uma reação defensiva na natureza contra o poder dissolvente da inteligência. (Idem, p.101)

A função fabuladora do espírito, não se exerce sem dúvida com um prazer de arte senão sobre representações assim vestidas (como divindade vigilante e vingadora), mas não formadas de primeiro golpe; ela as assume primeiro inteiramente despidas. [...] uma representação intermediária que nem é a de uma coisa nem de uma pessoa: é a imagem do ato [...] como resistência meio física, e moral [...] o objeto que ocupa um campo de resistência será considerado, ao mesmo tempo, ‘sagrado e ‘perigoso’ (Ibidem, p. 104-107)

A esse respeito Jaques Gauthier (2013)⁵⁴ discute o que chama de fábulas contemporâneas: a religião, o consumismo, os jogos eletrônicos, a mídia e o cinema comercial, como parte “irrealizante” da função fabuladora. Escolher o lado da memória, da subjetividade como duração, seria então sua função “realizante”, criadora.

Tal escolha associa-se ao que Elaine Silva (2009) retoma na obra de Bergson⁵⁵: o papel da imaginação no conhecimento/criação: na filosofia bergsoniana a função útil de compor e decompor de maneira lógica o objeto que ela procura conhecer, aparece tanto atribuída a inteligência, quanto deduzida do processo imaginativo; “comparável à ação de um relâmpago ou das luzes estroboscópicas que iluminam uma cena de modo intermitente, a imaginação representa-nos o movimento real como descontínuo e decomposto” (SILVA, 2009, p. 102) No livro “As duas fontes da moral e da religião” a fabulação assume-me como imaginação,

⁵⁴ No texto “A *fabulação realizante* é caminho soberano para entrar na dimensão do conhecimento”, o autor segue a “reflexão filosófica de Deleuze sobre conceitos criados por cineasta, a relevância de noções como função fabuladora, fabulações realizantes, descrições cristalinas e narrativas falsificantes na geração do conhecimento. Frente ao racionalismo crítico, referências a Bergson evidenciam a possibilidade de se pensar juntas espiritualidade e política, principalmente na intuição e no transe xamânicos, e também em pesquisas utilizando a abordagem sociopoética. (GAUTHIER, 2013)

⁵⁵ No artigo “O papel da imaginação da filosofia de Bergson” a autora comenta que o pensamento bergsoniano esteve voltado mais à compreensão de faculdades como a inteligência, percepção e memória do que propriamente a faculdade imaginativa. As contradições geradas na obra do autor nesse sentido acabaram gerando embaraços entre seus leitores acerca do papel da imaginação no conhecimento e na criação para Bergson.

potência ficcional que faz representar seres imaginários e figuras indefinidas, fantasmáticas – espaço de hesitação e excesso. De outro modo em “O Riso” Bergson atribui às práticas fabuladoras à imaginação poética/criadora, melhor associada ao processo *intuitivo*. Entre imaginação e ficção a fabulação parece desviar-se de um marco conceitual / explicativo.

Neste aspecto a filosofia bergsoniana vincula-se com a de Vilém Flusser.⁵⁶ No ensaio “Da Ficção” (1966), Flusser afirma: “realidade é ficção, e ficção é realidade” – aqui, o uso dos termos em oposição constante, produz um valor que se nega continuamente e esvazia os significados das palavras - são equivalentes.⁵⁷ Os acessos ao mundo se dão pela ficção / por ficções que ora se aproximam, ora se distanciam em diferente escala da realidade, “escondem” a ficcionalidade da ficção como uma segunda a realidade, ou seja, “aquilo que nos interessa.” Nesse sentido, o universo das imagens técnicas parece suspender toda a ontologia da imagem derrubando questões como: “são elas verdadeiras ou falsas?”, “são elas autênticas ou artificiais”? E ainda “o que significam?”⁵⁸

Embora Bergson e Flusser remetem a imagem como território simbólico impregnado de realidade virtual, como esclarece Suzana Kilpp (2018, p.51), na filosofia bergsoniana o real é tomado como a própria duração, fluxo de mudança constante. Nesse sentido podemos entender que, a partir de nosso corpo/imagem - nós somos e o real.

A *ação fabulatória* nas imagens ganha fôlego através das condições de experiência que compartilhamos atualmente considerando como potência o que Bergson designou como função de substituir as “imagens-lembranças reais por imagens-falsas”. Ligada ao passado – que nosso corpo pode “esquecer” manter “inativo” - a faculdade fabuladora para Bergson responde como “resíduos de virtualidades”, “virtualidade de instinto” - origem da mitologia, da fábula na literatura e em outras artes humanas (1978). Gilles Deleuze ao valer-se do conceito bergsoniano desenvolve na fabulação sua potencialidade política, movente, que

⁵⁶ No glossário que introduz “Filosofia da Caixa Preta” (2011) Flusser propõe breves definições para alguns desses termos: “Imaginação: capacidade para compor e decifrar imagens”; “Realidade: tudo contra o que esbarramos no caminho à morte, portanto, aquilo que nos interessa.” “Imagem: superfície significativa na qual as ideias se relacionam magicamente”. (FLUSSER, 2011, p.17-19).

⁵⁷ No mesmo texto Flusser expõe o seguinte caso: “Tomem como exemplo essa mesa. É uma tábua sólida sobre a qual repousam os meus livros. Mas isto é ficção, como sabemos. Essa ficção é chamada ‘realidade dos sentidos’. A mesa é, se considerada sob outro aspecto, um campo eletromagnético e gravitacional praticamente vazio sobre o qual flutuam outros campos chamados ‘livros’. Mas isto é ficção, como sabemos. Essa ficção é chamada ‘realidade da ciência exata’. (FLUSSER, 1966)

⁵⁸ Flusser realizou sua própria ficção filosófica, entendida por Felinto como epistemologia fabulatória através do projeto com Louis Bec, o livro “Vampyrotheuthis Infernalis”. O trabalho seria uma estratégia de aproximação da verdade pela via do falso e do ficcional, o “Vampyrotheuthis, sendo um animal que vive nas fossas abissais e assim se encontra nas antípodas do humano, é usado como ferramenta alegórico-epistemológica para produzir uma reflexão filosófica sobre temas como a situação existencial do homem, a memória, a arte e nossos aparatos tecnológicos”. (FELINTO, 2014, p.12-13)

levada pela impessoalidade realiza-se pela reinvenção. (DELEUZE, 1997)⁵⁹ Livre na *intuição* de suas potências torna-se capaz de criar, “impulsionar” a experiência na “duração”. Nesse sentido, “reais” nem “falsas”, as *imagens* são *fabulatórias* na qualidade de “símbolo dinâmico da passagem, e não da paragem” (BERGSON, 2010)

Conforme Gilles Deleuze, apreender a função fabuladora é saber captar nos movimentos [do personagem real, do objeto investigado] os gestos de desterritorialização, de criação de sua própria história. O autor recupera a invenção bergsoniana de “faculdade fabuladora” deslocando-a para o cinema, para a narrativa cinematográfica que se faz entre durações distintas: “o que se opõe à ficção não é o real, não é a verdade que é sempre a dos dominantes ou dos colonizadores, é a função fabuladora dos pobres, na medida em que dá ao falso a potência que faz deste uma memória, uma lenda, um monstro.” (DELEUZE, 2005, 182-183)⁶⁰ Desse modo Deleuze atualiza a função fabuladora com vitalidade de uma “imagem-tempo” ativa no intervalo que dura no próprio momento das relações postas em cena, que rompe a representação indireta/subjetiva [imaginativa] e ao mesmo tempo quebra a sequência empírica do tempo [ficcional]. (Idem, p.188)

Neste ponto a perda/esquecimento da experiência e a esquizofrenia social deflagrada nos projetos de Benjamin e Warburg, e também por Virilio e Ficher, a comicidade das ideias fixas na atmosfera onírica de *Humpty Dumpty*, assim como a entrega arriscada de *Marcel* aos jogos incessantes da memória que, segundo Deleuze, volta-se para o futuro e não para o passado, são entendidas como produtoras de imagens fabulatórias. Logo - as *Passagens*, o *Atlas Mnemosyne*, a busca de “um tempo perdido”, a lógica *nonsense* - configuram gestos que tomamos por *fabulações* porque não se tratam de processos de leitura, interpretações ficcionais já programadas, mas de envolvimento com as *imagens*.

Quadro 1 – Imaginação; Fabulação; Ficção.

<i>Imaginação</i>	<i>Fabulação</i>	<i>Ficção</i>
Corte e decomposição do movimento real	Movimento criador, dobra da ficção para imaginação	Acesso ao mundo em diferentes escalas de realidade

Fonte: Elaborado pela autora.

A *ação fabulatória* também pode falsear movimentos criadores. Aqui, a distinção entre repetir e criar perde provisoriamente relevância porque pretende liberar as imagens de

⁵⁹ DELEUZE, Gilles. *Crítica e clínica*. São Paulo: Ed. 34, 1997.

⁶⁰ DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. Cinema II, São Paulo, Brasiliense, 2005.

rosto dos condicionantes externos, das normativas homogeneizantes. Agindo entre imaginação e ficção, as potências e variações das imagens faciais se manifestam ao desviar do exercício de narrar, de analisar cronologicamente as materialidades/objetos.

A palavra *fabulatória* não foi encontrada nos dicionários da língua portuguesa, nem mesmo no dicionário analógico que consultamos. Ao buscar por seu significado e sinônimos na internet obtivemos pouquíssimas referências e todas imediatamente deslocadas para fabulação. Neste estudo, se faz também um tipo de apropriação/invenção e montagem, derivativa das palavras fábulas, mas de atmosfera própria. Assim, como por *audiovisualidades* podemos compreender o que se realiza na esfera da tecnocultura audiovisual para abarcar as tendências do tempo/memória dos objetos culturais na ecologia midiática e, no nosso caso, da programação computacional. Por *Ação fabulatória* temos uma atualização e uma virtualidade – meio e matéria - inscritas no processamento das imagens de rosto. A memória/tempo é fabulatória – “caixa preta”, “matéria oscura”, buraco negro – sempre por atualizar-se.

2.1 O QUE É UM ROSTO?

Na marionete, ou em Deus.

Os modos pelos quais ignoramos alguma coisa são igualmente e talvez mais importantes que os modos pelos quais a conhecemos. (...) É possível, aliás, que seja realmente o modo como conseguimos ignorar que define a categoria daquilo que conseguimos conhecer e que a articulação de uma zona de não conhecimento seja a condição – e, ao mesmo tempo, a pedra de toque – de todo o nosso saber. (...) Talvez não exista sequer uma zona de não conhecimento, e existam apenas os seus gestos. (AGAMBEN, 2015, p.165-167)

O rosto é *ação fabulatória*. Tela/tempo/espaco/imagem, revolução e adaptação, atual e virtual, movimento conhecido pela *intuição*.

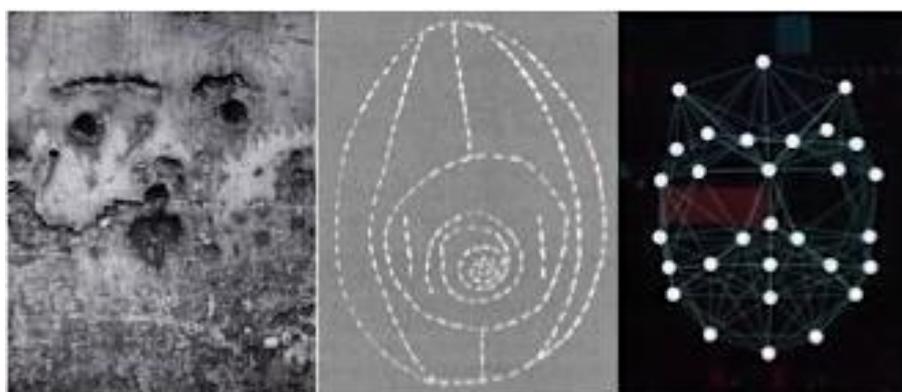
O rosto humano - *visage* / superfície orgânica - não seria possibilidade de ser, mas potência que expõe (e dispõe) presença ao jogar de modo incessante com a fragilidade e a força de sua natureza. Transferido ao estado de síntese numérica configura-se a partir de variações de luz que percorrem uma tela. No estado de imagem eletrônica “não é mais, como era todas as imagens anteriores, ocupação da topografia de um quadro, mas a síntese temporal de um conjunto de formas de mutação” (MACHADO, 1993, p.114). Esta face/tela demarcada por pontos nodais, porções de incidência cromática, fórmulas para detecção e

reconhecimento, tende a desenvolver certa neutralidade figurativa, ajustando-se a lógica *scanner* do aparelho que a toma como território de informações.

A invisibilidade dos processos de transformação facial ocorre em dinâmicas diferentes. Certa revolução se cumpre lentamente no rosto humano, mutações nas imagens digitais se realizam com extrema velocidade. Tentar equacionar esses ritmos produz visualidades de toda ordem.

Tais alterações da percepção e da construção figurativa do rosto são capazes de fabular imagens e nos levam a considerar 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, 2015a, p.205) Do que as imagens de rosto geradas por softwares são *imagens*?

Figura 7 – Rosto-Imagem-Rosto



Fonte: Montagem da autora a partir de reproduções.⁶¹

Certo que o rosto que perseguimos não é aquele construído sob os domínios sociológicos, biológicos, antropológicos e mesmo psicanalíticos. O *rosto imagem rosto* é também isto, mas “menos” isso se faz sem depender de nós⁶² e nas produções audiovisuais

⁶¹ Da esquerda para direita: Brassai, “*Graffiti, Série III: O Nascimento do Rosto*”, 1935-50; “*O ovo dogon e a repartição de intensidades*” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 8); captura de tela do vídeo “Um rosto da multidão”, 2018, pesquisa Fapesp. In: < www.revistapesquisa.fapesp.br > Edição 274/dez. 2018.

⁶² Não canso de recordar o que pensou Ferreira Gullar no dia em que voltava do enterro de Clarice Lispector: “Ferreira Gullar era amigo de Clarice Lispector. Quando soube de sua morte (1977) não conseguia parar de pensar na amiga recém-falecida. Escreveu ‘Na vertigem do dia’ no táxi indo para o aeroporto, pensando nela: ‘Enquanto te enterravam no cemitério judeu do Caju* (e o clarão de teu olhar soterrado resistindo ainda) o táxi corria comigo à borda da Lagoa na direção de Botafogo as pedras e as nuvens e as árvores no vento mostravam alegremente que não dependemos de nós.’” Disponível em: < <https://falandoemliteratura.com/2011/01/14/a-morte-de-clarice-lispector-por-ferreira-gullar/>> Acesso em julho de 2020.

parece entregar – desde o paradoxo: efemeridade e vitalidade que o compõe - potências e variações das coisas todas sobre as quais não temos nenhum domínio.

Na série de *graffitis* registrados por Brassai alguns mostram rostos. Sobre estas imagens Ronaldo Entler (2016) diz que é “fácil identificar um dos princípios a que respondem: dois ou três buracos na parede que demandam uma face”. O que Brassai considera como algo arcaico e efêmero, relacionado com as pinturas rupestres, Entler observa aspectos estéticos, lúdicos e subversivos em relação com a cidade moderna. Mas, “parece mesmo restar algo de um pensamento mágico ancestral: antes de serem criados, esses rostos foram encontrados nas paredes”, ou seja, incorporam certa dimensão arqueológica, porque estas imagens “parecem mais antigas do que a argamassa que às suporta”, seriam anteriores a qualquer definição.

Em outro sentido - mas não distante do que Entler elabora - a face humana estaria como o zero da *rostidade*, o *ovo tântrico*, [ponto cinza/passagem] a que se refere Deleuze e Guattary, (1996): “Não é uma noção, um conceito, mas antes uma prática (...)”, como criar para si um corpo sem órgãos, este rosto território de multiplicidades de um sistema “muro branco - buraco negro”. Como “máquina de rostidade” o rosto das subjetividades em conflito com a linguagem, mistura variável, interseção, cruzamentos de tempos que se interpenetram, se confundem – o “ano zero de Cristo e desenvolvimento histórico do Homem branco”. O “ovo *dogon*” contempla esse espaço de tensões do corpo/rosto político que age unificando o que aprendemos em termos de gradações valorativas: o corpo mortal e a alma eterna.

Para este estudo, as imagens/ideias de rosto (objeto de estudo e exploração) e o rosto/corpo (matéria sensível e intransferível) não competem, mas se fortalecem. Tomar o rosto para si – liberá-lo de ser entrave e/ou limite, e mesmo porção (coisa) a ser admirada ou repelida – corresponde a estar atento a inteligência da natureza que não segrega, mas se fortalece nas diferenças. Logo, as malhas e tramas digitais que determinam pontos, zonas a serem decodificadas são “invenções programadas”.

Entre a memória “arcaica” e as inscrições urbanas (afetadas por condicionantes sem divisas), entre os programas de escaneamento e leitura do rosto, não haveria o que ser “devolvido”, restituído em termos de uma única *imagem*.

Camadas, face, máscara, são alguns termos ligados a ideia que construímos de rosto e estabelecem o entendimento comum que fazemos deste lugar, tanto em termos de espaço e dimensões de matéria orgânica, quanto de relações abstratas, afeições pessoais e vontade individual. A **face** como exterioridade, aparência, semblante, presença e fisionomia é também

vista como oposição, antítese, contraste, polaridade, *microcosmologia*, afloramento, aparição, simulacro, *fazer uma figura*, configurar-se, algo fantasmagórico. Ao formar-se de **camada** é parte fragmentária, retalhável, auxiliar designativa para categorias sociais - camada “ralé, rústica” - assim como pode assumir conotações relativas a aparência, por vezes excêntrica. A **máscara**, em termos de superfície/ exterioridade aparece vinculada a indumentária, roupa, adorno, ao que é produzido, mas também pode ser desinformação, ocultamento, mistificação, camuflagem, mimetismo, ligadas a elementos cênicos de aparência falsa, de fuga como defesa, resguardo e proteção. Ao termo **rosto** atribui-se tristeza, disposição viciosa do espírito melancólico, qualidades nebulosa ou sombria, e imaginativa. Como um *rosto a rosto*: presença, ubiquidade, onipresença, ocultação visual, e como *rosto* desvelado: ausência de excitabilidade, apatia e desligamento. Esse conjunto de palavras sugere aspectos da linguagem e da história tradicional que determinam funções ao rosto humano, assim como seus desdobramentos e apropriações no léxico informacional e tecnológico da atualidade.⁶³

Na área da comunicação, estudos recentes apresentam interesses diversos sobre o tema. Produções na área das Artes, Informática e Tecnologia foram consultadas conforme sua aderência à nossa proposta investigativa. As buscas foram acionadas por variações de chaves de acesso: corpo/cabeça; rosto; retrato; mutações da imagem; imagem de síntese; estética do ruído; *glitch art*; *faceless portrait*; imagem técnica; desfiguração; reconhecimento facial, retrato, autorretrato, *selfie*. Encontramos reflexões sobre o retrato como território de explorações plásticas e digitais; o corpo como imagem nas redes sociais e a produção de subjetividades; o erro, o ruído informacional que participa da poética das redes; a problemática do simulacro; a cultura das imagens e o *Instagram* como mediador de uma estética contemporânea nas redes sociais; performance, mídia e visibilidade em autorretratos/*Selfies*; *Glitch Art* e as práticas *hackers* de abrangência política e contestatória através do rosto. As demais produções acessadas dedicam-se às articulações entre imagem, política e rosto considerando as tensões éticas que as práticas de reconhecimento facial promovem - erros de detecção de pessoas de pele negra e invasão de privacidade.

Algumas abordagens aparecem no campo da informática como a dissertação: “Visage - Impacto dos Filtros de Abstração no Reconhecimento Facial em Imagens” (2013), Pedro Tiago Carvalho da Silva Pontes, sobre o desenvolvimento de dispositivos para reconhecimento facial. Nas artes plásticas o trabalho: “Eu que não quero ter rosto: tensionamentos do retrato na Cultura Visual” de Carolina Guerra Libério (2015), aborda o

⁶³ Conforme dicionário analógico: AZEVEDO, Francisco Ferreira dos Santos. *Dicionário analógico da língua portuguesa*. Ideias afins / thesaurus. Rio de Janeiro, Lexikon, 2010.

rostro no retrato contemporâneo e os sistemas de identificação e vigilância facial. No espaço entre comunicação e arte o artigo “O Efeito Coringa: poéticas da desfiguração no cinema e na arte contemporânea” (2017), Luiz Carlos Oliveira Jr., discute o que chamou de “efeito Coringa” na imagem cinematográfica e nas artes plásticas - a uma potência figural, um excesso de energia plástica que leva a imagem à desfiguração entendida como violência destrutiva e força criativa que desestabiliza as normas de figuração convencionais. O texto “FACES DO ROSTO: MÁSCARA E IDENTIDADE EM LES YEUX SANS VISAGE, GEORGES FRANJU” (2016), de Gabriela Frota Reinaldo e Isabel Paz Sales Ximenes Carmo, aborda a ausência de um rosto em instâncias da representação cinematográfica e os desdobramentos de sentido a partir dessa ausência. Em outra perspectiva, o texto de autoria do pesquisador norueguês Eivind Rossaak, intitulado “*Who Generates the Image Error? From Hitchcock to Glitch.*” (s/d) discute as práticas do ruído digital e da estética *Glitch* a partir da noção bergsoniana de *duração*, e de um tempo suspenso do erro como interrupção do fluxo das *imagens*. Neste trabalho, o conceito de erro/*glitch* é explorado a partir das definições de Mark Nunes tratadas no livro “*Error: Glitch, Noise, and Jam in new media Cultures*” (2011). De outro modo, a tese: “A rosticidade da tecnocultura na galáxia National Geographic”, 2017, de Marcelo Salcedo Gomes, busca a natureza do *devir-rosto* nos processos midiáticos e suas reverberações na tecnocultura sob o prisma das audiovisualidades - algo que se põe no lugar do rosto, que *dura* no tempo e conserva na memória a ideia do que o autor chamou de “rosticidade”.

Entre 2018 e 2019 destacamos os textos: “Poéticas e políticas do rosto na era das imagens inteligentes” (2018), Ícaro Ferraz Vidal Junior, explora o estatuto do rosto como imagem gerada por câmeras fotográficas amadoras e telefones celulares no campo da arte contemporânea, nos sistemas de vídeo-vigilância, e na pornografia. A reflexão em jogo aciona o pensamento de Foucault, Agamben, Deleuze e Guattari, para discutir produções artísticas - Harun Farocki; Gabriel Mascaro; Ali Miharbi - e ações políticas (movimentos *black-blocs*, e os “movimentos de junho de 2013” no Brasil - até o mecanismo *Smile Shutter* para detectar sorrisos no instante do disparo fotográfico. O autor questiona a instauração de uma espécie de gramática das imagens do rosto e defende que acompanhem esses investimentos “tecnopolíticos”, dos mais controversos aos mais banais, sobre os rostos.

De outro modo, o artigo de Frederico Vieira: “Sobrevivências dos rostos nas imagens. Aproximações entre Lévinas e Didi-Huberman” (2018), discorre sobre rosto e alteridades com foco no gênero retrato e nas imagens que suscitam a presença de uma face humana por meio de outros elementos como testemunhos sobreviventes de um rosto. O texto atinge a noção de

comunicação pelo exercício do que chama de “*excutar*” a imagem dos rostos. De estar disponível ao apelo ético da imagem que seria nada mais do que resto de algo que não se deixa capturar totalmente – da forma plástica e “muda” (o já dito), para a epifania/vida do rosto sempre “em Dizer”. Em linha semelhante o artigo: “A imagem informe: reflexões sobre a alteridade dos corpos sem rosto” (2020) de João Victor Cavalcante, apresenta um conjunto de figuras de corpos sem rosto exibidos no cinema, na literatura e na fotografia, para abordar a seguinte questão: “quanto podemos decompor a figura humana para que esta permaneça humana?” O conceito de “informe” de Georges Bataille é acionado para pensar a alteridade a partir de uma semelhança transgressiva, baseada na diferença e na decomposição das formas.

Gabriela Reinaldo em “Rosto na mídia e rosto como mídia: as contribuições de Hans Belting para o estudo do rosto” (2019) reflete sobre o legado deste historiador da arte e estudioso da imagem a partir das publicações: *Faces – uma história do rosto*, 2013; *Imagem e culto: uma história das imagens antes da era da arte*, 1990; *Antropologia da imagem*, 2001, e *A Verdadeira Imagem*, 2005. A retomada histórica reafirma que as imagens de rosto exercem presença significativa em diversos setores (mercadológico, estético, político, religioso) além de movimentarem pesquisas nas áreas da Biologia, Psicanálise, Ciências Políticas e Arte, contudo de com pouca atenção na área da Comunicação Social. A autora discute as “máscaras e mídias” compreendidas tanto como mídias, como imagens sobre uma superfície e coloca a seguinte questão a partir de Hans Belting “entre o rosto, a máscara, a mímica e o *eu* se coloca a questão: “não seria que talvez fabricamos um si apenas para podermos exprimi-lo?” (2019, p.14-15) A questão avança ao abordar a relação “Sociedade Facial e Mass Media”, o caráter cênico do rosto que se torna legível como em outros tempos era a máscara, ou seja, a semelhança do homem comum com “o ídolo” midiático lhe confere pertencimento e diferenciação – o “impulso mimético, que inicia na modernidade, alcança uma nova fatalidade com a sociedade facial” - das técnicas de maquiagem, à radicalidade das cirurgias plásticas de “embelezamento” facial, os chamados *app selfies*. Conforme Reinaldo, tais variantes faciais provocam reflexões sobre a busca estereotipada e homogeneizante de traços e movimentos como: “Por que temos buscado faces tão iguais, em vez de assumir uma pluralidade de rostos? Que demandas nos fazem? Que olhares nos lançam? Em que abismos, com sua capacidade à multiplicação incessante, nos lançam? (Idem, p.18-19)

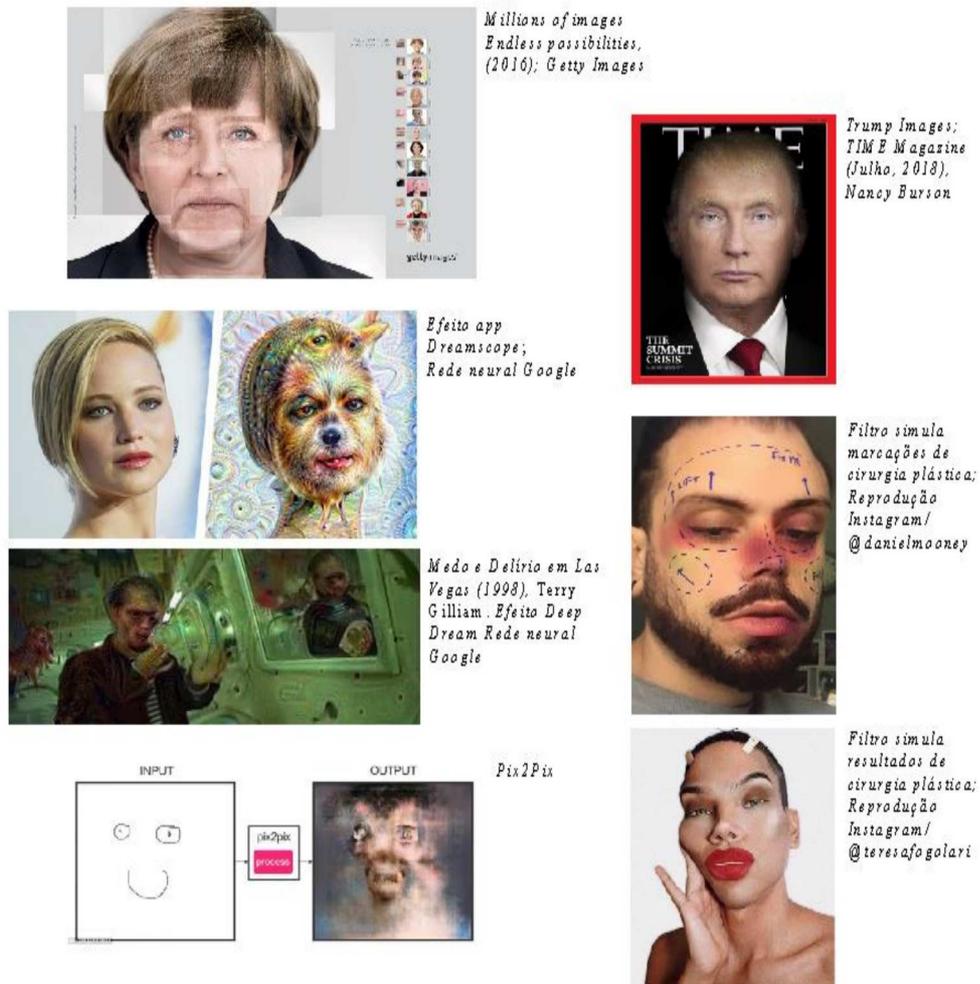
A tese: “Rosto e Rostificação. Os modos de operar da máquina abstrata de rostidade” de Cristina Valéria Flausino (2019, ECA/USP) – sugere proximidade com o estudo que propomos. Flausino discute a configuração do rosto na modernidade como superfície de

inscrição de valores, padrões e signos que respondem a agenciamentos de poder. Ancorada nos processos de significação e subjetividade, toma o pensamento de Gilles Deleuze e Félix Guattari para tratar a ideia de um “grande Rosto produzido por uma máquina abstrata da rostidade”. A partir de imagens que representam a figura humana na arte moderna e contemporânea, o estudo busca evidenciar que “a rostificação se torna visível pelos padrões produzidos pela máquina associados às imagens-clichês que respondem por estereótipos e apontam para preconceitos e racismos.” Ao mesmo tempo, os conceitos de afecção e sensação, mostram que o rosto “não rostificado” produz imagens “enigmas no pensamento”.

Outros trabalhos recentes nos ajudaram a pensar sobre a visão maquina do rosto humano ao tratar das fórmulas sintéticas de representação e geração de imagens faciais: “El rostro sintético. Estratégias de representación en torno al retrato artificial” (MARTÍNEZ; LOZANO, 2019); "A portrait of facial recognition: Tracing a history of a statistical way of seeing" (LEE-MORRISON, 2018); e "Deep Fakes and cheap fakes. The manipulation of audio and visual evidence" (PARIS; DONOVAN, 2019).

No contexto de interações memória/rosto - software/programação os primeiros “incômodos” foram disparados por imagens que simulam processos orgânicos em termos pouco usuais e outros já mais difundidos. Inicialmente encontramos estas imagens produzidas por programas como *Dreamscope /Google Deep Dream Generator*, o *Snapchat*, e *Pix2Pix*; e assim chegamos as superfícies geradas por uma “genética algorítmica”: montagem de rosto através de banco de dados; criação de retratos de pessoas imaginárias através de redes neurais; e logo, técnicas para dificultar o reconhecimento facial - pintura/ camuflagem *antiface*. E (entre 2018 e 2020) a popularização dos aplicativos faciais. Tomando o rosto como o foco de interesses diversos, práticas como o *Deep Face* (exemplo na figura 2, p.21) parecem lidar com os limites políticos/éticos e estéticos entre corpo/rosto humano e imagem eletrônica.

Figura 8 - Rosto e máscara



Fonte: Montagem da autora a partir de reproduções da internet.

A página *Dreamscape* 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. Imagens do filme “Medo e Delírio em Las Vegas” de 1998, dirigido por Terry Gilliam, foi considerado uma das primeiras produções a utilizar o efeito “*dream*” para representar imagens oníricas geradas na visão do software.

O *Snapchat*, usado como aplicativo de rede social, foi conhecido por sua abordagem efêmera - ‘*Self Destruct*’ (publicações desativadas em 24h) - disponibilizando recursos de edição facial. Os efeitos e filtros de “correção” estética por aplicativos – *faceapps* –

resultaram em críticas quanto ao desejo do rosto “perfeito” correspondente a certa perspectiva colonialista e ocidental reproduzida na visão dos programas: pele branca, nariz afilado, lábios grossos e olhos grandes, por exemplo.⁶⁴

De modo distinto o projeto *Pix2Pix* gera imagens com formas (humanas ou não) a partir de *doodles*, “bonecos” desenhados pelo usuário e interpretados pelo software. Em dinâmica nem tão distante, em 2016 a campanha “*Millions of images. Endless possibilities*” (Milhões de Imagens. Infinitas Possibilidades) da *Getty Images*, divulgou o extenso acervo de dados da empresa com imagens de rostos formados a partir de montagens. O conceito traz diversos rostos de figuras públicas - Angela Merkel, Príncipe Charles, Dalai Lama, Papa Francisco - reconstruídos sem imagens editoriais, somente com o acervo da *Getty Images*.⁶⁵

Conforme Joan Fontcuberta (2008) a artista Nancy Burson aparece como pioneira na geração de rostos a partir de redes neurais / treinamento computacional da chamada “estética generativa”, em 1989. Na figura 8 mostramos a produção da artista para a revista “Time” - “*Trump Imagens, 2015-2018*” que consiste em fundir digitalmente as imagens de dois presidentes, Donald Trump (EUA) e Vladimir Putin (Rússia).⁶⁶

Os exemplos (figura 8) nos mostram superfícies/máscaras que buscam traduzir as imagens que fazemos, ou aprendemos a fazer de paisagens oníricas/lisérgicas, das condições

⁶⁴ Em 2018 foi noticiada a ocorrência de pessoas que buscam cirurgia plástica para ficarem permanentemente parecidas com as versões “filtradas” de si mesmas. Chamada “*Snapchat dysmorphia*” (forma de transtorno dismórfico corporal (TDC), despertou interesse de pesquisadores da área de medicina da Universidade de Boston (USA). <<https://www.ajc.com/news/world/what-snapchat-dysmorphia-people-seeking-plastic-surgery-look-like-snapchat-filters/rnenugYbLBW1D9K1PNA5dL/amp.html>> Acesso em julho de 2020. Na segunda metade de 2019 a rede *Instagram* acolheu críticas dessa ordem e retirou os efeitos que sugeriam desconforto ao incitar alterações faciais, além disso a empresa passou a estabelecer regras que recusam efeitos com essas características. Mais sobre: “*Instagram remove filtros que simulam cirurgia plástica*” Por Pablo Marques (22/10/2019) In: <<https://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/instagram-remove-filtros-que-simulam-cirurgia-plastica-no-rosto-22102019>> Acesso em novembro de 2020. Giselle Beiguelmam no artigo “O futuro das Rugas” para a revista *Zum* abordou a popularização de *apps* que testam a versão envelhecida do usuário, assim como seu “embelezamento”. Para o que a autora reflete: “Qual futuro da fotografia e do olhar, quando confrontados com o emergente mundo da Inteligência Artificial? Ao alcance da mão de qualquer um, as tecnologias de IA mostram que o futuro da imagem não passa pelos olhos e sim pelas técnicas de aprendizado de máquinas (*machine learning*).” [Semelhante a prática difundida neste ano de 2020 com a opção de inversão/troca de gênero.] Disponível em: <<https://revistazum.com.br/columnistas/o-futuro-das-rugas/>> Acesso em agosto de 2019. Sobre “Racismo algorítmico” Tarcízio Silva produziu uma “*Linha do Tempo do Racismo Algorítmico*” (2019). Para discutir os efeitos da seleção e disposição de redes de notícias e entretenimento em manter práticas excludentes. Disponível em: <<http://https://tarciziosilva.com.br/blog/posts/racismo-algoritmico-linha-do-tempo>>. Acesso em janeiro de 2020.

⁶⁵ Disponível em: <<http://www.gettyendless.com/>> Acesso em junho de 2020.

⁶⁶ Burson espera que os leitores reflitam sobre as semelhanças entre os dois líderes. “O meu trabalho sempre foi sobre permitir que as pessoas vejam de forma diferente”, e acrescenta: “A combinação de rostos é uma maneira diferente de as pessoas verem o que não conseguiam ver antes”. 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 julho de 2020.

biológicas que imprimem ao rosto humano determinadas características, das forças que nos levam a esboçar graficamente, sobre qualquer tema, traços faciais.

Ainda nos primeiros movimentos da pesquisa (2015-2018) tivemos acesso a criação de retratos imaginários por redes neurais com o trabalho de Mike Tyka, e Mario Klingemann.⁶⁷ Em síntese, os projetos buscavam gerar rostos fictícios “totalmente” digitais, desenvolvendo e treinando algoritmos a partir de padrões visuais, marcadores biométricos processados por uma cadeia de algoritmos (em *loop* e *feedback*: geração, controle e avaliação das imagens com objetivo de textura de alta resolução, plausíveis).

Atualmente podemos citar o site “This person does not exist”⁶⁸ que ao oferecer perfis/imagens de rostos (e animais) *fictícios* para download. Nem tão distante dos casos anteriores temos a camuflagem facial desenvolvida pelo americano Adam Harvey (*CV Dazzle - Computer Vision Dazzle Camouflage*, 2010)⁶⁹, assim como a de Grigory Bakunov (da Yandex, empresa russa de tecnologia) que oferece dispositivos “antiface” como ferramentas gráficas (pintura corporal) para confundir algoritmos de detecção e reconhecimento facial.⁷⁰

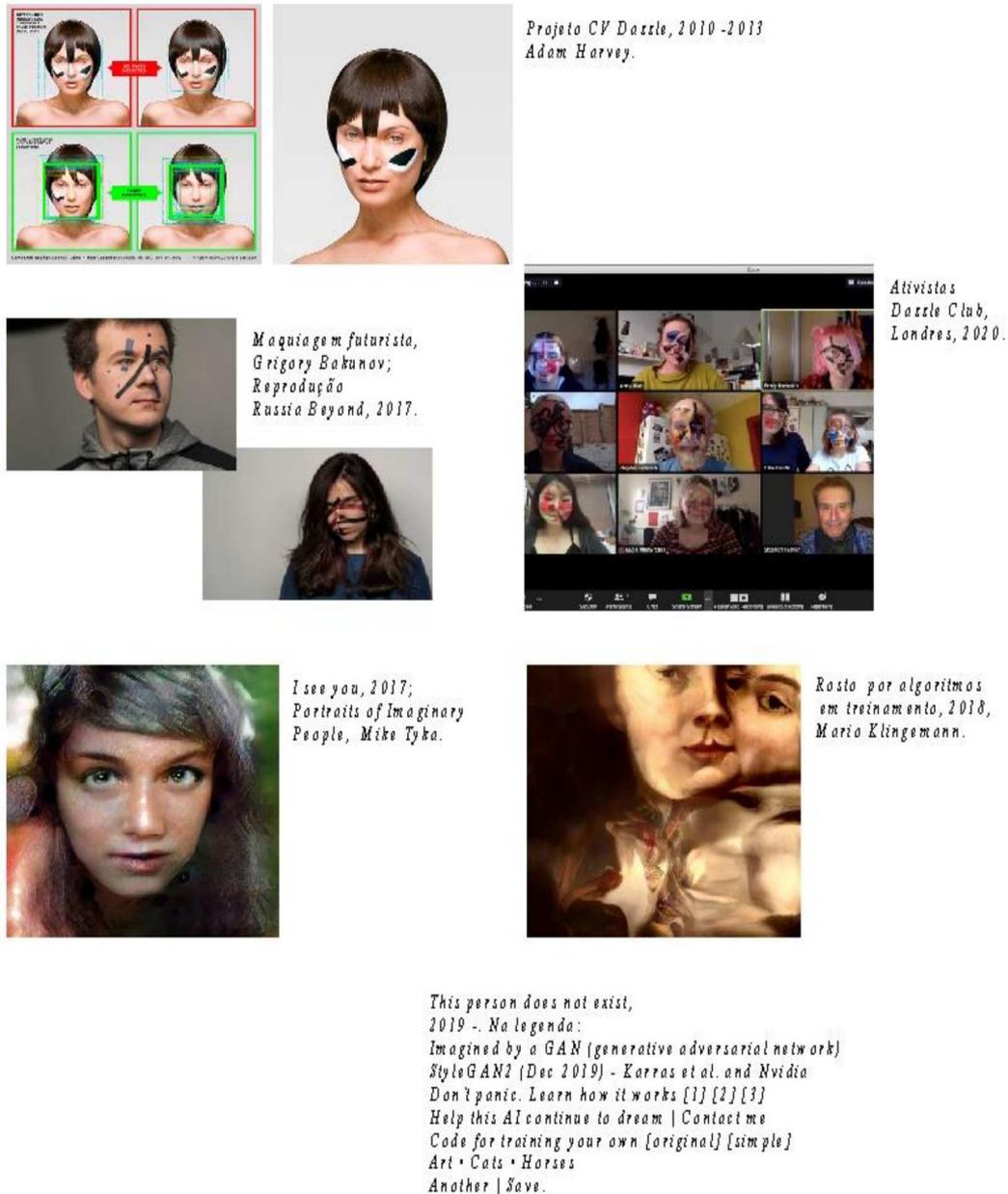
⁶⁷ Sobre: < <http://www.miketyka.com/>>; <<https://mario-klingemann.tumblr.com/archive>> Acesso: julho de 2020

⁶⁸ Projeto da empresa Nvidia utilizando “*deep learning*” para criar redes geradoras adversárias (GAN – conjuntos de algoritmos, geradores e avaliativos) capazes de gerar imagens convincentes de pessoas que nunca existiram. Como é o caso do site “[This Person Does Not Exist](#)” - constantemente aperfeiçoando basta atualizar a página para ver imagens plausíveis de rostos fictícios. Acesso em junho de 2020.

⁶⁹ *Cv Dazzle*- “Recebi muitas mensagens sobre a relevância do *CV Dazzle* em 2020. “Funciona?” é uma pergunta comum, mas precisa ser reformulada. *CV Dazzle* não é um produto nem um padrão. *CV Dazzle* é um conceito e uma estratégia: você pode parecer reconhecível pelas pessoas, mas irreconhecível pelas máquinas, existindo em um estado de percepção duplo. A maioria dos exemplos aqui foram projetados entre 2010 e 2013, antes de as redes neurais serem amplamente usadas e projetadas adequadamente para o método de detecção de faces Viola-Jones Haar Cascade, mas não foram projetadas para serem usadas em 2020 contra DCNs. Portanto, você não deve esperar que um design de 2010 seja aplicável a um algoritmo a partir de 2020. Uma pergunta mais útil a ser feita é “o design X funciona contra o algoritmo Y?” <https://cvdazzle.com/>. Acesso em junho 2020.

⁷⁰ Grigor Bakunov; maquiagem futurista: < 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 2020.

Figura 9 - Face oculta



Fonte: Montagem da autora a partir de reproduções da internet.

Ocultar/camufalar o rosto parece corresponder a possibilidade de imaginar outros. Os retratos fictícios supõem responder a este jogo de competências fabuladoras com a pergunta: “Quem engana quem?”.

Rosto e máscara, face oculta? Percebemos uma zona indiscernível entre o que é figura

e o que é potência, força de tendência imagética, tela que preserva e protege os movimentos da imagem e do rosto humano. Entre materialidades e memórias cumpre-se a alteração dessa experiência - como diz Christine Mello (2009, p. 145):

Imagens são mundos em que experimentamos o invisível. A partir do momento em que as imagens parecem saturadas pelo grau de entropia em que são disponibilizadas na contemporaneidade, eis que surgem novas formas de potencializá-las. Na medida em que resistem, elas entram num processo de constituição de uma nova ordem sensível.

As qualidades que potencializam as representações faciais, e, talvez, a origem do desejo/sonho/intuição de ver, produzir e expor figurações comuns e, por outro lado, atípicas do rosto humano gerado por softwares, são entendidas como gestos que fabulam, e (re)fabulam espaço de desconhecimento. Neste ambiente que traduz caracteres em *bytes*, textos em *pixels*, que dispõe a razão em função de lógicas e acasos programados por algoritmos, o rosto também se faz imagem com o que o aparelho “desmaterializa”, oculta ou suprime do funcionamento do software.

Para Arlindo Machado⁷¹, estas dinâmicas “ocultas” integram as “interpretações programadas do aparelho” e em nenhum aspecto nos “devolvem” uma “duplicidade” do objeto [físico/externo] na superfície simbólica eletrônica. Desse modo, as variações faciais softwarizadas seriam atualizações do próprio programa/código manifestando na “imagem técnica” certa entropia. Vale retomar o que Flusser (2011, p.17) define por “Aparelho: “brinquedo que simula um tipo de pensamento; Brinquedo: objeto para jogar; Código: sistema de signos ordenado por regras; Entropia: tendência a situações cada vez mais prováveis.”

As “invenções” e “percepções” flusserianas nos provocam a jogar/brincar, desprogramar, refazer o aparelho para “aprofundar seus limites, desmascarar suas lógicas.”

Nesse sentido – entre o que é atualização de códigos e o que se manifesta como tendências do rosto/imagem – a tensão se instala nas diferenças entre tais inclinações do rosto humano e do rosto imagem/síntese programada.

A filosofia bergsoniana nos diz que um problema [de pesquisa] é construído tomando a *duração* como o tecido de que a realidade é feita, aquilo que faz e se desfaz, mas não é nunca algo já feito. Entendendo a duração como o que muda de natureza, a multiplicidade qualitativa, o movimento onde a realidade é a própria mobilidade, onde há mudança, mas não há coisas que mudam. (BERGSON, 2006, p.17).

⁷¹ Exposição de Arlindo Machado sobre a produção de Vilém Flusser (a partir do livro “Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia.”, São Paulo, Annablume, 2011.) Disponível em: < <https://youtu.be/iApHFKUyIYs> > Acesso em julho de 2020.

Neste sentido as questões retidas em diferenças de grau - “mais” e “menos” - indicam “problemas mal colocados” (inexistentes). A *Intuição* como método sugere então que “As questões relativas ao sujeito, à sua distinção e a sua união, devem ser colocadas mais em função do tempo do que do espaço” (DELEUZE, 1999, p.125). A partir deste norte, como intuir a *duração*, criação contínua; essência variável das coisas; maneira de ser no tempo do *rosto imagem rosto*?

A partir da filosofia bergsoniana Deleuze (1999, p. 130-131) esclarece:

[...] a intuição é um método que busca a diferença [...] O que difere por natureza nunca é uma coisa, mas uma tendência. A diferença de natureza não está entre dois produtos, entre duas coisas, mas em uma única e mesma coisa, entre duas tendências que aí se encontram. [...] E se nos elevamos até a dualidade da matéria e da duração, vemos bem que a duração nos apresenta a própria natureza da diferença, a diferença de si para consigo, ao passo que a matéria é apenas o indiferente, aquilo que se repete ou o simples grau, o que não pode mais mudar de natureza [...]

Assim o *rosto imagem rosto* se faz e desfaz em memória/*lembrança-pura* (virtual); em linha (história do rosto) e superfície (materialidades mutantes do corpo/imagem); em atual e virtual. Considerando o que diz Deleuze (2005, p.99-100), a questão recai sobre “o que é essa imagem virtual em coalescência com o atual? O que é uma imagem mútua?”⁷² Para Bergson “o presente é a imagem atual, e *seu* passado contemporâneo é a imagem virtual, a imagem especular.” (...) a ‘paramnésia’, (ilusão de *déjà-vu*, de já vivido) evidenciando que há uma lembrança contemporânea do próprio presente, “colada a este tanto como um papel ao ator”. A *lembrança-pura* não é imagem mental, lembrança conduzida por hábitos; a *imagem virtual* participa destas imagens “domesticadas” em estado consciente ou psicológico, mas sua potência não se esgota, o *impulso-vital* de um passado fora da consciência, do tempo programado no espaço – segue latente. “O atual é sempre objetivo, mas o virtual é o subjetivo: primeiro era o afeto, o que sentimos no tempo; depois o próprio tempo, pura virtualidade que se desdobra em afetante e afetado, ‘a afecção de si por si’, como definição do tempo.” (DELEUZE, 2005, p.104)

Subjetiva (mas não psicológica) é a *duração* sendo a própria substância da experiência temporal ainda não domesticada, isto é, “o signo dinâmico da passagem, e não o símbolo estático da paragem”. Nesse sentido, ela remete a um tempo que, antes de ser rito, é jogo, ou melhor, onde o símbolo que é afirmado através do rito é suscetível de virar brinquedo ao ser capturado pela temporalidade histórica em estado puro – “puro resíduo diferencial”

⁷² Deleuze elabora a noção de “imagem-cristal” para designar o que se realiza na “passagem”, “dobra” entre virtual e atual nas imagens do cinema – a “função fabuladora”, como um “intercessor” desses movimentos.

(BERGSON, 2010). O *tempo/duração* para Bergson apresenta-se como o passado que coexiste com o presente que ele foi; “passado geral” não cronológico; “O tempo se desdobra a cada instante em presente e passado, presente que passa e passado que conserva.” (DELEUZE, 2005, p.103). Nesse sentido, as fabulações nas imagens de rosto compõem a qualidade do que é “indivisível” (*atual-virtual*), no tempo/espaço (memória e tecnologia).

Nesse sentido Suzana Kilpp (2015) joga luz para ideia de uma ecologia midiática na perspectiva das Audiovisualidades onde o objeto do conhecimento se torna o próprio ambiente tecnológico. É nesse ambiente de atravessamentos de formatos e suportes, de hardwares e softwares – que participantes da audiovisualização da cultura circulam e se apropriam de constructos audiovisuais como modos singulares de expressão e significação da experiência do mundo. Nesse contexto, os deslocamentos das imagens de um meio a outro - situadas entre a interseção de campos, tecnologias e suportes - se tornam objetos empíricos potentes para o estudo de questões comunicacionais.

A face humana nas audiovisualidades propõe a *invenção* do problema de pesquisa nesses termos: do rosto que é imagem e que é rosto e (...) Como as imagens fabulatórias se manifestam no rosto softwarizado?

Quadro 2 – Rosto Imagem Rosto

<i>Rosto</i>	<i>Imagem</i>	<i>Rosto</i>
Matéria orgânica/ Primeira imagem/corpo <i>Atual</i>	Fabulações <i>Virtual/Atual</i>	Matéria síntese programada Ficções atualizadas em tela <i>Atual</i>
<i>Rosto</i>	<i>Imagem</i>	<i>Rosto</i>

Fonte: Elaborado pela autora

2.2 MNEMOSYNE, ATLAS FABULATÓRIO, CONSTELAÇÕES

O objeto é inventado entre afecções e percepções, entre *memória/passado*, memória coletiva e individual, nos gestos que precipitam em territórios desconhecidos.

Figura 10 – Exercício especulativo (detalhes)



Fonte: Arquivo da autora

A inspiração metodológica ofertada por Aby Warburg e Walter Benjamin se inclina as “montagens” de materiais que criam o objeto de estudo - imagens/pictures/frames, imagens de pensamento, fragmentos de escrita, acolhimento e desconstrução de conceitos, etc. - postas em situações que possam “fabular”. Qual seria a situação, “condição ideal” capaz de fazer o *rosto imagem rosto* interceder por sua natureza que também é nossa?

A figura 10 mostra detalhes de um exercício de montagem ao modo “analógico” com figuras colecionáveis sobre o tema, impressas e recortadas. Inicialmente julgamos seu aspecto rudimentar (e mesmo *naif*), de um mimetismo ingênuo sobre a ideia, além de anacrônico no sentido (equivocado) de “ultrapassada” para a condição atual do objeto empírico, as imagens digitais. No entanto, a montagem se impôs por mostrar-se, como diria Deleuze (1992, p.160),⁷³ “em flagrante delito de fabular”, constituindo-se não como representação/metáfora [rosto] pré-existente, mas realizando-se em movimentos que explodem a percepção habitual /

⁷³ DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Ed. 34, 1992.

“útil” da atualidade que incorporam. Neste caso, as condições foram criadas na interação das figuras fora da programação do aparelho/software no espaço digital.

Entendemos que a “natureza montagem” estabelece sua própria ordem relacional capaz de liberar potências que não tínhamos consciência, pois desviam, em alguma escala, do que Bergson considerou como “método cinematográfico” do pensamento - que regula “o ritmo geral do conhecimento em função da ação”, ou seja, a partir de uma forma atual inverte a ordem da realidade e “recompõe o seu *devoir* artificialmente” (BERGSON, 2005, p.329-350)⁷⁴. Temos consciência que todo o desejo de atualizar o objeto não foge dessa ação, não escapa ao funcionamento “artificial”, domesticado do pensamento. A diferença aqui se coloca não em termos de negar estes gestos, mas de considerar que “menos” a linha das designações de “origem” (no caso, sintética/computacional) nossa *duração* e a *duração* do objeto são capazes de fabular - agir “fora” deste tempo/útil/cronológico.

As operações maquínicas/softwareizadas tendem a reafirmar estruturas, não as colocam em condições de “fabular por si” quando respondem a um modelo mecânico que, a princípio, inibe diferenças. Ora, assim também pode ser toda a montagem, independente do “meio”, no entanto, os materiais deslocados desse espaço codificado, das referências/legendas, dos sites/plataformas em que foram coletados, manifestam-se, pelo menos, sob outra atmosfera. No ambiente tecnológico/computacional supomos que a *ação fabulatória* crie movimentos que fazem com que o software trabalhe como intercessor fabular, por exemplo: ao desviar as funções objetivas do programa e explorar sua “inutilidade”. Afinal, para o que serve uma *selfie*, autorretrato sem rosto? ou uma plataforma que não determina/induz categorias relacionais para os dados/ imagens que ali se inserem?⁷⁵

...

Rememoração/mnemônica (“arte de desabotoar o corpete do passado”), a montagem estelar/dialética (“desejo mimético”; “doutrina das semelhanças”), o cosmos fabulatório (criar, erguer e carregar o próprio mundo) – se tornam linhas guia e linhas de fuga. E, se pertencer ao tempo em que compartilhamos requer presença e estrangeirismo, assumimos gestos e ações fabulatórias ao valorizar no intervalo o que flui e se realiza ao mesmo tempo.

Mas afinal, porquê o rosto, o retrato fotográfico (mesmo que autorretrato, *selfie*, captura, processamento algorítmico)? A resposta está na *intuição* bergsoniana, entendida

⁷⁴ BERGSON, Henri. *Evolução criadora*. São Paulo: Ed. UNESP, 2005

⁷⁵ Como nos casos: “Faceless” < https://www.instagram.com/faceless_tk/?hl=pt-br>; e “Homeostasis Lab” < <https://www.instagram.com/homeostase.art/>>

como modo de apreender o mundo por meio de uma conexão com o objeto [empírico e de estudo] e que, como já mencionado, permite que nossa duração sirva para reconhecemos outras durações. (BERGSON, 2005; DELEUZE, 1999).

Suspeitamos que o rosto - correlato a paisagem /espaço, território disposto na ordem das operações em telas de síntese numérica – se presta ao desmantelamento, a inoperância do desejo de fazer com que o rosto (matéria) e a imagem (ideia e também figura) componham uma justa unidade. Vivenciamos um intenso interesse político/econômico pela captura da face humana, o que nos leva a supor o *rostro imagem rosto* como um operador capaz de fazer-se meio/passagem de configurações e desfigurações de espaços/tempos distintos.

O projeto *Mnemosyne* de Aby Warburg e as “constelações do sonho” de Walter Benjamin nos mostram gestos que investem nas imagens/figuras/objetos culturais na qualidade paradoxal de presença e distanciamento dos tempos históricos. Entre consciência intelectual e atenção às subjetividades, os autores fizeram aflorar ideias sensíveis e originais através das *imagens* e da escrita. Inspirados por tais movimentos buscamos atender a experiência do rosto audiovisual que nos olha hoje.

Apesar da vizinhança temporal e geográfica – o território europeu no final do século XIX e início do século XX - não há registros de que tais autores tenham se conhecido pessoalmente, no entanto, encontramos afirmações sobre a admiração de Benjamin pelo pensamento de Warburg. A esse respeito podemos tomar a publicação espanhola “*Atlas Walter Benjamin Constelaciones*” (2010) que contempla interesses comuns dos autores: a memória/passado, a história, a potência das imagens/montagens nos processos do conhecimento. Além disso, supomos Benjamin como um tipo de catalisador (crítico) do vitalismo bergsoniano e dos gestos “sintomas” de Warburg.

A aproximação dos autores teria como “origem” o olhar crítico sobre a historiografia dominante proposta por F. Nietzsche. E é dessa disposição que a tendência ao colecionismo se torna um impulso para as montagens do *Atlas Mnemosyne*, bem como das *Constelações*. O gesto de colecionar exige do pesquisador a intuição que elabora a *memória* através da “abertura das imagens”, do jogo incansável das possibilidades combinatórias/associativas dos materiais eleitos (seja por convergência, seja por dispersão). Coletar, montar, desconstruir, coletar de novo (...) corresponde a deixar-se afetar e refletir “menos” sobre dados (ideias estabelecidas) e “mais” com os elementos “opacos” /esquecidos/ sem classificações, capazes de brilhar nos movimentos e tensões das montagens.

Conforme Didi-Huberman (2018, p. 185-304)⁷⁶ os objetos e procedimentos eleitos por Warburg e por Benjamin situam-se em condições histórico-materiais de intenso desenvolvimento e acesso às mídias ópticas (especialmente a fotografia e o cinema), das “mesas de imagem”⁷⁷ como possibilidade visual/analógica de operação metodológica, das ilustrações científicas e didáticas⁷⁸, dos registros fotográficos - tanto das cenas de explosões, desastres, desconstruções territoriais e de corpos/rostos “quebrados/anulados” durante a Grande Guerra, como dos cenários corriqueiros das cidades, dos retratos anônimos, das “descobertas” científicas; contexto que faz Didi-Huberman (p. 210) supor que: “O atlas de Warburg talvez não teria surgido, ao menos sob a forma problemática, inquieta, irresoluta e no entanto tão audaciosa que se conhece – sem [este] fenômeno geral de *explosão* (...)”⁷⁹

Em tal profusão imagética e tecnológica que estilhaça o “real” dominante, Didi-Huberman afirma que o atlas de imagens aparece como objeto paradoxal é necessário para a ciência moderna. No entanto “nunca se sabe se lhe é *extrínseco* ou *intrínseco*: um modo de nomear a função primeira, que é de ‘atravessar fronteiras’ da inteligibilidade e do sensível” - razão pela qual os atlas podem ser sucessivamente *centrais* na formação dos conceitos científicos e *periféricos* na atividade da própria pesquisa. (2018, p.209)

Desse modo, a diferença do projeto *Mnemosyne* e das *Constelações* se realiza na autonomia do pesquisador que propõe o deslocamento histórico e conceitual das imagens através de montagens vivas, nem apenas ilustrativas (que sublinham, sedimentam conceitos e lembranças coletivas), nem somente ficções pessoais (ideias fixas, isoladas na memória psicológica). Logo, os procedimentos de Aby Warburg e de Walter Benjamin se tornam gestos fabuladores que, assim como propõe Deleuze a faculdade fabuladora (2005, p.263-266), “[põem] em contato imediato o fora e o dentro, o assunto do povo e o assunto do privado, o povo que falta e o eu que se ausenta, uma membrana, um duplo devir.” As

⁷⁶ DIDI-HUBERMAN, Georges, *Atlas ou O Gai Saber Inquieto*. O Olho da História, III. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2018. (Cap. III Desastres “O deslocamento do mundo, esse é o assunto da arte”, p. 185-281)

⁷⁷ “*Mnemosyne* recolhe e recompõe de novo toda uma memória do que se podia chamar de *mesas de imagens*, tal como a tradição ocidental as produziu numa longa duração que vai desde as constelações astrológicas da Antiguidade até as pranchas cronofotografias de Étienne-Jules Marey e os atlas fotográficos – e cinematográficos – dos anos 1920 e 1930. (...) *Mnemosyne* (...) reflexão de grande envergadura, a *retomada de uma tradição oculta* em que as imagens terão contribuído para elaborar os círculos de inteligibilidade de saberes em todos os gêneros.” (Hoje menos “oculta” e mais “legível”, não estranha a essa “nova legibilidade” que vivenciamos. (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 204)

⁷⁸ Sobre as “imagens divulgadas” o autor atenta para os limites desse tipo de imagens quando servem para manter a hierarquia secular – idealista – do conhecimento inteligível e de suas “ilustrações” sensíveis. (DIDI-HUBERMAN, 2018, p.208)

⁷⁹ A palavra *explosão* teria sido primeiramente empregada na língua francesa do Renascimento para designar “a invasão súbita e inesperada de sintomas” – manifestações e “estilhaçamento do mundo” – nome conferido a um excesso e um paradoxo de visibilidade. (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 210-211)

interações imagéticas se dão a ver neste “ato” por montagens: “resta ao autor a possibilidade de se dar intercessores, isto é, de tomar personagens [imagens] reais e não fictícios, mas colocando-os em condições de ‘ficcionalizar’ por si próprios, de ‘criar lendas’, fabular.”

Tanto Benjamin quanto Warburg contemplam uma espécie de orientação para e pelo desvio. 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). E ainda, como diz Baitello e Klein (2014, p. 484-493), o método warburgiano 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 *pathos* (*Pathosformel*), o que quer dizer uma fórmula de mover o observador.

O pensamento e modo de lidar com as imagens de Aby Warburg - sua “ciência sem nome” (AGAMBEN, 2009) - é uma importante ancoragem metodológica para operar com as imagens da pesquisa. Desprendida da tarefa de interpretar as imagens, mas antes “entender-se com elas” (LISSOVSKY, 2009) A iconologia warburgiana propõe “uma espécie de saber-montagem que se dá por meio de relações associativas, e nunca de forma linear, estável ou cronológica.” (AGAMBEN, 2009, p. 132-143.)

No livro “Falenas” (2015) Didi-Huberman o percurso errante, o batimento das asas, a fragilidade e a beleza fugidia das formas das borboletas figuram como metáfora da imagem. Segundo o filósofo e historiador⁸⁰ Warburg deixou uma “história documental do imaginário ocidental” e uma ferramenta para entender a violência política das imagens da história”. Para o autor o método heurístico, método experimental, une o trabalho de Aby ao trabalho de um artista, ambos compartilham uma afinidade visual operatória como exemplo estariam artistas como Moholy-Nagy, o cineasta Dziga Vertov, escritores que ensaiavam a montagem, como Walter Benjamin, poetas e artistas surrealistas como Bataille e Man Ray. Didi-Huberman ressalta ainda a capacidade de Warburg de reconfigurar a ordem das coisas, produzir novas associações e analogias.

O paradigma que carrega a noção de ideias fugidas, “pensamentos atravessados de fronteiras”, as montagens de Warburg explodem formas de pensamento hegemônicas, espacializa a desterritorialização dos objetos do conhecimento. Para Didi-Huberman (2013a,

⁸⁰ Uma exposição no Museu Reina Sofia em Madri trouxe no ano de 2010 a exposição “Atlas – Como levar o mundo nas costas”. Didi-Huberman, em texto introdutório, faz referência ao Atlas Mnemosyne, (originalmente publicado em: <www.museureinasofia.es>, traduzido por Alexandre Nodari para o site <www.culturadabarbárie.org>). Acesso em junho de 2018.

p. 406) *Mnemosyne* ousou desconstruir o álbum de recordações historicista das “influências da antiguidade” e substituí-lo por um atlas da memória errática, de imagens heterogêneas, elementos imemoriais, assediada pelo tom negro das telas de fundo, lacunas da memória⁸¹.

Figura 11 – Montagem de imagens, projeto *Mnemosyne*



Fonte: Reproduções do Atlas *Mnemosyne*, 2010,⁸²

O que nos afeta nas montagens e *constelações Mnemosyne* associa-se ao que destacou Didi-Huberman (2018): “na fenomenologia ‘caleidoscópica’ de *Mnemosyne* tudo o que nos

⁸¹ Nesse sentido, para Romandini, (2017, p. 38) o *Atlas* também seria uma cartografia do *Outside* conforme um registro imaginal, considerando a crença de Warburg de estar sendo perseguido por *daimones* acozadores. (...) [*Mnemosyne* é] sua obra era o seu sintoma.

⁸² Exemplos das montagens *Mnemosyne*, (WARBURG, 2010 [1924 – 1929]): Vista da sala de leitura com painéis da exposição/conferência sobre Rembrandt, 1926 (p. IX); Pranchas: 43 – *Sassetti – Ghirlandaio como expoente da cultura burguesa. Cultura. Penetração do retrato – Consciência da individualidade. Devoção pseudonórdica.* (p.78-79); e 46 – *Ninfa. “Eilbringitte” no círculo de Tornabuoni. Domesticação.* (p.84-85).

‘salta aos olhos’ de um lado parece, de outro, mergulhar na escuridão dos fundos negros e, por conseguinte, escapar a nossa visão. Tudo aquilo que *explode (...)* *foge* igualmente (...).

Desse modo destacamos o conceito de “meio de aparição” das figuras - seu ambiente dinâmico, o intervalo que separa as impressões fotográficas: grandes zonas vazias de tecido negro. Cada detalhe de *Mnemosyne* poderia ser analisado em função da rede de intervalos produzida por seu próprio enquadramento. Os intervalos como rede das articulações figurais que organizam todo o sistema da representação seria, por excelência, o “instrumento epistemológico de desterritorialização disciplinar” manejado por Warburg ao longo da vida, como esclarece Didi-Huberman (2013a)

O que se concretiza nos fundos negros das pranchas *Mnemosyne* podemos enxergar na função do colecionador benjaminiano: eleger, deslocar, “desterritorializar” os materiais a fim de libera-los de imposições simbólicas e fazê-los agir em outras (des)ordens. Colecionar, na perspectiva de Benjamin (2012b, p. 239) é um ato quase mágico:

É decisivo na arte de colecionar que o objeto seja desligado de todas as suas funções primitivas, a fim de travar a relação mais íntima que se pode imaginar com aquilo que lhe é semelhante. Esta relação é diametralmente oposta à utilidade e situa-se sob a categoria singular da completude. O que é esta ‘completude’? É uma grandiosa tentativa de superar o caráter totalmente irracional de sua mera existência através da integração em um sistema histórico novo, criado especialmente para este fim: a coleção.⁸³

As “zonas vazias de tecido negro” seriam “análogas a valorização benjaminiana das “tensões produtivas” disparadas pelas dimensões do dizer (*Sagen*) e do mostrar (*Zeigen*)”. Tais dimensões são associadas por Alécia Bretas a possibilidade de atribuir sentidos às imagens do sonho (2008, p.31-32); ao ato “quase mágico” da experiência entre *sono* e *vigília*.

Sensível às tensões do século, Benjamin teria enxergado justo nos sonhos do homem moderno “um *topo* imantado de contradições [e] na impossibilidade de sua transcrição para o registro categorial da lógica estritamente discursiva, ele elege o que chama de ‘constelações’ para sua apresentação (*Darstellung*) da história”⁸⁴ (Idem, 29-30)

Através da técnica da montagem Benjamin (2006, p.518) procura “dar as datas uma fisionomia”, promover uma “escrita visual” pois acredita que “A história se decompõe em

⁸³A figura do colecionador foi descrita por Walter Benjamin num trecho do livro das *Passagens* chamado “O Colecionador” e também nos textos “Desempacotando a minha Biblioteca” e “Escavar e recordar.”

⁸⁴Segundo Alécia Bretas este “novo método de fazer história” toma como referência uma consciência *surrealista, flutuante, multifacetada e fragmentada*: “(...) cujo o propósito é trazer à tona as possibilidades latentes da chamada *Urgeschichte* (‘história-primeva’ ou ‘proto-história’) do presente, a partir de suas próprias expressões oníricas – no caso das *Passagens*, representadas pelas exposições universais, pelos panoramas, pela fotografia, pela moda, pelo reclame e, sobretudo, pelas próprias galerias parisienses, tão típicas do século XIX.” (BRETAS, 2008, p.32-33)

imagens, não em histórias.”⁸⁵ O que faz Norval Baitello Junior (2002, p.69)⁸⁶ notar a inspiração das montagens benjaminianas nas “leis Dada”, ou seja, na corrente das vanguardas modernas que fez aflorar o movimento Surrealista como ação política e estética:

(...) pressupõe uma atividade anterior: à da desmontagem ou o recorte de elementos isolados, retirados de seu contexto original onde possuíam uma função dentro de uma determinada hierarquia de regras que constituem um determinado código cultural. Retirados pois deste sistema, os elementos não vão se constituir em nenhum discurso análogo ao original senão num discurso completamente diverso, no qual a referência ao processo de ruptura ocorrido vai se converter em marca fundamental.

A construção metodológica – o pensamento por montagens de imagens – que se faz num tempo “saturado de *agoras*, significa para Benjamin (*apud* MURICY, 1998, p. 223- 229) o trabalho da “montagem literária”, de uma “dialética parada”, “onde Outrora e Agora se encontram (...) O domínio onde tal encontro é possível é o da linguagem: é com palavras que se constroem imagens dialéticas”. Nessa perspectiva as constelações são agrupamentos imaginários saturados de tensões. Uma espécie de choque que faz o pensamento ser detido em determinado conjunto de tensões por uma *imagem dialética/crítica* - constelações que se formam entre coisas alienadas e os novos significados assumidos, imagens interrompidas no momento de intervalo, *entre sua morte e sua significação*.

Ou seja, a cartografia benjaminiana pressupõe a constelações de dados (por princípio de cacos, restos, elementos minoritários) cuja a própria montagem já constitui uma interpretação. Estão aí imbricados: construção e destruição do objeto de estudo e do método de pesquisa. (CANEVACCI, 1997).

Associamos aqui a *intuição* bergsoniana quando dispara a consciência criadora para “dar a ver” as *faces* do rosto/software, um trabalho de destruição e criação do “problema/objeto por afecções mútuas” - como sugerem os fragmentos das “Passagens”.

⁸⁵BENJAMIN, Walter, “Arquivo N”, In: *Passagens*. São Paulo, Imprensa oficial do Estado de SP; Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006.

⁸⁶ BAITELLO JUNIOR, Norval. *O Animal que parou os relógios*. São Paulo: Annablume, 2002

Figura 12 – Rosto e Fisionomia no projeto das *Passagens*

Excursos fisionômicos
o flâneur / {o boêmio}
{o jogador} / o {dândi} /
{o colecionador}

Passagens, 2006, p. 992 (Anexos; *Materiais para o Exposé de 1935*. N. 5 [Temas para o Trabalho das *Passagens* II])

Fisionomista
Los grandes fisionomistas – los coleccionistas son fisionomistas del extenso mundo de las cosas – se vuelven adivinos del destino.
Imagen que piensan
Obras IV, 1, p.338

Rostro
Con las experiencias de la humanidad – y la Antigüedad 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.
Goettfried Keller
Obras II,1 p.294

La mayor parte de los recuerdos que indagamos se presentan ante nosotros como rostros, y también las figuras propias de la *mémoire involuntaire* son, en buena parte, rostros aislados, enigmáticos.
Hacia la imagen de Proust
Obras II, 1, p.330

No tenemos tiempo de vivir los verdaderos dramas de la existencia que a cada uno esta determinada. Eso es lo que nos hace envejecer [...]. Las arrugas del rostro son las huellas de las grandes pasiones, de los vicios, de los conocimientos que nos visitan cuando nosotros no estábamos en casa.
Hacia la imagen de Proust
Obras II, 1, p.327

Fonte: Montagem da autora a partir de reproduções: *Passagens*, 2006, p.951; *Atlas Walter Benjamin Constelaciones*, 2010. (CD ROOM)

Aderentes a nossa pesquisa outros fragmentos foram eleitos do Projeto das *Passagens* (BENJAMIN, 2006): “O autorretrato fotográfico e a vida inteira que se desenrola dos agonizantes. Dois tipos de memória (Proust) [cf. K 8^a, 1] Afinidade deste tipo de memória com o sonho” (p.917 [Passagens Parisienses <I>]); “Na arte de colecionar, a aquisição como fator decisivo”; “A arte de preparar o fundo no ler e no escrever. Quem souber esboçar da maneira mais superficial é o melhor autor” (p.935 [primeiro esboço, Passagens Parisienses]); “Motivo do tempo onírico: a atmosfera dos aquários. A água está reduzindo a resistência?” (p.

944 [Idem]); “Aquilo que é ‘sempre o mesmo’, não é o acontecimento, e, sim, o que nele é novo, o choque com o qual ele nos afeta” (p. 951 [Ibidem]).

Importa no contexto histórico/material em que se desenvolveram os projetos de Warburg e de Benjamin a fotografia como o *médium* e objeto de conhecimento. É a fotografia que corporifica um tipo de “terceira explosão” nos regimes epistêmicos, pois “modificando as condições de *representabilidade* do saber ela subverteu todos os modelos de *historicidade*.”, assim Didi-Huberman, (2018, p.215) concebe o impacto irreversível das tecnologias da imagem daquele período, e acrescenta: “o aspecto visível desse processo, primeiramente, de explosão-*brilho* da fotografia no século XIX: é, com efeito, de forma brilhante que essa técnica faz sua entrada no que Jonathan Crary chamou de ‘técnicas do observador’.”

O registro fotográfico aparece “no coração de grandes debates do período – o darwinismo, (que se viu preso/reduzido a utilizações abusivas – fazendo variar sua lição fundamental: a evolução de todos – para o lado do racismo – e a ‘não evolução de alguns’) ou a eugenia – ‘a eliminação dos não evoluídos’.” (Idem)

Afetado por esse “novo fato visual” Walter Benjamin foi capaz de elaborar no texto “A pequena história da fotografia” uma visão crítica sobre a imagem fotográfica. O pensamento “epistemo-crítico” benjaminiano é capaz de “recolocar os tempos no centro de cada imagem, recolocar a imagem – as ‘imagens dialéticas’ – no centro de cada momento histórico.” (Idem, p.220). E assim se fez também o método do projeto *Mnemosyne*, para o qual as imagens fotográficas teriam sido rapidamente compreendidas por Warburg [assim como por Benjamin] como sinais de que a guerra “*sobrevivia*”, psíquica, cultural e politicamente, ao silêncio das armas. (Ibidem, p. 241-242)

Justo nesse período “os atlas de fotografias antropológicas” – que pretendiam nos mostrar a *variedade* humana, mostraram toda a *ordem* opressiva do colonialismo através de suas imagens do corpo e do rosto humano, como esclarece Didi-Huberman (p. 216-217)

Se Francis Galton pretendia oferecer as imagens *compósitas* de uma dada sociedade, é, ao contrário, a síntese *unificada* de ‘tipos’ - a média de todas as diferenças possíveis (Francis Galton, Alphonse Bertillon, Cesare Lombroso – entre os numerosos defensores da antropometria no século XIX: “propunham imensos atlas sobre a *disseminação* e a combinação de tipos físicos, dos rostos singulares: - pensados como “fichários sinaléticos” para detectar a predisposição ao crime, a reincidência, ou a ‘degeneração’ moral.

Logo, os atlas iconográficos do século XIX tomados como “verdadeiros dicionários das ciências do olho”⁸⁷ adotavam, em geral, a forma “positivista” sem notar o “ideal inatingível” que constitui a ideia de um “dicionário de imagens” (Idem):

Uma coisa é constatar que em cada imagem, ou quase, o legível e o visível estão intimamente ligados, até mesmo se determinam reciprocamente segundo vias, aliás, frequentemente mais complexas; outra coisa é estabelecer – segundo uma ideologia que é justamente positivista – dicionários de imagens, isto é, inventários visuais exaustivos e organizados segundo um princípio alfabético (basta consultar o Google Imagens para ter a medida da ilusão, dessa ‘incoerência sistemática’).

Esses gestos sublinham um desafio contemporâneo que também se mostra em nossa pesquisa: como atualizar este pensamento inspirado no *Atlas* e nas *Constelações* a partir da exaustão e efemeridade do ambiente da internet. Supomos que pensar a diferença e a complementaridade dos projetos de Aby Warburg e de Walter Benjamin, possa nos auxiliarem; como descrito por Lissovsky (2014, p.316):

O projeto historiográfico de Benjamin visaria, portanto, reproduzir a temporalidade da experiência subjetiva, na qual a memória apaga a distância entre passado e presente. O método de montagem de Warburg, por sua vez, refletiria seu entendimento da cultura como espaço de memória, no qual símbolos visuais e outros funcionam como um arquivo de memórias justapostas."

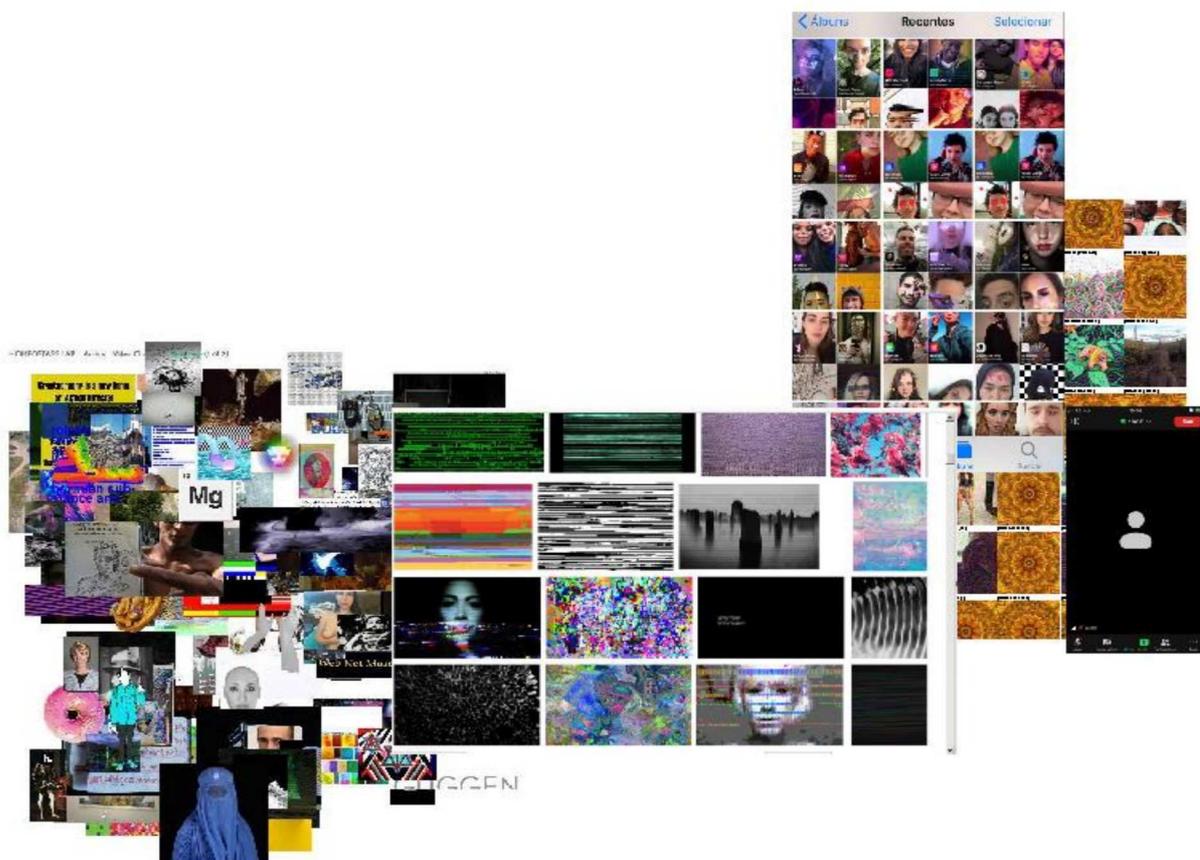
A experiências subjetivas e de memórias justapostas, as operações intuitivas do conhecimento, não se encaixam na “armadilha de agregar superficial ou obscuramente” as imagens em montagens em que “tudo vale, qualquer coisa vale”, como se proposto por um “Aby Warburg alcoolizado (...)”⁸⁸ Imposta reconhecer como os rostos processados e gerados por softwares são reunidos na internet (redes sociais, álbuns digitais, plataformas de busca,

⁸⁷Das práticas de imagens que se queira não somente *ordenadoras*, mas que se tornam *abreviativas*. (...) poderíamos ler “*As palavras e as coisas*”, de Michel Foucault, “como uma grande história do ‘quadro’ clássico e de sua ‘explosão’ no século XIX. O quadro define, desde a idade clássica, ‘o espaço aberto na representação por uma análise que antecipa a possibilidade de nomear; é a possibilidade de *ver* o que se poderá *dizer* (...) [o] campo epistemológico que se fragmenta a partir do séc. XIX, [e] estoura em diferentes direções - seria também uma possibilidade de ver que depende do fechamento de uma moldura e das exclusões de um fora-de-campo, de modo que o ‘campo de visibilidade onde a observação dominará é somente o resíduo de suas exclusões’.” (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 212)

⁸⁸Jorge Coli no texto: “*Para entender uma obra de arte, é útil observá-la ao lado de outras obras*” comenta que museus e galerias ao montar exposição sugerem, de modo voluntário ou não, o exercício comparativo. “Em alguns casos a comparação reforça a ordem estabelecida do conhecimento. Recentemente alguns curadores buscam embaralhar as cartas para, ao juntar obras fora de critérios (cronológicos/de estilo/movimento, etc.), desperta novas centelhas de compreensão; revela afinidades insuspeitadas; hoje, quando tantos historiadores e críticos constituem uma verdadeira devoção a Warburg, talvez o maior dos comparatistas (...) O intervalo entre uma obra e outra deve ser a terceira margem do mesmo rio. Ora, a febre de Warburg pode causar estragos quando se torna moda sem rigor” (sobre a mostra do Grand Palais, em Paris, composta de livres associações, com o título “Carambolage” (em tradução aproximada: ricochete). <www.goo.gl/bZVnJt> Acesso, janeiro, 2020.

etc.) quais seriam as características estéticas mais evidentes das compilações, “montagens” nas superfícies das telas.

Figura 13 – Redemoinhos programados



Fonte: Montagem da autora (capturas de tela: Google Imagens; DeepDreamGenerator; Homeostasis Lab; galeria de filtros “Instagram”; interface Zoon Meeting

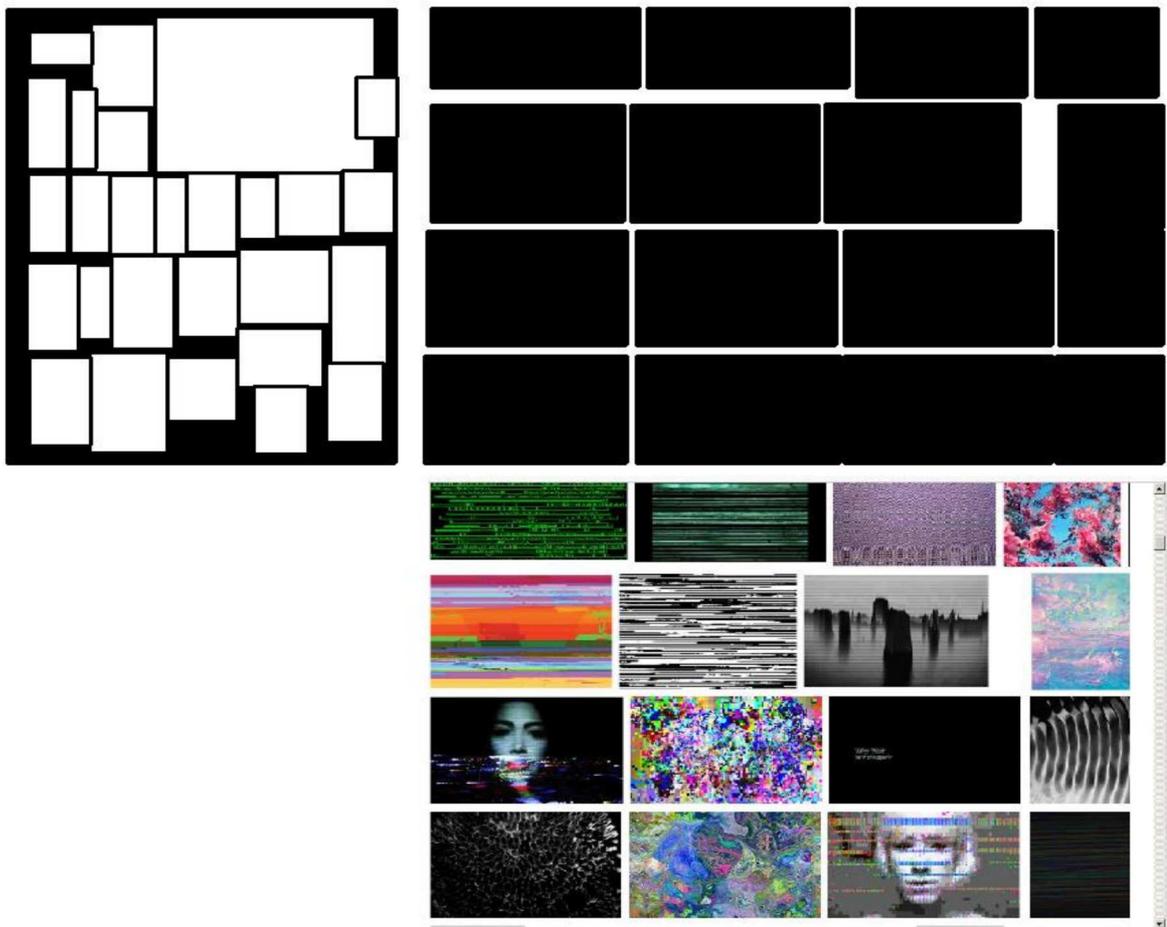
Os rostos/paisagens: miniaturas retangulares isoladas por uma luz de fundo. Os vínculos são determinados por chaves de busca e categorias inscritas na codificação dos softwares. O “face a face” transfere-se para uma “tela a tela” de redemoinhos programados. Dos casos elencados, o projeto “*Homeostasis Lab*”⁸⁹ expõe um desvio estrutural: a plataforma busca desconstruir regras compiladoras tradicionais da internet reprogramando ou desprogramando essa ordem, de modo que as imagens se relacionam por um tipo de

⁸⁹ Na figura 13: Agrupamento posicionado na parte inferior, à esquerda.

associação homeostática / auto regulatória. A simulação de espaços ou linhas divisórias entre as imagens não são pré-determinadas, ao contrário, os arquivos inseridos na página parecem estabelecer seu próprio trânsito, deslocamentos e associações sempre móveis.

No entanto, independente das lógicas de programação (que determinam as variantes entre as funções do software e o histórico de navegação do usuário) a exposição relacional do rosto humano na qualidade de imagem sintética não difere de qualquer outra visualidade produzida pela engenharia computacional. Nesse sentido as interfaces digitais manifestam que toda e qualquer informação de entrada é transmutada por uma matriz lógica de mesma natureza, ou seja, todas as imagens/síntese podem ser *imagem-rostos*, mas nem todas são.

Figura 14 - Tela *branca face negra*



Fonte: Montagem da autora (reprodução “Atlas Mnemosyne”; captura de tela “Google Imagens” a partir da chave de busca: paisagem + retrato glitch.

Em *Mnemosyne* os intervalos de fundo negro confirmam potências relacionais e a capacidade de criar correspondências nunca cativas, sempre abertas; que é sua correspondência com a escuridão da atmosfera que antepara o *sonho* e as *constelações*.

Sem desprezar nossas afecções, poderíamos suspeitar que as telas luminosas dos dispositivos que usamos tornam este espaço – meio/entre – “branco”, total, mas de paradoxal esgotamento por saturação. Estes espaços/tempos de iluminações inesgotáveis nos fazem recordar de um conto do escritor Jorge Luis Borges chamado “Funes, o memorioso”, em que descreve um personagem que passou a desfrutar de uma memória extraordinária. Funes podia lembrar das vivências de um dia inteiro com seus mínimos detalhes. Mas para isso ele sempre precisava de todo tempo de um outro dia inteiro de sua vida; uma rotina impossível. Para o autor, Funes não era capaz de pensar porque não podia “esquecer” deslocar do conteúdo da memória os aspectos que ali se impõem para então compará-los, criá-los.

As interfaces programadas por softwares parecem desprezar concepções de coleção e montagem como as de Warburg e Benjamin - “ação quase mágica” entre a aquisição das imagens e suas *constelações* – porque atribuem para a indeterminação das modulações da memória/subjetividade humana uma posição auxiliar aos acasos controlados por dinâmicas artificiais, “perfeitas”. No entanto, a saturação, a entropia, a efemeridade das imagens na internet, sugerem retomar o gesto de aquisição *intuitiva* como “fator decisivo para as coleções”. Logo, a montagem inspirada no *Atlas Mnemosyne*, e nas *Constelações*, teria o desafio de aproximar o que foi fragmentado e espacializado sob determinações homogeneizantes, criando condições para *ação fabulatória*.

Através de exercícios especulativos (figura 10), tentamos reativar traços de uma gestualidade corporal/física do colecionar e montar sobre uma mesa (de vidro e fundo de madeira). A ação permitiu reconhecer no espaço entre o vidro e a madeira formas, sombras, reflexos do avesso das figuras e entre elas espaços de luz. Esses pequenos recortes moviam-se como nuvens. Em relação com as superfícies digitais, certa inversão estética e funcional (energética?): o “espaço de pensamento” warburguiano, aqui pano de fundo das telas/monitores sugere transferir para as figuras/imagens de rosto a função de “intervalo para o conhecimento”. Um tipo de abismo “buraco negro” pronto para explodir num conjunto de aparelhos/ “muro branco-buraco negro”: a memória, as montagens, os softwares.

E, como diz Vilém Flusser (2011, p.37-38), não havendo consenso sobre o significado de “aparelho”, podemos recorrer à etimologia das palavras (latina) “*apparatus*” que deriva dos verbos *adparare* - prontidão para algo; e *preparare* - disponibilidade em prol de algo. “O

primeiro verbo implica estar à espreita para saltar à espera de algo. Esse caráter de animal feroz preste a lançar-se, implícito na raiz do termo, deve ser mantido ao tratar-se de aparelhos.” “Ovo cósmico”, “*Ovo dogon*”, “Ano Zero”, “Graham”, “Ninfa”, “Angelus Novus” - Rosto/Muro/Buraco/Tela/Aparelho - *Atlas* do audiovisual contemporâneo.

Quadro 3 - *Mnemosyne*; *Atlas Fabulatório*; *Constelações*

	<i>Mnemosyne</i>	<i>Atlas Fabulatório</i>	<i>Constelações</i>
<i>Colecionismo</i> ; <i>Montagem</i>	Sobreposição do espaço/tempo na memória	Fabulação de virtualidades	Experiência subjetiva/ unidade entre passado e presente

Fonte: Elaborado pela autora

O *Atlas Fabulatório* propõe-se então como centro e passagem de tendências do *rosto imagem rosto*. Sem lados ou direções prévias, sem pretender equilíbrio, mas “ponto cinza” que vinculamos a concepção de Paul Klee (1976, p. 84-85)⁹⁰:

É cinza porque não é branco nem preto, ou porquê é tão branco quanto preto. É cinza porque não está nem acima nem abaixo, ou porque está tão acima quanto abaixo. Cinza porque não é quente nem frio. Cinza porque é um ponto não dimensional, ponto entre as dimensões e em sua interseção ou nos cruzamentos dos caminhos. Estabelecer um ponto no caos é necessariamente reconhecer o cinza, devido à sua principal concentração, e conferir-lhe o caráter do centro original, do qual a ordem do universo brotará e irradiará em todas as dimensões. Atribuir uma virtude central a um ponto é substituir a cosmogênese. A esse advento corresponde a ideia de todo começo (concepção, sóis, irradiação, rotação, explosão, fogos de artifício, feixes de colheita). Ou melhor: o conceito de *óvulo*.

⁹⁰Tradução nossa para: “Es gris porque no es blanco ni negro, o porque es tan blanco como negro. Es gris porque no está arriba ni abajo, o porque está tan arriba como abajo. Gris porque no es cálido ni frío. Gris porque punto no dimensional, punto entre las dimensiones y en su intersección, o en los cruces de los caminos. Establecer un punto en el caos es reconocer necesariamente gris, en razón de su concentración principal, y conferir el carácter de centro original, del cual el orden del universo va a brotar e irradiar en todas las dimensiones. Asignar a un punto una virtud central es hacer del lugar de la cosmogénesis. A este advenimiento corresponde la idea de todo Comienzo (concepción, soles, irradación, rotación, explosión, fuegos artificiales, haces de meses). O mejor: el concepto de *óvulo*.” KLEE, Paul. Nota sobre el punto gris. In: KLEE, Paul. *Teoría del arte moderno*. Buenos Aires: Ed. Caldén, 1976. (p. 84-85) < <https://fdocuments.net/document/klee-paul-teoria-del-arte-modernopdf.html> >

3. ENTENDER-SE COM AS IMAGENS

Sim, a imaginação faz a paisagem. Compreendo que um espírito aplicado em tomar notas não possa abandonar-se às prodigiosas fantasias impregnadas nos espetáculos da natureza que tem sob os olhos; mas por que a imaginação foge do ateliê do paisagista? Talvez os artistas que cultivam esse gênero desconfiem excessivamente da própria memória e adotem um método de cópia imediata, que se adapta perfeitamente à preguiça de seu espírito. [...] Gostaria de ser levado de novo para os dioramas cuja magia brutal e imensa sabe me impor uma útil ilusão. Prefiro contemplar alguns cenários teatrais onde encontro, expressos com a arte e concentrados de forma trágica, meus sonhos mais caros. Essas coisas, porque falsas, estão infinitamente mais próximas da verdade, enquanto a maioria de nossos paisagistas são mentirosos, justamente porque negligenciaram mentir.⁹¹

“*Imagem*: superfície significativa na qual as ideias se inter-relacionam magicamente”. (FLUSSER, 2011, p.18): O termo “superfície” nos remete às materialidades como tendência das imagens ao passo que as ideias que ali se relacionam “magicamente” nos falam dessa materialidade em constante movimento, sua *duração*.

Para Baudelaire nenhuma paisagem que se queira reproduzir fielmente, mera repetição de tradição estética, lhe interessa ou comove. Como dizer que, nas imagens, as nuances disjuntivas devam ser preservadas. No estado que *atualiza* certa *virtualidade* do objeto algo pode manter-se “à espreita” e cumprir o impulso de outras atualizações. Este algo, na qualidade de um “esquecimento primordial”, das “zonas de desconhecimento”, nos insere na própria *duração* do que vemos e do que nos olha.

As imagens de rosto sintético, especialmente quando usadas para estabelecer um “rosto médio”, padrões estéticos e de reconhecimento programado, talvez manifestem a “preguiça do espírito” de que fala Baudelaire. Desconfiados da própria memória recorreremos a competências técnicas e ao automatismo. Entender-se com as imagens exige deixar-se afetar

⁹¹A Pintura (textos essenciais) *Os gêneros pictóricos*. São Paulo, Editora 34, 2006. vol.10, pág.124-127. [Charles Baudelaire – “Para o Salão de 1859 / A paisagem”]. De acordo com Benjamin, Baudelaire teria inscrito em sua obra o próprio declínio da aura: “Ele descreve olhos que haviam, por assim dizer, perdido a capacidade de olhar. Como tal, porém, são dotados de um encanto que provê grande parte, se não a maioria das necessidades de seus instintos. “A estupidez” - escreve Baudelaire em uma das suas primeiras publicações - é frequentemente um ornamento da beleza. É graças a ela que os olhos são tristes e translúcidos como pântanos sombrios, ou tem a calma untuosa dos mares tropicais.’ Se esses olhos ganham vida, então é a vida da fera espreitando a presa e, simultaneamente, acautelando-se. O olhar prudente prescinde do sonho que divaga no longínquo, podendo chegar a sentir algo como prazer na sua degradação” (p.141-145) BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas III*. Charles Baudelaire. Um lírico no auge do capitalismo. São Paulo, ed. Brasiliense, 2 ed, 1991. (Cap. “Sobre alguns temas em Baudelaire”; p. 103 – 149)

nas qualidades que “escapam” ou “traem” os objetivos de tradição maquínica, que tencionam as práticas habituais de produção e manipulação de dados.

O que hoje configura-se como imagem facial não encerra a “natureza rosto”, apenas um resíduo de virtualidade manifesto na matéria. Em que momento fomos convencidos a desconfiar da *escuridão/memória* da qual também somos feitos; e mesmo, a creditar o existente, virtual ou atual, as “iluminações” de agentes externos contra intuitivos?

A complexidade da natureza das *imagens*, assim como das representações/ideias de rosto são intensificadas na ecologia dos softwares, especialmente em função da “opacidade” e mesmo supressão parcial ou total das engrenagens operativas. De modo paradoxal as interfaces digitais, espécie de camuflagem ou máscara da tela eletrônica, configuram-se em superfícies brilhantes de função diversionista (sobreposição de dados, indução dos percursos/“derivas” online, por exemplo). A partir dessas *imagens/meios* inserem-se percepções diversas sobre temas como a “anulação do espaço”, ubiquidade, a fusão de estados de experiência, alterações do ritmo dos corpos adaptados às temporalidades informatizadas. Estas condições, entre outras, encontram nos softwares um operador de alto desempenho na ordem “aceleracionista”: desterritorializa os corpos (humano, social, cultural) ao mesmo tempo que os sobrecodifica e territorializa na lógica espaço/temporal dos computadores. O rosto em estado de saturação e efemeridade parece expor-se como uma *tendência* das imagens de síntese computacional, e ao mesmo tempo da sua própria natureza.

Para o historiador da arte Jacques Rancière (2012; 2015) as imagens se realizam em jogos de operações entre o visível e o dizível, entre visibilidade e potência de significação. Ao considerar este sentido, acionamos referências teóricas e filosóficas que possibilitam reflexões sobre as ambiguidades, sobreposições e limites nos jogos do rosto (matéria e memória humana) e da face (matéria e memória artificial) que realizam o que nomeamos *rosto imagem rosto*. A linha imaginária entre aspectos orgânicos e sintéticos nos ajuda a reconhecer vínculos e disjunções representativas no objeto movente.

O *rosto* que “já estava lá”, num “antes” da ideia/imagem de rosto - aparelho/máquina de “rostidade”, das máscaras, dos retratos, do primeiro plano cinematográfico onipresente, da “*facies* biométrica”, latente nas formas de “semelhança informe” das imagens geradas por inteligência artificial.

Em Giorgio Agamben (2015) a nova figura humana para além da máscara ou da “*facies* biométrica”; para Gilles Deleuze e Félix Guattari (1999) os rostos que “nascem de uma máquina abstrata de rostidade”; o “visus” - visual do primeiro plano onipresente –

descrito por Massimo Canevacci (1990); e a forma aberta, dilacerada pela via da “semelhança informe”, segundo Georges Didi-Huberman (2015).

Na perspectiva histórica de Jean-Jacques Courtine e Claudine Haroche (2016), assim como nas concepções do antropólogo David Le Breton (2019), o rosto realiza-se na invenção do homem expressivo, da figura *fisiognomica* que faz “máscaras”. Dos movimentos que elaboram a figura participam a ciência da anatomia do sentimento - dos gestos expressivos do rosto orgânico, e as formas de ordem simbólica da sociedade civil - domesticação das paixões, controle e impassibilidade, distância, respeito.

Conforme Courtine e Haroche (2016, p. 46-47) “A história do rosto” se confunde com a história da expressão, é a figura que faz sinal na face, a quem da figura, o rosto escapa como um enigma. Entre os séculos XVI e XVIII a figura humana ganha autonomia e assume um papel socializante e individualizante. Neste período a arte do retrato demonstra a cisão da figuração do corpo como o sagrado; fisionomia e expressão individuais ganham destaque.

A consciência do rosto como expressão e valor de individualidade desdobra-se na condição “do homem sob espreita”, como define Le Breton (2019). Nesse contexto as interações “face a face” são reguladas pelos efeitos de representação performática orgânica e performática tecnológica, “imagem/rosto do outro”. As estéticas de ocultação e de exposição do rosto (maquiagem, pinturas, máscaras/sobreposições físicas e digitais, poses, e expressões domesticadas ou involuntárias) determinam o reconhecimento e a identificação como valor individual e social. Os aspectos sagrados e auráticos do rosto humano, afastados no retrato fotográfico, sugerem sua latência na experiência do rosto desfigurado e na “deficiência aparente” da figura (padrões de beleza, ajuste e aderência estética).

Conforme Giorgio Agamben, em “Nudez” (2015, 2015, p.78):

Persona significa originalmente ‘máscara’ e é através da máscara que o indivíduo adquire um papel e uma identidade social [...] Daí fazer da *persona* a ‘personalidade’ que define o lugar do indivíduo nos dramas e nos ritos da vida social, o passo é breve e a *persona* acaba por significar a capacidade jurídica e a dignidade política do homem livre. [...] A luta pelo reconhecimento é, portanto, luta por uma máscara, mas esta coincide com a ‘personalidade’ que a sociedade reconhece em cada indivíduo (ou com o ‘personagem’ que, com a sua convivência, por vezes, reticente, ela faz dele).⁹²

⁹²Ainda em Agamben outros pontos de discussão se ligam a presentificação e ao mesmo tempo a forma nula de um rosto: 1) Tortura e orgia – o lugar do não acontecimento que coloca a nudez como questão. 2) Nudez – assinatura teológica como a veste da graça, veste de luz, teologia da veste 3) O desnudamento da pessoa – ausência da veste 4) Dispositivo teológico, põe em relação nudez e veste –possibilidades do pecado – natureza e graça. (AGAMBEN, 2015)

A ênfase histórica, antropológica e ocidental sobre a face humana imprime-se nas *imagens/conceitos/ideias* que aprendemos sobre significações e funções do rosto. Conforme Courtine e Haroche (2016, p. 243-244) a “história da fisiognomonia” corresponde a perseguir os acontecimentos que sinalizam as mutações da figura humana: sendo a figura a representação (discursiva ou icônica) do homem interior (uma natureza, um caráter, uma inclinação, paixões, vícios e virtudes, emoções) através de um conjunto de indícios corporais e exteriores (formas, marcas, vestígios, traços, sinais). “Tal relação subentende tanto esses fragmentos de história natural do rosto, formulada pelos fisiognomistas, quanto às práticas imemoriais de decifração do outro na vida social (...) Confundir identidade e fisionomia é um sonho persistente.”

Entre a *persona* e o *personagem*, identidade e fisionomia, a noção de sintoma das/nas imagens nos ajuda a pensar sobre a dobras de "presencialidade e figurabilidade" que estruturam as imagens: fundamentos “fugidios e abissais”; trabalho que atinge o visível em geral e nosso próprio corpo vidente em particular, uma “abertura somática e crítica”. (DIDI-HUBERMAN, 2010). Esta estrutura da natureza das imagens impulsiona a fabulação do “rosto ausente” (virtual/inativo) em uma nova face expressa na superfície material imagética.

Desse modo a fabricação e uso de máscaras teria antecipado um "desvio" e ao mesmo tempo uma domesticação sob normas sociais imaginadas e transmitidas até sua “naturalização”. Conforme afirma o antropólogo Massimo Canevacci no capítulo “Cabeças Decepidas” do livro “Antropologia da Comunicação Visual” (1990, p. 59-79) a máscara inquieta e também fascina. Tem como raiz a caveira - elemento que contempla a carne e o esqueleto (a caducidade e o eterno se encontram aí em pura força alegórica). A máscara seria uma cortina de teatro que se abre sobre a caveira, é ambivalente, mostra e esconde. No curso “civilizatório” através da marcha das imagens sintéticas Canevacci atribui ao “primeiro plano” – cinematográfico, televisivo - uma atualização da máscara na tela. Sendo nesse ambiente e por seu meio que se forma o que ele chama de “*visus*” – “o visual do primeiro plano onipresente”. O cinema e a televisão com o primeiro plano reinventam um modelo de representação facial que já tinha sido experimentado pelas máscaras, sendo que a TV muda a natureza dessa representação – o cânone é o estupor, o assombro, da extrema fixidez à extrema expressividade e daí as mudanças dos valores fisionômicos. O autor acrescenta que com o excesso do primeiro plano o *visus* é imobilizado, mascarado, eterno, imóvel, plasmado à uma beleza oficial, gerando a monotonia visual. As cabeças decepidas filmicas e depois as televisivas instauram uma patologia fisionômica que se torna norma [...], “mas também, e de

novo e sempre mais, decalque de cadáver, crânio desencarnado, panorama onde a aurora é unida ao crepúsculo.”

Supomos que no caso dos ambientes das imagens eletrônicas/softwareizadas este “comando” de construção simbólica do rosto/máscara/caveira – ao mesmo tempo que atualiza o abismo de tais concepções também é capaz de “explodir” modos perceptivos sobre o rosto quando se realiza entre potências “de origem” (memória/subjectividade latente) e possibilidades programadas (memória/subjectividade psicológica, ao mesmo tempo individual e coletiva em mediações imagéticas).

Para Deleuze e Guattari, os rostos são dispositivos de subjectividades que nascem de uma “máquina política” (1999, p. 45):

Essa máquina é denominada máquina de rostidade porque é produção social de rosto, porque opera uma rostificação de todo o corpo, de suas imediações e de seus objetos, uma paisagificação de todos os mundos e meios. A desterritorialização do corpo implica uma reterritorialização no rosto; a descodificação do corpo implica uma sobrecodificação pelo rosto; o desmoronamento das coordenadas corporais ou dos meios implica uma constituição de paisagem.

No entanto, o movimento de rostificação contém seu revés: “Se o rosto é uma política, desfazer o rosto também o é, engajando devires reais, todo um devir-clandestino. Desfazer o rosto é o mesmo que atravessar o muro do significante, sair do buraco negro da subjectividade” (Idem, p. 54). Entre a natureza das imagens e da face/rosto/anima, os movimentos de desfiguração, desmontagem – material e metafórica das imagens de síntese – sugerem as potências e variações do *rosto imagem rosto*.

Um sonho que não deixa escapar a “forma plástica” (aparência e discurso) que o termo figura envolve. Lembrando que a partir do Cristianismo a noção de figura recebe outro significado, ligado a um contexto profético e teleológico; conforme Didi-Huberman (2015 c) a figura encontra eco com preceitos religiosos, com a capacidade de figurar o “invisível” o mistério, o divino, a alteridade no valor de representação e presença, de “estar aí no lugar de”.

De forma sincrônica diferentes durações são animadas: imagens não artísticas; imagens de culto; desejo mimético, o Barroco, as máquinas de ilusão e os dispositivos do olhar (lentes, telescópios), imagens naturalistas (construção social de convenções, identificação e manutenção do imaginário); as imagens técnicas, e ocorrências “maníacas”; a crise da representação; a imagem como espetáculo, simulacro, ausência, deformidade e desfiguração; signo zero/descolado do objeto - “não mais representar o visível, mas tornar visível” - o germen algorítmico e audiovisual latente nas imagens do rosto.

Conforme Arlindo Machado (1997, p. 15), a busca pelas imagens de síntese e que pudessem ser movimentadas é “antiga”. O homem pré-histórico se dirigia ao interior das cavernas para pintar. Formas sobrepostas, grafismos amalgamados a agir entre luz e sombras produziam movimento ao modo de “sessões de cinema”.

Lev Manovich (2005) aborda o tema das novas mídias digitais partindo da caracterização do que denomina “objetos das novas mídias” (*Web sites*, mundos virtuais, multimídia, jogos, instalações interativas, animações computacionais, vídeo digital, interfaces homem-máquina). As mais diferentes mídias são traduzidas em informação numérica acessível para o computador, transformados, sons, imagens, textos em conjuntos de dados digitais, assim a mídia se torna *nova mídia*. E a própria natureza da informação é modificada na sua transformação em *bytes*. É nesse ambiente que se encontram as figuras de rosto como uma “camada computacional”, no entanto, não estática, ao contrário, ao longo do tempo realiza-se a partir da própria relação com a tal camada. O uso do computador como uma “máquina de mídia” tem provocado importantes modificações nos *hardwares* e *softwares* dos computadores, principalmente na área das interfaces homem-máquina. As camadas se influenciam mutuamente, compondo o que Manovich chama de uma “nova cultura computacional”: mistura de significados humanos e computacionais, modos tradicionais pelos quais a cultura humana modela o mundo e os próprios meios do computador representá-lo. Além disso, a compreensão das novas mídias como “aceleração das técnicas manuais já existentes” ajuda a entender a função do algoritmo no software porque estabelece uma ponte multidisciplinar entre arte, engenharia e computação e requer a existência de capacidades cognitivas diferentes das utilizadas até aqui.⁹³

Segundo Tim Lenoir (na introdução do livro de Mark Hansen “*New philosophy for new media*”, 2004), durante a era pós-fotográfica a perda de referência na produção de imagens representa uma profunda mudança que constitui a subjetividade do espectador e até mesmo na desmaterialização completa desse observador. O corpo é entendido como uma fonte de ação sobre o mundo das imagens, subtraindo entre influências externas aquelas que são relevantes para seus próprios interesses. Seria também o corpo uma *assemblage* de imagens. Hansen afirma que a convergência aumenta a centralidade do corpo como propulsor de informação: como a mídia perde a sua especificidade material, o corpo assume uma função

⁹³A esse respeito, Andy Clark sustenta que a mente não deve se limitar às estruturas corporais humanas, a criação de “nichos cognitivos”, através da estruturação e da materialização de pensamento em linguagem (entendendo-se por linguagem, a criação de signos). Esta decisão possibilitaria ao homem, ainda que por meios não óbvios, a potencialização de suas capacidades de adaptação ao meio. Bitarello (2017) ao citar: Andy Clark. “Language, embodiment, and the cognitive niche”. *In: Trends in Cognitive Sciences*, 2006, v. 10, n. 8.

mais proeminente - como o processo seletivo na criação de imagens. Logo, a realidade virtual, segundo Hansen, seria uma conquista corpo-cérebro:

“Entender-se "nas *imagens* em “delito fabular”, ou seja, atualizar a si o que também se realiza no outro - “partilha do sensível” - *imagens fabulatórias*.”

3.1 IMAGEM MNEMÔNICA, IMAGEM FABULATÓRIA, IMAGEM DIALÉTICA

Figura 15 – Sopro e energia



Fonte: Reprodução da internet: “Anna”, Mike Tyka; “This person does not exist”⁹⁴

“Hit refresh to lock eyes with another imaginary stranger”

“Don't panic. Learn how its Works”

⁹⁴ Mike Tyka < <http://www.miketyka.com/>>; “This person does not exist” <<https://thispersondoesnotexist.com/>> Em síntese, conforme André Carvalho (USP): “Redes Neurais Artificiais são técnicas computacionais que apresentam um modelo matemático inspirado na estrutura neural de organismos inteligentes e que adquirem conhecimento através da experiência. As três mais importantes publicações iniciais sobre o tema foram desenvolvidas por: McCulloch e Pitts (1943), Hebb (1949), e Roseblatt (1958)” CARVALHO, André. Disponível em < <https://sites.icmc.usp.br/andre/research/neural/>>. Acesso em julho de 2020. Outras informações (2018/2020) em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SWoravHhsUU>>; <<https://www.wandb.com/papers>> Acesso em junho de 2020.

“*Help this AI continue to dream*”⁹⁵

Um grande corpus de imagens definido como “*Archive Dreaming*” permite sonhar representações de pessoas imaginárias:

Uma adolescente rindo para o visor, olhando em direções ligeiramente diferentes. Em outro retrato uma mulher pálida sorri calmamente enquanto seu olhar distante está em meio a um pano de fundo estranhamente branco. O rosto de um homem tem diferentes texturas em diferentes lugares, fazendo com que pareça um cyborg - o que, um pouco, ele é. Enquanto partes dos retratos parecem deslumbrantes quando você se aproxima, outros quase se parecem com pinturas a óleo. Talvez um dia possam ser geradas imagens tão detalhadas, idênticas a obras-primas antigas.⁹⁶

O rosto feito sonho. Este lugar/espço do corpo que e também é tempo cronológico que se atualiza constantemente; fluxo da duração, de manifestação de uma subjetividade que é externa ao corpo, que não é a subjetividade psicológica. O que responde um pouco a necessidade inconsciente que temos de fazer das paisagens, e dos nossos próprios feitos e produzir um tipo de resquício ou manifestação do nosso próprio rosto. Ou seja, fazer do nosso próprio rosto manifestação dessa interioridade que vaza os domínios da matéria. Por isso a resposta de uma paisagem mutante onde sempre buscamos nos reconhecer nas coisas que fazemos e nas coisas que experienciamos, como modo de pertencimento.

Baudelaire não se reconhece nas paisagens da pintura moderna. De outro modo, mesmo a paisagem aparentemente estéril, já completa em sua representação, ou o retrato/rosto sintético das imagens síntese, encontram num olhar atento, *intuitivo*, sua potência virtual. Mas de modo distinto de outras experiências; o que parece nos remeter a duração desses tipos de paisagens/rostos é justamente sua plasticidade destrutiva, sua condição artificial extrema num semblante que vaza e aprofunda ao mesmo tempo.

A disjunção se dá, não pela falha, ou pela possibilidade ilusória que se manifesta nas atualizações ou manifestações “imperfeitas”, mas ao contrário, pelos efeitos de alta resolução, de detalhamentos, e a impossibilidade de sua “existência” em outro estado. Não é a “eternidade” de um rosto perfeito, que se faz paisagem ideal, mas sua condição “jamais alcançada”. Por isso, nos parece que essas imagens, num primeiro momento nos incomodam, nos causam estranheza, e por esse “susto” que podemos nos apegar, nos sentido de

⁹⁵ *Clique em Atualizar para encarar outro estranho imaginário; Não entre em pânico. Aprenda como funciona; Ajude essa IA [Inteligência artificial] a continuar sonhando.* Tradução nossa.

⁹⁶ Trechos referente aos projetos ilustrados na figura 15, extraídos, respectivamente, do site “*This person does not exist*” <<https://thispersondoesnotexist.com/>> e da matéria: “*Human Faces Created By Neural Networks Are A Little Too Realistic*” de Katharine Schwab. In:<https://www.fastcodesign.com/90129391/human-portraits-created-by-neural-networks-are-almost-too-realistic?utm_content=buffercd67&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer> Acesso em junho de 2020.

desprogramar tal representação, inverte-la, é isso que vemos nos rostos informes, nas corrupções, dos retratos “sem rosto”, das máscaras. O “monstro” aqui, não é mais aquele interior informe, que explicita um lugar escuro e possível do humano, de traços errantes e alma, mas de outro jeito, o monstro “simétrico” com o qual não nos identificamos em nenhuma medida.

Como diz José GIL (2006, p.125):

O que faz do monstro um ‘atractor’ (da imaginação)? O facto de se situar numa fronteira indecisa entre humanidade e não-humanidade. Melhor: o nascimento monstruoso mostraria como potencialmente a humanidade do homem, configurada no corpo normal, contém o germe da sua inumanidade. (...) Se é verdade que o homem procura nos monstros, por contraste, uma imagem estável de si mesmo, não é menos certo que a monstruosidade atrai como uma espécie de ponto de fuga do seu devir-inumano: devir-animal, devir-vegetal ou mineral. Nele se confundem duas forças de vetores opostos: uma tendência à metamorfose, e o horror, o pânico de se tornar outro.

O “monstro” teratológico, o corpo “disfuncional”, “avariado” por ordens genéticas ou episódica, a face extravagante em sua originalidade, nos encara e constrange em reconhecimento de falibilidade mútua, que logo se faz desvio, rechaço do olhar porque nos aprofundar na partilha de uma natureza frágil e efêmera. O “monstro” / rosto de virtualidade sintética nos encara, nos atrai para o desconhecido, não para um desconhecimento “do olvido”, do esquecimento que nos mantém ativos, mas por algo que não nos pertence em “origem”, algo jamais “visto”. Logo, se nos seduz em bromas de “mistério” fazemos dele extensão do nosso próprio corpo/cabeça.

E rosto sintético monstro produz efeitos aterradores para quem não se põe a desmontá-los. Não encarar essas disjunções, faz com que tentemos nos encaixar naquela imagem de desconhecida “perfeição” a todo o custo de atritos.

Ainda assim, pode ser que estas representações estabeleçam um ponto de passagem ou de crise, que estabeleçam uma “reconciliação” entre da natureza humana na qualidade de uma “infância paradisíaca” e o esse rosto que se faz como meio/ponto-zero/gérmem a espreita de outras atualizações, quiçá, não mais humanas como esta.

Deleuze e Guattari, em “Ano Zero, Rostidade” (1996), dizem que o rosto é, originalmente, genuinamente paradoxal: humano e não humano. Esse espaço que nos pertence e ao mesmo tempo é o próprio muro em que as linguagens e as subjetividades disputam expressão e território.

O rosto sugere a atualidade da própria “caixa preta” de que falava Flusser. Talvez a mônada, tal a que Benjamin designou a fotografia de retratos. O “cinza” das disjunções a serem assumidas para que a *diferença* comande as mudanças.

As *imagens fabulatórias* no rosto seriam assim, não apenas uma metáfora, elemento de concisão e síntese de apresentação de ideias sobre as condições de experiência contemporânea, mas o *rostro imagem rosto* que as incorpora, explode e adensa. O elemento que, por não ser completamente apreensível, “porção” humana de difícil captura e acesso, atualiza a própria discussão midiática – entre a caixa preta do rosto (matéria e memória) e a caixa preta da face (síntese do aparelho).

Aspectos da pintura e da fotografia de retratos integram-se aos comandos das redes neurais artificiais preservando efeitos como estabilidade focal e instabilidade contemplativa, típicos das representações do rosto humano praticadas fora das telas algorítmicas. Nestes contextos de “agenciamento homem-máquina” André Parente (1993, p15)⁹⁷ retoma a observação de Walter Benjamin que diz que a foto posada, o retrato, remete a um pensamento da imagem pictórica como aspecto formal de certa “transcendência” justo na época em que a própria pintura já havia se libertado de expressar “ideias éticas e estéticas transcendententes.”

Neste ponto do trabalho apresentamos reflexões sobre Imagem Mnemônica (WARBURG), Imagem Dialética (BENJAMIN) e Faculdade Fabuladora (BERGSON), como aportes para a concepção do operador conceitual *Imagem fabulatória*.

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 à fábula para que ele alcance determinada origem nestas imagens. O que corresponde a cristalizar traços recorrentes nessas produções iluminando nosso pensamento sobre elas. Cabe por fim, ao que chamamos de imagem fabulatória, mobilizar esses dois conceitos de imagem.

Orientadas pela concepção de Bergson, as fabulações em torno e através das imagens de rosto aqui reunidas incorporam um tipo de imagem que se constitui na deriva relacional e associativa entre elas. Da coleta à montagem impõem-se como espécie de matriz para as demais figuras, a *imagem fábulatória* é o ponto para o qual estas representações ora se

⁹⁷PARENTE, André. “Introdução. Os paradoxos da imagem máquina. In: *Imagem Máquina*. A era das tecnologias do virtual. PARENTE, André, (org.) Rio de Janeiro, Editora 34, 1993 (p. 7, 33)

aproximam, ora se afastam. Criam fabulações através desse movimento com o objetivo de liberar a duração dos rostos materializados em imagens de nosso tempo.

Acionar tais conceitos nos faz operar com suas complexidades. É adentrar no universo benjaminiano, como diz Muricy (1998, p. 214) para lidar com a história de modo a “explodir a continuidade homogênea de um tempo vazio, a linearidade do processo, e trabalhar com os fragmentos, com as ruínas do passado, cristalizados pelo olhar da atualidade, pela premência do perigo”. Desse modo, a origem para Benjamin não é estabelecida enquanto fundamento originário, essência, mas é valorativa. Sem finalismos, o que temos são apropriações estratégicas de descontinuidades.

Entendemos que buscar a origem nesse sentido requer o gatilho de um movimento que é também fabulatório. Pois trata-se de apreender a duração das imagens de rosto num determinado choque perceptivo, movido pelos afetos – valorações. A alavanca dos afetos se dá através das afecções, da intuição como modo de conhecimento imediato, a simpatia que nos transporta para o interior de um objeto a fim de penetrar a sua própria qualidade. Um trabalho que demanda reflexão sobre tudo o que toca a consciência e a comove; todo o domínio dos sentimentos e das impressões. Para tanto, Bergson opõe a afecção (subjéctiva) à representação (objéctiva).

As virtualidades no percurso da *duração* são também o que nos olha, menos como passado instintivo e mais como memória do futuro. Realizam-se não como um possível, mas como invenção. Para tanto, devemos aguçar os sentidos em direção oposta, ou ao avesso de imagens de pensamento que se repetem em *loop* na memória. Só o avesso, o revés do mesmo, poderá nos trazer a dialética cognoscível. Essa imagem fulgurante que tanto nos olha que não mais podemos enxergar. Nas palavras de Walter Benjamin em “Arquivo N” (2006, p.504):

A imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num lampejo, formando uma constelação. Em outras palavras: a imagem é a dialética na imobilidade. (*im Stillstand*) (...) pois, enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal e contínua, a relação do ocorrido com o agora é dialética - não é uma progressão, e sim uma imagem, que salta.

Desse modo “A salvação, que só desse modo, e nenhum outro, se consuma, só se deixa sempre ganhar através da percepção daquilo que se perde irremediavelmente”. (BENJAMIN, *apud* MURICY, 1998, p. 216). Lidar com aquilo que se perde seria então assumir a transitoriedade do que é virtual na duração, do que é nele desejo. Como descrito nas anotações do livro das Passagens “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).

Nesse ponto entendemos que a *duração* bergsoniana também flerta com a noção de *imagem mnemônica* de Aby Warburg. Na introdução ao “Atlas Mnemosyne”⁹⁸ Warburg (2012, p.03,04) afirma que um certo incômodo no homem espiritual, deveria ser o objeto da ciência da cultura. Tal incômodo estaria para Warburg na imagem e na existência de símbolos na memória social de vestígios reativados pela memória. “Mnemosyne é o nome da Memória do cosmos” (ROMANDINI, 2017, p. 34).

Importa para a imagem mnemônica a noção de “intervalo” já descrita neste trabalho como o espaço onde a matéria dos recalamentos e o ritmo das posteridades, o olho dos redemoinhos, dos turbilhões do tempo, se anuncia (DIDI-HUBERMAN, 2013 a, p. 422). Neste lugar “Warburg compreendeu a natureza mnemônica dos fatos culturais, a memória como uma montadora por excelência, que organiza elementos heterogêneos, escava fendas na continuidade da história para criar circulações e a interpretação entre tudo isso”. Conforme Giorgio Agamben (2009, p. 137-138):

Ele a definiu uma vez, de maneira um tanto enigmática, como “uma história das fantasias para pessoas verdadeiramente adultas”. Se considerarmos a função que ele atribuía à imagem como órgão da memória social e *engrama* das tensões espirituais de uma cultura, compreendemos o que ele quis dizer: seu “atlas” era uma espécie de gigantesco condensador recolhendo todas as correntes energéticas que tinham animado e animavam ainda a memória da Europa, tomando corpo em suas “fantasias”. O nome Mnemosine acha aqui sua razão profunda. O atlas que tem esse título lembra de fato o teatro mnemotécnico, construído no século XVI por Giulio Camillo, que surpreendeu seus contemporâneos como algo maravilhoso, novo e incrível.⁹⁹

Na ordem de um “teatro mnemotécnico”, a memória errática pautada pelo inconsciente, assim como as imagens dialéticas, pretende desconstruir a visão historicista dos

⁹⁸A introdução ao Atlas *Mnemosyne* foi primeiro mencionada no texto escrito por Ernst Gombrich: Aby Warburg, uma biografia intelectual, publicada em 1937 pelo Instituto Warburg. Os trechos aqui citados foram traduzidos da versão espanhola publicada pela AKAL Ediciones numa segunda reimpressão do tomo, 2012. (Madri/Espanha).

⁹⁹ Da mesma forma, Agamben enxerga a Mnemosine de Warburg como um “atlas mnemotécnico – iniciático da cultura ocidental, e do “bom europeu” (como ele gostava de dizer, utilizando as palavras de Nietzsche) teria podido, simplesmente olhando, tomar consciência da natureza problemática de sua própria tradição cultural e conseguir, talvez assim, tratar de uma maneira ou de outra sua esquizofrenia, e “se autoeducar”. Mnemosine, como outras obras de Warburg, incluindo sua biblioteca, poderia certamente aparecer como um sistema mnemotécnico de uso privado, no qual o erudito e psicótico Aby Warburg projetou e procurou resolver seus conflitos psíquicos pessoais. É sem dúvida verdade, mas não impede que seja o signo da grandeza de um indivíduo cujas idiosincrasias, mas também os remédios achados para dominá-las, correspondiam às necessidades secretas do espírito do tempo”. (AGAMBEN, 2009,137-138)

objetos e fatos culturais. Neste fluxo, a *imagem fabulatória* propõe-se como a memória criada nas imagens de síntese, no *rosto imagem rosto*.

Importa observar que no projeto *Mnemosyne*: “As imagens efetivamente presentes no Atlas são apenas um sobrescrito que remete a um número ilimitado de outras imagens a elas associadas segundo propriedades estritas de implicação recíproca.” (ROMANDINI, 2017, p. 34). É a atuação mnemônica que permite enxergar um espelho entre as imagens. A sobrevivência de entes representados em gestos e emoções humanas, mas também a presença de imagens que evocam um supra-humano – ambas sob o nome de fórmula das emoções (*Pathosformel*).

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. Num evento epifenômeno, tal como seria o choque que ilumina a imagem dialética. Desse modo, importa à imagem mnemônica não tanto a figurabilidade das imagens, os estudos formais sobre sua materialidade atual, mas “a recuperação de forças em luta dentro do obscuro teatro do mistério (*dem dunkeln Mysterienspiel*), salvaguardado pela lenda dionisíaca (*Dionysischen Sage*)” (WARBURG *apud* ROMANDINI, 2017, p. 67)

Para Romandini (2017, p. 69) “A imagem é o ponto de sutura impossível de um corpo desmembrado que demanda uma visibilidade *per phantasmata*. O corpo que fende a imagem é, ao mesmo tempo, a sede vacante dos deuses no exílio”.

Sendo a imagem “esse ponto de sutura impossível de um corpo desmembrado”, “uma disjunção irreparável” caberia a *imagem fabulatória* no rosto criar certa visibilidade “*per phantasmata*” fulgurante, impossível de ser apreendida em totalidade, mas ainda assim tangível no raio de suas virtualidades. Nesse sentido, no avesso e/ou nas margens da imagem, ou ainda, olhando para o seu abismo além da materialidade que a suporta, seria possível encontrar o ponto de conflito, de corte que se abre à fabulação, que sabe 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 *imagem fabulatória* - movimento com e pela memória, memória intuída e criada nas fendas e no abismo das imagens, nas disjunções, e na opacidade – confirma o poder do tempo/duração que se realiza em fabulações. O que vemos coincide com o que nos olha: o rosto/imagens em transmutação na velocidade informática. O *virtual* (potência de realização) e o virtual (poder de síntese/*atual*) tendem a perder seus contornos nas imagens de rosto geradas por software. O “*uno spiritu*” – prestes a, com autoconfiança; na iminência de

ocorrer; reação rápida e acertada a uma solicitação; ser assertivo ao resolver situações difíceis, a entender-se com as precipitações, rapidez conflituosa, “não realizante”.

Quadro 4 – *Imagem Mnemônica*; *Imagem Fabulatória*; *Imagem Dialética*

<i>Imagem mnemônica</i>	<i>Imagem fabulatória</i>	<i>Imagem dialética</i>
Reminiscências de gestos/ fórmulas da memória coletiva e individual na produção cultural contemporânea	Criação de memórias mnemônica e dialética. Inoperância do que é <i>dado</i> .	Iluminações profanas sem definição espaço-temporal

Fonte: elaborado pela autora.

Num gesto espirituoso, Bernstein, (VIRILIO, 2015, p.47) disse: “A intuição é a inteligência cometendo um excesso de velocidade”. A inteligência a que se refere o maestro, pode ser tomada como o *sopro* da intuição humana ou a *energia* dos códigos computacionais. De todo modo, nas *imagens fabulatórias* das figuras/rosto geradas por softwares, ambas preservam certa velocidade relativa e colocam em jogo suas potencialidades.

3.2 ESTÉTICAS DA REPRESENTAÇÃO FACIAL

*Toda a Natureza, “fielmente” – mas por qual estratagemas
Será possível sujeitar a Natureza ao jugo da Arte?
Seu menor fragmento é ainda infinito!
E assim ele pinta somente o que nela lhe agrada.
E o que lhe agrada? O que sabe pintar!
(NIETZSCHE, apud GOMBRICH, 2007, p.75)*

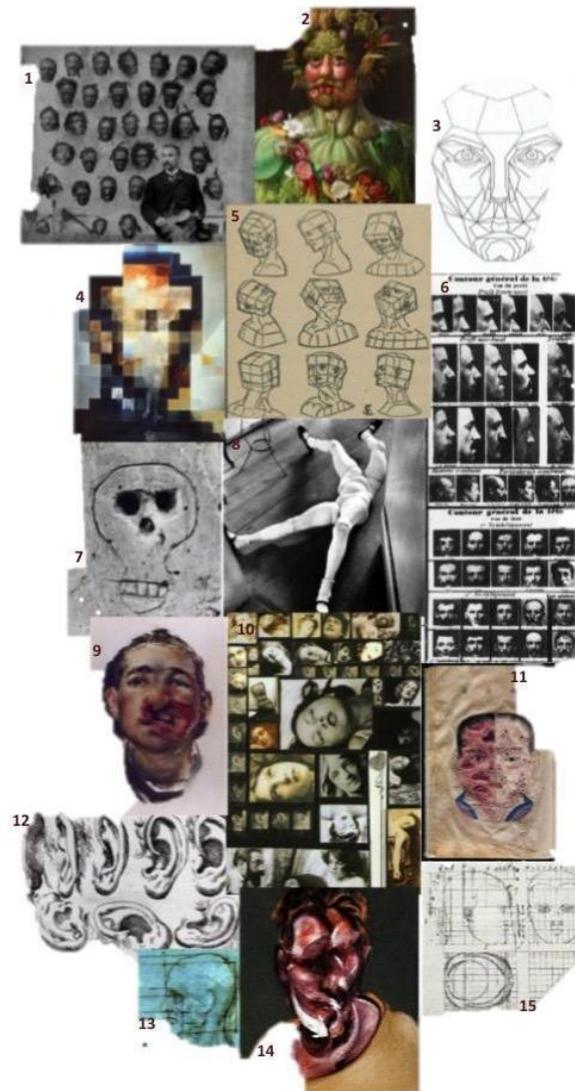
*“Lembra a velha piada de ‘Uma noite na Ópera’ dos irmãos Marx? - Tudo em você me faz lembrar
você – seus olhos, seu pescoço, seus lábios...tudo, menos você’.” (ZIZEK, 2014, p. 80)¹⁰⁰*

*“O rosto humano é realmente como o do deus de uma teogonia oriental: um conjunto de rostos
justapostos, em planos diferentes, que não se vêem ao mesmo tempo.” (PROUST, 2006, p. 311 [1919])¹⁰¹*

¹⁰⁰ ZIZEK, Slavoj. *As piadas de Zizek*. Já ouviu aquela do Hegel e da negação? São Paulo, Três Estrelas, 2014.

¹⁰¹ [Vol. 2 de *Em busca do tempo perdido*; 1. ed., 1951] Trad. de Mário Quintana] Orig.: *A l'ombre des jeunes filles en fleurs*, 1919.] [2006, p.311] *citado em: LE BRETON, David. *Rostos*. Ensaio de Antropologia. Petrópolis/Rio de Janeiro, Vozes, 2019. (p.6)

Figura 16 – Fórmulas da experiência



Fonte: Montagem da autora a partir de reproduções¹⁰²

¹⁰²As figuras da montagem foram extraídas da bibliografia consultada durante a pesquisa. Referências: 1. Horatio Gordon Robley 1895, “O colecionador de cabeças” (reprodução da internet); 2. “*Vertumnus*”, 1591, Giuseppe Arcimboldo, (equilíbrio e harmonia; retrato alegórico do monarca Rudolfo II como o deus romano das metamorfoses da vida e da natureza); 3. “Máscara de Phi” (baseada nas sequências matemáticas *Phi* do escultor e arquiteto Fídias (sequência de Fibonacci), Steven Marquardt, (reprodução da internet); 4. Retrato de Abraham Lincoln (homenagem a Rothko), 1976, S. Dali, (reprodução da internet); 5. “*Unterweisung der Proporzion*”, 1538, Erhard Schön, (reprodução: MARTÍNEZ; LOZANO, 2019); 6. Antropometria, 1893, Alphonse Bertillon, (reprodução da internet); 7. “*Graffiti da Série VII, A Morte*”, 1933 – 1956, Brassäi, (reprodução da internet); 8. “As bonecas desarticuladas”, 1930s, Hans Bellmer, (reprodução: MORAES, 2002); 9. Rostos desfigurados pela Guerra, 1916-17, Henry Tonks, (reprodução da internet); 10. “O fenômeno do Êxtase” (fotocolagem), 1933, Salvador Dali; (reprodução da internet); 11. “*Smallpox illustration, Japanese manuscript*”, c.1720, (manuscrito japonês de aquarelas sobre doenças de pele), Toshin Seiyo, (reprodução da internet); 12. “*El verdadero método y orden para dibujar todas las partes y miembros del cuerpo humano*”, 1608, Odoarto Fialetti, (reprodução:

Não há dor e não há êxtase, *maladie* ou saúde; linhas, manchas e redemoinhos de cor não confirmam qualquer figura, mas tudo isso está em *desaparição facial e rosto imaginário*, entendidas aqui como tendências manifestas na extensa variedade de representações faciais.

As “Fórmulas da experiência” (fig.16) compreendem montagem e proporção áurea, natureza, ciência e guerra; entre módulos e desfigurações, o rosto e sua ausência. Das técnicas de representação da anatomia humana registradas, pelo menos, desde o século XVI, para as artes, ciências e tecnologias dos séculos XIX e parte do século XX, quando diversas áreas do conhecimento se voltaram para o “novo” corpo/rosto dos efeitos da Grande Guerra.

Eliane Robert Moraes¹⁰³ sinaliza questões que nortearam a produção cultural da primeira metade do século XX: “a perda da cabeça”, fragmentação da anatomia humana; “a crise do objeto”, negação do ideal antropomórfico e duplicação de identidade; a imagem do homem em um grande jogo de metamorfoses (2002, p.75-76):

Lançada a identidade a seu ponto de fuga, o que resta é um princípio de mutação permanente a comandar a percepção sensível do universo: o sonho funde-se a vigília, o dia a noite, o homem a mulher, o seu humano ao verme. Tudo se inscreve na equivalência dos contrários, anulando qualquer pretensão de verdade. As formas perdem sua estabilidade: uma bicicleta pode transformar-se em touro (Picasso), um ferro de passar roupa em ouriço (Man Ray), um pássaro em montanha (Magritte), uma lagosta em telefone (Dali), uma usina em mesquita (Breton). As partes do corpo tornam-se igualmente intercambiáveis: o sexo sobe à cabeça (Magritte: *Le viol*), o olho desce ao anus (Bataille: *Histoire de l'ail*). Uma vez liberados de suas aparências, de suas propriedades físicas e de suas funções, os objetos passam a ser dotados de um inesgotável poder de migração. Instaura-se uma atmosfera de indeterminação e incerteza que evoca um tempo primeiro, quando as coisas não conheciam estados definitivos, não havia oposições nem contrários. Um tempo de incessante metamorfose. Essa evocação da origem está na base da sensibilidade surrealista, como se fosse possível reinventar o mundo a partir de um grau zero no qual todos elementos se encontrariam em constante transição.

Cabeças formadas em módulos gráficos, as desfigurações faciais provocadas nas trincheiras de guerra e a alteração da percepção sensível do universo – a instabilidade das formas e um tempo de contínuas metamorfoses. Desses contextos, a pulsão de reinvenção da imagem do corpo e ao mesmo tempo um tipo de “arte e ciência da reconstrução facial” compõem uma espécie de matriz para o desenvolvimento técnico/tecnológico das práticas de

MARTÍNEZ; LOZANO, 2019)¹³ (esboços) Albrecht Dürer 1471-1528, (reprodução da internet); 14. Autorretrato Francis Bacon, 1975; (reprodução da internet); 15 (esboços) Leonardo Da Vinci, 1452 -1519, (reprodução da internet).

¹⁰³MORAES, Eliane Robert. *O corpo impossível*. São Paulo, Iluminuras, 2002. Concentra-se na concepção batailliana do “informe” - dedicada aos textos de Georges Bataille (em especial aos artigos publicados nas revista *Documents e Acéphale nas décadas de 1920 e 30*) “O ‘antropomorfismo dilacerado’ de Bataille confere uma dimensão ontológica ao projeto modernista de decomposição das formas oferecendo uma resposta cruel as interrogações contemporâneas” - do fascismo até sua versão atualizada, o automatismo a que nos resignamos numa rotina aceleracionista.

cirurgia plástica contemporânea, assim como das alterações nos modos de concepção da figura e das estéticas do rosto humano pelas engrenagens computadorizadas.

“Homens sem narizes são muito bonitos, parecem antigas estátuas de mármore” – Kathleen Scott, escultora.¹⁰⁴

Nessa esteira, a área da criminologia enxergou a fotografia como importante aliada para cercar a fisionomia humana. As técnicas de desenho dedicadas à anatomia humana, a fotografia sinalética e os retratos compostos ativaram a composição dos chamados “atlas fisionômicos” de identificação (uma base operativa e conceitual para os bancos de dados eletrônicos do nosso tempo).

Entre fórmulas e experiência representativas, Gombrich (2007, p.63) joga com a comparação entre “formulários administrativos” e os “estereótipos do artista” que na linguagem da Idade Média assumiram uma só palavra: “símile ou modelo” tanto servia para os casos da lei como para os da arte pictórica. Neste ponto podemos supor certa matriz subjetiva que confere valor, e mesmo apego ao que é “reconhecido” como um tipo de preservação de si.

O familiar será, sempre, o ponto de partida para a representação do desconhecido; uma representação existente exerce sempre certo fascínio sobre o artista, mesmo quando ele se esforça para registrar a verdade. [no campo da ilustração científica] faltava-lhes a *schemata*¹⁰⁵, seu ponto de partida estava longe do seu motivo, seu estilo era por demais rígido para permitir um ajustamento suficientemente flexível. (p.72)

A necessidade de um vocabulário de formas, mais do que um conhecimento das coisas, fazia a necessidade dessa *schemata*, como bem demonstrada na “patologia do retrato”. Ainda hoje essa ambivalência - a memória do conhecido e o apego a tradição – se faz presente na mais generalizada e familiar de todas as fórmulas no ocidente – o oval, ou forma de ovo, dividido que faz as vezes da cabeça. (...)” (Idem, p. 144- 148)

Da persistência e ambivalência das formas [entre *Humpty Dumpty* e *Graham*], Didi-

¹⁰⁴Tradução para: “*The man without noses are very beautiful, like antique marbles.*” Kathleen Scott. Declaração extraída do texto “*Faces of War*” de Caroline Alexander (escritora e cineasta americana). Conforme a matéria, por volta de 1917, o médico neozelandês Harold Gillies agregou a sua equipe em Londres artistas escultores, pintores no intuito de buscar soluções plásticas para os rostos desfigurados durante a Grande Guerra. Disponível em: <<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/faces-of-war-145799854/>> Outras fontes sobre o assunto: o livro “*Plastic Surgery of the Face*” (Harold Gillies); [Project Façade](#), do artista Paddy Hartley; [Archives of American Art](#) mais sobre Anna Coleman Ladd., além do [vídeo](#) de Ladd.

¹⁰⁵Capítulo V. *Formula e experiência*. “Sabíamos o nome que os antigos davam às suas *schematas*; referiam-se a elas como *cânon*, isto é, as relações básicas, geométricas, que o artista tem que conhecer para a construção de uma figura plausível (...) Esse esquema lhe serve de apoio para a representação de imagens da sua memória, e ele modifica gradualmente o esquema, até que corresponda aquilo que deseja exprimir. Muitos desenhistas deficientes em *schemata* que sabem copiar outro desenho não sabem copiar o objeto.” (p.126)

Huberman sinaliza que a arte de intuito mimético dividiu-se em duas perspectivas¹⁰⁶, uma de fundo platônico: adequação entre o representado e a ideia que dele se tem (sonho de Parrásio); e outra de matriz ovidiana: a perfeição que decorre da metamorfose/figura convertida no que representa (sonho de Pigmalião).

Na ecologia dos softwares certas ressonâncias das formas de representação da cabeça / rosto, “o oval”, os módulos matemáticos, os retratos compostos, as faces desfiguradas, presentifica-se em filtros, efeitos e máscaras digitais, como substratos dos circuitos mais amplos das técnicas de reconhecimento facial e da geração artificial de rostos.

Seguimos este percurso em gestos inclinados a explorar estéticas da representação facial nas qualidades de ocultamento e exposição do rosto presentes nas imagens sintéticas.

Destacamos as anamorfozes cronotópicas, os erros digitais, a presença do rosto/imagem na ideia de paisagem e a “plasticidade destrutiva” nas experiências contemporâneas. Neste conjunto estão as ferramentas de reconhecimento facial, redes neurais generativas, a remixabilidade entre as camadas da cultura e dos softwares, logo, os retratos sintéticos compostos na visão maquínica.

A ideia de paisagem como metáfora para o rosto supõe o que podemos chamar de *lugar-limite* de partida, suspensão e retorno, para onde tudo se volta e tudo deseja escapar; tanto no sentido bergsoniano de matéria/meio (primeira imagem), como na concepção cultural do corpo como mídia primária e onipresente.

Também aqui nos lembramos da noção de *Argo*¹⁰⁷, na figura de um veículo de duração e virtualidades; do que disse Bataille sobre a representação humana pré-histórica: “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, a representação dos caracteres sexuais e maternais dominou um “naturalismo minucioso” e um “idealismo disforme”. Nas representações gráficas de sociedades pré-históricas o rosto ausente de forma se anuncia, é presentificado e convertido em local de memória, revestido de “nova carne” depois da morte.¹⁰⁸

No texto “O fazedor”, do escritor argentino Jorge Luis Borges encontramos o seguinte trecho: “Um homem se propõe a tarefa de desenhar o mundo (...) Pouco antes de morrer, descobre que esse paciente labirinto de linhas esboça a imagem de seu rosto”. Ou, no desejo

¹⁰⁶DIDI-HUBERMAN, George. *A pintura encarnada*. Seguido de A Obra-prima Desconhecida de Honoré de Balzac. São Paulo, Ed. Escuta, 2012.

¹⁰⁷ “Embarcação sem outra causa que não seja seu nome, sem outra identidade que não seja sua forma – segundo Roland Barthes”, (NELSON, 2017, p. 160)

¹⁰⁸ Citado por Didi-Huberman (1998)

de captar “a aura do rosto” dos personagens, o cineasta F. Fellini declarou que no começo de cada filme recorreria a um quadro pendurado atrás dele em seu estúdio, onde fixava com tachas as fotografias de todos aqueles que, em determinado momento, poderiam ter um papel, mesmo ínfimo, a desempenhar nele: “Aos poucos, tais fotos tomam conta do espaço, amontoam-se, superpõem-se, conquistam seu lugar. A minha vida é condicionada, então por esta grande tapeçaria de rostos”¹⁰⁹.

Das correspondências - *persona e personagem* - Courtine e Haroche (2016)¹¹⁰ destacam do sonho civilizatório este desejo de “que o homem interior se conforme ao comportamento do homem exterior”.(p.33) O paradoxo constitutivo da formação do indivíduo moderno - “de uma individualização e de uma socialização pela expressão, incita à expressão da interioridade, à manifestação dos sentimentos, ao mesmo tempo em que impõe ao rosto o silêncio, relativo ou profundo, da inexpressividade” - as figuras das paixões, do excesso e descontrole, e da temperança e do autocontrole. (p. 245).

A partir destes terrenos, as imagens de rosto geradas na cultura do software sugerem preservação e corrupção do “rosto das paixões” e do “rosto dos controles” em representações miméticas e metamórficas, fragmentadas e disformes, funcionais e inoperantes.

3.2.1. Dissecção tecnológica e Anamorfozes *rosto imagem rosto*

Os gestos de captura, dissecção e reconstrução do rosto integram, em geral, os fluxos de um desejo de domínio ou apreensão da natureza humana pela racionalidade científica. Atualmente estes movimentos se colocam nas condições de velocidade e saturação do espaço virtual. As imagens faciais eletrônicas se realizam entre códigos e modulações artificiais.

Dissecar o rosto virtualmente sugere um tipo de atualização das “mesas de dissecção” usadas na área médica, assim como das “mesas de imagens” e dos “atlas de fragmentos faciais”, tanto como meio de ilustração das ideias, como espaços disponíveis a criação de novos objetos do conhecimento.

Importa destacar que a face humana quando eletrônica recebe tratamento idêntico a qualquer outro dado ou informação de entrada no computador, ou seja, transmuta-se em visualidade gerada pela linguagem informática para apresentar-se em derivas da internet. No

¹⁰⁹ (Le Monde em 09 fevereiro de 1990 [conforme Breton, 2019, p.305])

¹¹⁰ Os autores recorrem à civilidade e às práticas de boas maneiras, as artes das conversas e os tratados de retórica, mas também às memórias correspondentes entre escritos para compreender os deslocamentos da sensibilidade para o rosto como expressão de si. Os elos entre os homens são circunstâncias da vida social, o comércio e a conversação do silêncio são as formas que a sociedade civil requer. (COURTINE; HAROCHE, 2016)

entanto, confirmada “rosto” na ecologia dos softwares, recebe funções específicas e de crescente importância na tecnocultura midiática.

Como produto da comunicação audiovisual, tais funções cumprem objetivos práticos na interação homem-máquina: ao substituir outras modalidades de identificação biométrica (impressão digital, leitura da íris) o rosto síntese se mostra mais seguro e veloz para desbloquear dispositivos de uso cotidiano (telefones móveis, entradas em espaços privados ou de acesso restrito, por exemplo) e participar de ambientes virtuais de entretenimento como jogos e redes sociais. Ao mesmo tempo, estas imagens podem compor numerosos arquivos destinados à exploração econômica, política e criminal.

Esses usos fazem do *rosto imagem rosto* expressão nativa dos processos de “computadorização da cultura”, definida por Lev Manovich (2000, p. 27-47) como uma nova lógica simbólica cuja a principal característica seria o fim de grandes narrativas, da linearidade histórica, e a primazia das coleções. Em geral, “as novas mídias reduzem-se a dados digitais que podem ser manipulados por software como quaisquer outros dados (...) o que permite muitas das operações das mídias, gerar múltiplas versões do mesmo objeto.” Se as velhas mídias muitas vezes eram “dados cegos” e descartavam, durante o processo, a estrutura semântica do mundo, hoje a tendência é recuperar a estrutura das coisas e acrescentá-la aos dados “cegos” já registrados. O trabalho consiste em recuperar uma “semântica do mundo” através da semântica das imagens.¹¹¹ O mundo seria assim reduzido a duas estruturas que se complementam: estrutura de dados (átomos) (como atores passivos) e algoritmos (como genes ativos) num sistema binário que organiza o comando de tarefas. Em outras palavras, as novas mídias são compostas por uma camada cultural: composição e perspectiva, história e trama, mimese e catarse, tragédia e comédia, e uma camada computacional de processos e “pacotes”, classificação e emparelhamento funcional variável.

Nessa ecologia o próprio vocabulário da linguagem computacional na internet sugere inclinações de tradição seletiva e homogeneizante das estéticas faciais; “reconhecimento”, “filtros” e “efeitos” realizam o perfil do usuário adaptado aos ambientes de interação em rede eletrônica.¹¹² As linguagens, esquemas, sistemas de palavras e índices usados para estruturar

¹¹¹Uma das origens da computação digital encontra-se no processamento de dados feito antes de sua invenção com várias máquinas mecânicas e elétricas, hoje, porém, esses dados “simples” são muito menos comuns. Os dados tornam-se inteligentes – isto é, eles contêm estrutura semântica (XML, formato *QuickTime* ou MPEG-4, etc.), eles contêm instruções para o software e de como processá-los (como *headers* inseridos nos arquivos *Illustrator*, *Flash*, *Word*, etc.). Os sistemas integrados são de fato softwares e dados empacotados em um único objeto. (MANOVICH, 2005, p. 30)

¹¹²Para estes termos algumas analogias confirmam sentidos de origem, mas também produzem ambiguidades: *Filtro*: (relações abstratas – quantidade, mudança, espaço – movimento, vontade – individual; afeições –

as mídias se tornam a principal questão estética e política do nosso tempo, determinando o que pode ser salvo e o que pode ser recuperado, o que pode combinar com o que, o que é importante à primeira vista e o que precisa primeiro ser “peneirado” para determinar se os dados contêm algum conhecimento útil. (p. 32)

Manovich sugere que podemos pensar os softwares como uma enorme aceleração de várias técnicas manuais que já existiam. Um computador digital corresponde a uma máquina programável por conjuntos de algoritmos que realizam tarefas de forma rápida, mas que também poderiam ser executadas por humanos, embora muito mais lentamente (colocar arquivos em uma ordem específica, contar o número de palavras em um texto, recortar e colar partes de uma imagem, entre outras). No campo da produção imagética, temos as montagens a partir de diferentes fotografias já praticadas logo após a invenção das câmeras fotográficas através de “imagens combinadas”, juntando múltiplas fotografias. 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. No lugar das composições gráficas (com limites entre as imagens bem marcados) de que foram pioneiros Moholy-Nagy e Rodchenko, temos montagens de imagens múltiplas e fluidas, que usam transparência, esmaecimento, colorização e outras manipulações digitais facilmente disponíveis e que muitas vezes incorporam a tipografia. (p.40-41)¹¹³

No entanto, como nas formas que intrigaram Aby Warburg, a representação do movimento corporal sobrevive como um desafio também para as imagens de síntese.

religiosas; (ausência de mistura) pureza, genuinidade, indivisível, cristalino, indecomponível, autêntico; (mudança gradual) conversão, transformação, transmutação, metamorfose, adaptação, naturalização, redutível, moldável, solúvel; (movimento para fora) regressão, êxito, afloração; limpeza, assepsia, pureza, higiene, depuração, purificação, refinamento, sem mancha; encantamento, magia, exorcismo. *Efeito*: consequência, corolário, resultado, função, execução, criação – “*efabulação*” resultante de investigação e/ou pergunta.

¹¹³As novas mídias, como nova vanguarda, seriam tão radicais quanto as da década de 20, mas diferentes em dois pontos: 1) A *avant-garde* de mídias antigas da década de 1920 buscava representar a realidade de novas maneiras. A *avant-garde* de mídias novas trata de novas maneiras de avaliar e manipular a informação. Suas técnicas são a hipermídia, os bancos de dados, as ferramentas de busca, a filtragem de dados, o processamento de imagens, a visualização e a simulação. 2) A nova vanguarda não se preocupa mais em ver ou representar o mundo de novas maneiras, mas em estabelecer o acesso a mídias anteriormente acumuladas e em usá-las de novas maneiras. Nesse aspecto, a nova mídia é pós-mídia ou metamídia, já que usa mídias antigas como seu material primário, no entanto relaciona-se mais a retrabalhar conteúdo, idiomas e estilos já existentes do que criar novos. (...) Juntamente com a década de 20 outros períodos culturais geraram ideias e sensibilidade relevantes para as novas mídias. Nos anos 1980 alguns autores identificaram ligações entre o barroco e a sensibilidade pós-moderna. Mais tarde, a década de 1960 parece conter muitos genes das novas mídias – que a arte computadorizada interativa da década de 80 desenvolve ideias já contidas na arte da década de 60, como *happenings*, *performances*, instalações, assim como a participação ativa do público, a obra de arte antes como processo temporal do que como objeto fixo, a obra de arte como sistema aberto. A combinatória na arte computadorizada e na arte minimalista da década de 60 (como Sol LeWitt) levou a criação de imagens e estruturas espaciais notavelmente similares. (MANOVICH, 2005, p.45-48),

Conforme André Parente (1993, p.31) o desejo de simular os movimentos do corpo humano de modo que seja capaz de se adaptar a qualquer circunstância ambiental e corporal, revela que a “imagem de síntese reencontra o pensamento platônico e seus universais.” A rapidez e eficiência das técnicas infográficas esbarram na gestualidade humana e nas formas que expressam emoções.

Tendo em vista tal horizonte, os processos softwarizados de captura, dissecação e transmutação de dados, dedicam-se a fazer do rosto humano imagem eletrônica: 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. Desse modo, a imagem [rosto] desloca-se do espaço e se insere na duração de uma varredura completa da tela, num tempo inscrito no próprio desenrolar das linhas de varredura e superposição no quadro¹¹⁴.

Entendemos que as condições criadas no intuito de uma justa aderência do corpo/rosto a um modelo universal também se inclinam a imagens deformadas, a desfigurações, e ainda, a imagens faciais que, mesmo em conformidade com os propósitos da programação, presentifica qualidades anamórficas.

A esse respeito, Arlindo Machado (1993, p. 100 -116) nos diz que as anamorfoses se tornaram as primeiras evidências como traduções contemporâneas de uma mancha imagética como sintoma, mas de qualidade específica denominada cronotópica por se referir a deformações resultantes de uma inscrição do tempo na imagem. Conforme o autor, estas qualidades estéticas, começam a aparecer na fotografia analógica quando se coloca a velocidade da obturação a trabalhar no sentido de uma notação do movimento, de uma inscrição do deslocamento dos corpos no espaço-tempo, portanto na direção contrária à vocação da fotografia para o registro documental. No cinema, as situações que permitem entrever os espaços de montagem dos fotogramas, as cisões que exibem um fundo negro, sem luz, que deixam vaziar aspectos estéticos das engrenagens de encadeamento e simulação do movimento das imagens, disparam a experiência de um tempo latente que se expõe.

Tanto a cronofotografia de Étienne Jules Marey e Eadweard Muybridge, quanto o cinematógrafo, irmãos Lumière, marcaram as investigações de truques analógicos e manipulação de imagens ocorridas entre o século XIX e início do século XX, paralelamente aos exercícios do antropólogo Francis Galton que resultaram nos “Retratos Compostos”.

¹¹⁴De acordo com a definição de Arlindo Machado em “Anamorfoses Cronotópicas ou a Quarta Dimensão da Imagem” (p.100-116) In: PARENTE, André, (org). *Imagem Máquina*. A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro, ed. 34, 1993.

A substância/matéria das imagens eletrônicas não concorre com a velocidade do processamento algorítmico, com a virtualidade programada porque os elementos mínimos que a compõem são imperceptíveis. Na condição de síntese (números e textos que determinam sequências lógicas de movimento) a vitalidade ou a sobrevivência da memória como *duração*, parece se manifestar desde a matriz gerativa dessas visualidades - sendo a imagem eletrônica, em si, segundo Arlindo Machado, sempre uma anamorfose cronotópica. Nesse sentido, o *rosto imagem rosto* se realiza na própria “anomalia” da imagem, nesta “*quarta dimensão*” capaz de materializar o tempo no espaço, uma “dobra” – entre a imagem digital e a memória – a “suspensão do tempo”.

Inscritos em tal atmosfera somos atravessados por imagens capturadas por técnicas de reconhecimento facial maquínico e pela geração de rostos por redes neurais generativas. A despeito de noções de evolução ou avanço tecnológico, buscamos nestas práticas os aspectos que se repetem como diferença entre *códigos e modulações* nas imagens de rosto.

As técnicas de identificação facial marcaram a segunda metade do século XIX e início do século XX; usadas na área policial e criminológica, eram realizadas por medição antropométrica e *fotografia sinalética*. A prática conhecida como *Bertillonage* (Alphonse Bertillon) contemplava o documento conhecido como *portrait parle* (retrato falado). Na Inglaterra, Francis Galton trabalhou num sistema de classificação das impressões digitais difundido em todos os estados desde os anos de 1920. Ao longo do século XX a *fotografia sinalética* juntamente com a impressão digital formavam o documento de identidade pessoal. Hoje, o desenvolvimento das tecnologias biométricas pode capturar rapidamente as impressões digitais, a estrutura da retina ou da íris por meio de scanners óticos, e logo, a detecção e reconhecimento da face humana¹¹⁵.

Reconhecer um rosto sinaliza tempos de distanciamento e aproximação (do outro e de nós mesmos). Reconhecer, nesse sentido, diz respeito a “entender-se com as imagens”. Essa dimensão temporal, intuitiva e subjetiva (individual e coletiva), se realiza “apesar” dos gestos automáticos, funcionais. Nosso cérebro se acostuma com o processamento de rostos à medida que crescemos como uma habilidade necessária para sobrevivência.

Certas áreas do cérebro são voltadas unicamente para reconhecimento facial. Essa região é chamada de giro fusiforme, parte dos lóbulos temporal e occipital. Os seres humanos aprendem a distinguir rostos desde seu nascimento – crianças desenvolvem essa habilidade nos seus primeiros dias de vida. Olhos, maçãs do rosto, nariz, boca e sobrancelhas são as

¹¹⁵ De acordo com Giorgio Agamben (2015)

principais características do rosto que nos auxiliam a reconhecer as pessoas. A pele também é importante, principalmente a textura e a cor, mas nosso cérebro tende a processar o rosto como um todo, sem desviar para partes individuais. Uma montagem simples, unindo os rostos de duas pessoas exige um esforço mais intenso para reconhecimento humano.¹¹⁶

Conforme Giorgio Agamben (2015, p.77-78) “O desejo de ser reconhecido pelos outros é inseparável do ser humano”, só através do reconhecimento dos outros o homem pode constituir-se como pessoa. *Persona* significa originalmente “máscara” e é através da máscara que o indivíduo adquire um papel e uma identidade social. Daí fazer da *persona* a “personalidade” que define o lugar do indivíduo nos dramas e nos ritos da vida social, o passo é breve e a *persona* acaba por significar a capacidade jurídica e a dignidade política do homem livre. “A luta pelo reconhecimento é, portanto, luta por uma máscara, mas essa coincide com a ‘personalidade’ que a sociedade reconhece em cada indivíduo (ou com o ‘personagem’ que, com a sua conviência, por vezes, reticente, ela faz dele).”

O que vivenciamos nas práticas instituídas como “reconhecimento facial algorítmico” representa um modo possível e acelerado de atribuir valor, pertencimento ou ajuste social, ou seja, de poder movimentar-se, em síntese, como consumidor.¹¹⁷

O método de Reconhecimento Facial (*Facial Recognition*) define-se por um tipo de identificação biométrica que substitui outros tipos de “chaves” de reconhecimento (como impressão digital e a leitura da íris ou da córnea), sendo realizada por softwares. Tais programas são inscritos em duas subáreas da Ciência da Computação: a Visão Computacional (que faz com que os computadores sejam capazes de “entender” características de imagens, como a visão humana), Processamento Digital de Imagens (que desenvolve os algoritmos capazes de otimizar, modificar e, principalmente, extrair informações dessas imagens).¹¹⁸

¹¹⁶ Com base na matéria de Kate Kochetkova: “Um dia as máquinas vão reconhecer nossos rostos?” Disponível em: <<https://www.kaspersky.com.br/blog/how-facial-recognition-works/6402/>> Acesso: abril de 2017.

¹¹⁷ Sobre o viés racial das análises baseadas em aprendizado de máquina: “*Vintra claims success tackling bias in AI facial recognition.*” Disponível em: <<https://www.biometricupdate.com/202003/vintra-claims-success-tackling-bias-in-ai-facial-recognition>>; “*Combatting facial recognition bias with better data.*” Conforme Susan Miller “uma crítica importante à tecnologia de reconhecimento facial é que ela só pode fornecer resultados com base nos dados usados para treiná-la. E quando descobre a partir de conjuntos de dados em que os jovens brancos são super-representados, tem dificuldade em identificar corretamente mulheres e pessoas com tons de pele mais escuros, levando a falsos positivos e acusações de viés nos algoritmos de inteligência artificial. Disponível em: <<https://gcn.com/articles/2019/01/30/ibm-facial-recognition-dataset.aspx>> Acesso: março, 2020.

¹¹⁸ A partir do verbete “Reconhecimento Facial” realizado pelo Projeto Draft. Segundo tal descrição, a técnica foi criada pelo matemático e cientista da computação Woodrow Wilson Bledsoe (1964). Os processos de reconhecimento facial são usados, em geral, por empresas privadas, governos e pessoas físicas, assim como para entretenimento (como jogos e redes sociais como o Facebook). Segundo Luiza Mesquita, coordenadora da área de inovação do Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio (ITS Rio) as técnicas de RF são principalmente utilizadas por sua praticidade e segurança, inclusive no campo policial para detecção de suspeitos ou criminosos, até mesmo em multidões. Uma vez que haja uma base de dados, o Reconhecimento Facial é uma via de acesso a

As etapas de reconhecimento algorítmico compõem-se, basicamente, do mapeamento de traços faciais de uma pessoa e da comparação destas informações com uma imagem digital do mesmo rosto a fim de confirmar sua identidade. Estas etapas lembram o processo de pintores de retratos que consideram os chamados pontos nodais (como a distância entre os olhos, a largura do nariz, profundidade das órbitas oculares, a forma das maçãs do rosto e o comprimento da linha da mandíbula), a tradicional “forma de ovo” que compõem uma geometria espacial única definindo a diferença de um rosto para outro. A comparação da aparência de alguém é feita a partir de um modelo interno, adaptado às pessoas, em geral, conforme regiões.

A simulação dos movimentos corporais encontra na face humana sua conexão e obstáculo, principalmente, com os sorrisos humanos. Isso porque qualquer expressão pode alterar nossos rostos e eliminar as possibilidades de reconhecimento para os algoritmos de computador. Outros movimentos, como alterar o nível dos olhos ou virar o rosto, também “confundem” o processamento de algoritmos que analisam imagens em duas dimensões. Os algoritmos que trabalham com modelo 3D tornam-se mais eficientes quando ao projetar uma grade no rosto e integrar com captura de vídeo da cabeça humana o programa entende que a aparência de alguém muda com o ângulo.¹¹⁹ Assim temos ainda a questão do “ponto de vista” como determinante para o reconhecimento de uma imagem facial.

De que “ponto” nosso olhar parte para notar e reconhecer o outro hoje? O “direito à imagem” pressupõe pertencimento ao mesmo tempo que insere modelos faciais inalcançáveis ou descolados das tendências históricas e marcas pessoais. As *máscaras* (das mímicas do rosto vivo aos artefatos) compreendem invenções culturais de controle e ajuste social. Desde os primeiros retratos fotográficos (entre os séculos XIX e XX) as imagens tecnológicas

todos os dados das pessoas listadas (RG, CPF, endereço, local de trabalho etc.) No Brasil, a Receita Federal usa, desde o ano de 2016, o sistema de Reconhecimento Facial em aeroportos para identificar passageiros. Essa utilização é bastante controversa porque é passível de apontar erroneamente alguém acusando pessoas inocentes. As possibilidades de erro, como não detectar pessoas negras, principalmente mulheres, assim como a questão da violação de privacidade, são apontadas por especialistas em diversas publicações encontradas em veículos como *Wired* e *New York Times*, por exemplo). Disponível em: <<https://projetodraft.com/verbete-draft-o-que-e-reconhecimento-facial/>> Acesso em 30 de maio de 2018.

¹¹⁹ De acordo com o artigo “How many faces do the people know?” de Jenkins R, Dowsett AJ, Burton: “Ao longo da história da nossa espécie, os humanos normalmente viveram em pequenos grupos de menos de cem indivíduos. No entanto, nossas habilidades de reconhecimento de rosto parecem nos equipar para reconhecer muitos indivíduos, talvez milhares. A sociedade moderna fornece acesso a um grande número de rostos, mas ninguém estabeleceu quantos rostos as pessoas realmente conhecem” Os autores descrevem um método para essa contagem combinando medidas separadas de lembrança e reconhecimento, mostramos que as pessoas conhecem cerca de 5.000 rostos em média e que as diferenças individuais são grandes. Os resultados oferecem uma possível explicação para a grande variação no desempenho de identificação. Eles também fornecem restrições para a compreensão das diferenças qualitativas entre a percepção de rostos familiares e desconhecidos - uma distinção que fundamenta todas as teorias atuais de reconhecimento de rosto.” In:<<http://rspb.royalsocietypublishing.org/>> Acesso em julho de 2020

inserir o rosto num acelerado processo de desvinculação do corpo orgânico e na paradoxal busca por diferenciação pela semelhança com as imagens faciais celebradas nos circuitos midiáticos.

Hoje, conforme Gabriela Reinaldo (2019) a “sociedade facial” produz máscaras incorpóreas que impulsionam rapidamente este desejo mimético. Das técnicas de maquiagem à radicalidade das cirurgias plásticas, os chamados “*selfies*” reproduzem *ad infinitum* (e *ad nauseam* – *argumentum ad nauseam*) uma enormidade de rostos. Rosto que assim como rapidamente consumidos, rapidamente esquecemos, em uma prosopagnosia programada.”¹²⁰

Aqui, *Humpty Dumpty*, o personagem de Lewis Carroll se faz presente: a lógica da cultura dos softwares é impor sua própria ordem de processamento como única possibilidade de reconhecimento facial. Mas em que momento ser reconhecido socialmente não esteve condicionado a invenção do rosto segundo percepções parciais e seletivas, de uma “prosopagnosia programada”? Atualmente a diferença se faz na velocidade inapreensível e na saturação de imagens incorpóreas, qualidades típicas dos processos de audiovisualização softwarizada da cultura. Desse modo, podemos supor que as *máscaras* do nosso tempo aderem às imagens de rosto geradas por softwares e das condições de reconhecimento facial inventadas na “caixa preta” dos ambientes virtuais.

O algoritmo de reconhecimento pressupõe, assim, uma imagem de rosto “estável”. Em conformidade com a imagem facial capturada e armazenada no ambiente dos softwares. Ao ser desprezado, o corpo/rosto de natureza mutante (*atual-virtual*) reduz a intervenção imprevisível de agentes externos; tecido na ausência de uma experiência tátil, se configura como face ensimesmada, alheia a modulação da temperatura e das emoções humanas.

“O que significa, de fato, ser reconhecido, se o objeto do reconhecimento não é uma pessoa, mas sim um dado numérico?”. E como é possível comunicar não através de um sorriso ou de um gesto, não de uma gentileza ou uma reticência, mas por meio de uma identidade biológica?” questiona Agamben (2015, p 84-86). Para o autor “A nova identidade é uma identidade sem pessoa”. Além disso, os dispositivos de identificação capturam um “desejo humano”, uma vontade de libertar-se do peso da responsabilidade moral e jurídica através da unificação da “persona” / máscara. No entanto, a nova “identidade sem pessoa” faz valer uma ilusão não de unidade, mas de uma multiplicação infinita das máscaras. Numa

¹²⁰REINALDO, Gabriela. *Rosto na mídia e rosto como mídia: as contribuições de Hans Belting para o estudo do rosto*. In: Revista Famecos. Mídia. Cultura e Tecnologia, V.6, n.9, 2019. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/32442>> Acesso: dezembro, 2019.

identidade puramente biológica e associada, assumimos na Internet todas as máscaras e vidas possíveis, sendo que nenhuma poderá nos pertencer particularmente.¹²¹

A intensificação desses processos pode ser ilustrada com o desenvolvimento das chamadas *Redes Neurais Generativas*¹²² que funcionam por sistemas de interação de várias unidades de processamento em rede e aprendizado através de exemplos. Essas redes contemplam os processos “*Deep Learning*” das máquinas e podem aprender a imitar e criar mundos semelhantes ao ambiente externo de vários domínios como imagens, músicas, falas e escrita. Em síntese, uma arquitetura neural estrutura-se em camadas: Camada de Entrada: onde os padrões são apresentados à rede; Camadas Intermediárias ou Escondidas: que realizam a maior parte do processamento sendo extratoras de características; e Camada de Saída: conclusão e apresentação de resultados. O desempenho destas redes depende da habilidade de aprender do seu ambiente e afinar as interações das unidades de processamento; do paradigma de controle e verificação de aprendizado: supervisão (externa), auto-organização, e reforço (crítica externa sobre a resposta da rede).

Os circuitos em rede neural, assim como de outros dedicados ao processamento de imagens, contam com numerosos bancos de imagens digitais. Estas imagens servem como “dados de entrada” usados na dissecação tecnológica do rosto (processamento de camada intermediária e extração de características). Percebemos que estes arquivos imagéticos são alimentados com produções visuais de mesma natureza, ou seja, nos vemos a partir das imagens que criamos nestes ambientes (capturas e edição por aplicativos, por exemplo) e que nos são “devolvidas” já (re)processadas por softwares. Exemplos, modelos e padrões de rosto

¹²¹AGAMBEN Giorgio. *Nudez*. Belo Horizonte, Autêntica, 2015.

¹²²Pesquisas recentes compreendem o desenvolvimento de Redes Adversárias Generativas (GANs/ *Generative Adversarial Networks*) e *Adversarial Latent Autoencoder* (ALAE). As GANs são arquiteturas de redes neurais mais profundas que combinam duas redes neurais concorrentes. Enquanto uma rede tem função generativa (como renderizar imagens ou tentar resolver um problema) a outra tem o papel de desafiar/testar os resultados da primeira de modo a refinar o aprendizado. Conforme o artigo “*Adversarial Latent Autoencoders*” (abril de 2020) de Stanislav Pidhorskyi, Donald Adjeroh, Gianfranco Doretto, os sistemas de redes generativas seguem em constante atualização no sentido de maior autonomia (auto-regulação/organização). As abordagens básicas, que trabalham de modo “não supervisionado” (*autoencoders*) tem o objetivo de combinar propriedades gerativas e representacionais que aprendem simultaneamente um mapa codificador-gerador. Os autores discutem avanços nesse sistema com o desenvolvimento de um *autoencoder* chamado *Adversarial Latent Autoencoder* (ALAE), considerando a expansão do processamento da “camada intermediária” que passa a realizar combinações possíveis, “latentes” na arquitetura da rede e dos dados. Os autores projetaram e testaram dois *autoencoders*, destacando o que chamaram de “*StyleALAE*”. “Mostramos que o StyleALAE não pode apenas gerar imagens faciais de 1024x1024 com qualidade comparável ao StyleGAN [outra estrutura de *autoencoder*], mas com a mesma resolução também pode produzir reconstruções e manipulações de rosto com base em imagens reais. Isso torna o ALAE o primeiro *autoencoder* capaz de comparar e ir além dos recursos de um tipo de arquitetura apenas de gerador”. < <https://arxiv.org/abs/2004.04467>>; O projeto “This is person does not exist” resultam de pesquisas da empresa de placas de vídeos e eletrônicos “Nvidia” sobre Redes Neurais Adversárias; conforme estudo divulgado em 2017: Disponível:<https://research.nvidia.com/sites/default/files/pubs/2017-10_Progressive-Growing-of/karras2018iclr-paper.pdf>. Acessos: julho de 2020

sugerem um “olhar” que nos inventa e reconhece tendo como referente, por fim, o próprio ou o “mesmo” rosto maquínico. As marcas ou limites entre a percepção humana e os modos estatísticos de ver se mostram emaranhados.

Tomando o retrato sintético/eletrônico (em si, um tipo de “anamorfose cronotrópica”), estas interações ambíguas seriam um convite para “ações fabulatórias”. A própria *memória rosto* encontra-se latente na ecologia dos softwares como uma espécie de antídoto. Neste sentido, os diferentes procedimentos tecnológicos desenvolvidos para a representação sintética do rosto humano convocam tendências que não se restringem aos ambientes condicionados da programação.

O rosto humano como objeto de captura e processamento algorítmico potencializa certa “inquietação” do referente entre o retrato fotográfico e a simulação facial incorpórea. Numa abordagem *fabulatória*, a experiência com e nas imagens se realiza de modo *intuitivo*. Nesse sentido, tomamos a concepção de Kathrin Yacavone (2017, p. 342; 351)¹²³ ao afirmar certa autonomia relacional do observador e da “singularidade da fotografia”:

El referente es inherente a la imagen sin importar las veces que se reproduzca, o qué ‘versión’ individual de la fotografía se experimente (...) La singularidad de la fotografía nos sirve para resaltar la potencial dimensión ética de *cualquier* interacción con la fotografía, ya que lo ético siempre tiene que ver con ajustar cuentas con la realidad de la relatividad, la pluralidad y la diferencia de manera que no sólo la tolera, sino que le celebra¹²⁴.

O que qualifica aspectos de singularidade dessas imagens se realiza por meio da interação de *durações* distintas, do rosto sintético que representa o indivíduo a partir de sua ausência, e do retrato fictício que inventa uma presença jamais vista. Neste contexto, perspectivas multidisciplinares (entre a ciência da informação e da comunicação, da filosofia,

¹²³Kathrin Yacavone nos apresenta um “retrato” do encontro entre Walter Benjamin e Roland Barthes que nos ajuda a entender a importância cultural da experiência fotográfica. Para tanto, restitui a conexão entre preocupações comuns aos autores, como o paradoxo da captura de uma realidade que se converte em ficção e as questões ligadas ao tempo, a subjetividade, a memória e a sensação de perda - próprias das dinâmicas fotográficas. Esses vínculos percorrem a linha de estudo da fotografia e suas interpretações históricas e teóricas traçadas por Yacavone. O livro faz um texto/testemunho da experiência de Benjamin e Barthes com objetos fotográficos analógicos. Ainda hoje estas leituras nos proporcionam perspectivas estéticas da imagem que seguem relevantes para qualquer consideração rigorosa sobre a fotografia digital. “Esto se debe a su manera de abordar el medio, por lo general, fenomenológica, basada en el espectador, que de manera inherente contrarresta cualquier tipo de determinismo tecnológico y reduccionista que trate de igualar la experiencia concreta de la imagen fotográfica con el acto real o supuesto de su creación de manera simplista e no dialéctica” (p.343) YACAVONE, Kathrin. *Benjamin, Barthes Y La Singularidad de la Fotografía*. Barcelona, Alpha Decay, 2017 (Cap. III Fotografía, Recuerdo y Redención; p.159-195)

¹²⁴(O referente é inerente à imagem independentemente de quantas vezes ela é reproduzida, ou de qual ‘versão’ individual da fotografia é vivenciada (...)) A singularidade da fotografia nos ajuda a destacar a dimensão ética potencial de qualquer interação com a fotografia, já que o ético sempre tem a ver com acertar contas com a realidade da relatividade, da pluralidade e da diferença de uma forma que não só a tolera, mas também a celebra)

das artes visuais, e um viés arqueológico) inclinam-se a discutir modos de ver, operar e de “celebrar” o rosto nas imagens faciais geradas por softwares. Entre elas, a produção de Martínez e Lozano (2019)¹²⁵, assim como a de Lee-Morrison (2018)¹²⁶, tencionam a função de identificação e padronização do indivíduo numa abordagem crítica das artes e técnicas figurativas modernas em diálogo com as tecnologias contemporâneas.

Desde a segunda metade do século XX o constante desenvolvimento da computação gráfica refina as possibilidades de representação e simulação do rosto no campo artístico, científico, na indústria audiovisual e de entretenimento. A fotomontagem de imagens de síntese, a modelagem 3D e o *morphing* digital, são alguns exemplos de importante impacto nas técnicas de geração de retratos sintéticos e de identificação facial computadorizados.

Os métodos automatizados de reconhecimento, processamento e geração de imagens de rostos são métodos estatísticos de reconhecimento de padrões. Estes procedimentos se vinculam, em geral, a técnicas de antecedentes analógicos entre os séculos XIX e XX, como o “retrato composto”, criado e desenvolvido por Francis Galton (a justaposição de um conjunto de retratos de indivíduos para extrair um “retrato típico”, espécie de matriz, para todas as outras “cópias”) e os *kits fotográficos* e coleções de fragmentos para fazer retratos com montagens, e ainda, nestes a heranças dos livros acadêmicos dos séculos XVI e XVII, dedicados a compor exaustivas coleções de desenhos técnicos do rosto e corpo humanos em detalhes. No final dos anos de 1970, o projeto de simulação do processo de envelhecimento do rosto humano, proposto pelos artistas Nancy Burson e David Kramlich, destacou o efeito computadorizado da transformação progressiva de uma imagem fotográfica em outra, chamado de *morphing* facial.

Ao tomar o estudo da fisionomia e o retrato como operador estético e político, esses procedimentos atestam a sobrevivência de paradigmas que resultam em um “novo rosto imaginário” aderente às lógicas sociais de cada época. O desejo de capturar e domesticar o rosto ganha fôlego no contexto em que a criminologia e a saúde mental se inserem no cotidiano das cidades industrializadas. Estas áreas estabelecem um tipo de matriz estratégica,

¹²⁵MARTÍNEZ, José Vicente Martín; LOZANO, Sergio Luna. El rostro sintético. Estrategias de representación en torno al retrato artificial. *Artnodes*. Revista de Arte, Ciencia y Tecnología. N. 23, 2019. Disponível em: <<https://artnodes.uoc.edu/articles/abstract/10.7238/a.v0i23.3186/>> Acesso em: agosto de 2019.

¹²⁶ LEE- MORRISON, Lilla "A portrait of facial recognition: Tracing a history of a statistical way of seeing". It is published in *Philosophy of Photography*, Volume 9, Number 2, October 2018, p. 107-130 <https://www.academia.edu/40097074/A_Portrait_of_Facial_Recognition_Tracing_a_history_of_a_statistical_way_of_seeing> Acesso em: agosto de 2019.

na combinação e aperfeiçoamento de técnicas de desenho, colagem, fotografia, montagem e modelagem, desenvolvidas em distintos tempos históricos.

Na perspectiva de uma arqueologia da mídia Martínez e Lozano (2019, p. 21-25) reconhecem três estratégias gerais usadas na produção de retratos sintéticos: 1) a definição da imagem média para um padrão de rosto; 2) a combinação de fragmentos faciais para criar um retrato híbrido; 3) o estereótipo adaptado, que começa de um esquema universal para abordar uma concepção específica. Cada uma dessas fórmulas responde ao objetivo de gerar o retrato plausível de um indivíduo com fragmentos ou combinações de faces universais.

O Retrato Composto (1877) criado pelo antropólogo e propulsor da eugenia moderna Francis Galton (1822-1911) designa o recurso visual utilizado para definir uma “imagem média” através de múltiplas exposições fotográficas. O procedimento consiste em fotografar numa mesma “placa” distintos retratos nas mesmas condições de luz, pose e dimensões, com um tempo de exposição reduzido (o tempo normal de uma exposição fotográfica era então dividido entre o número total de rostos que comporiam o retrato final). O objetivo de Galton era encontrar um rosto genérico, um padrão fisionômico de um grupo de indivíduos. Os primeiros Retratos Compostos foram produzidos com rostos de criminosos e delinquentes na busca do rosto médio “do homem propenso a cometer um crime”¹²⁷. Tal fusão total de dois ou mais elementos produziam uma qualidade imagética na qual não era possível determinar os limites de um rosto e outro ou discernir traços individuais. Na produção audiovisual a fusão eletrônica ocorre desde o final dos anos 1980 - como no filme “Willow” de Ron Howard, 1988 - graças aos sistemas digitais (fotografia, filmagem) e os softwares que facilitam as operações de metamorfose de imagem.

Os compósitos correspondem a um estado intermediário do *morphing facial*, efeito que transforma uma imagem em outra por meio de uma transição contínua. Essa técnica de metamorfose dissolve imagens ou formas de maneira gradual ao mesmo tempo que as deforma para obter a fusão entre elas. A artista Nancy Burson registrou o software em 1981 e logo foi usado pelo FBI para ajudar na localização de crianças desaparecidas, servindo em alguns casos para identificar diferentes menores e devolvê-los às suas famílias.¹²⁸ Um método

¹²⁷O uso desse método levou a *frenologia* (“*L'uomo delinquente*” / Cesare Lombroso) que buscava a “média” não de rostos, mas de crânios.

¹²⁸Burson desenvolveu seu trabalho como artista baseado principalmente em retratos compostos feitos por computador em que, através da média ou combinação, mesclou os rostos de diferentes pessoas para gerar um retrato sintético em busca de diferentes arquétipos de beleza, raça, poder ou gênero. Entre eles: “*First and Second Beauty*” (1982): *morphing* entre fotografias das atrizes Bette Davis, Audrey Hepburn, Grace Kelly, Sophia Loren, Marilyn Monroe, e Jane Fonda, Jacqueline Bisset, Diane Keaton, Brooke Shields, Meryl Streep; em outro trabalho, “*Androgyny*” (1982), a base para o composto foram imagens de 6 homens e 6 mulheres; em

semelhante é aplicado a gravações de áudio, alterando vozes ou linhas vocais, um tipo de matriz dos processos de *depp fake* usados atualmente para sincronizar imagem e som no ambiente digital computadorizado.

Diferente dos retratos compostos, a combinação de fragmentos faciais para criar um retrato híbrido vincula-se ao ensino de técnicas de desenho nos séculos XIV a XVII, contexto em que a noção de “atlas de fragmentos faciais” insere-se na história como um tipo de arquivo de referências visuais, assim como as primeiras publicações sobre o estudo da fisionomia¹²⁹. O conceito de atlas visual desdobra-se nas coleções de fotografias no final do século XIX integrando sistemas de identificação criminal a partir de montagens. Da ideia de “retrato falado” desenvolvida por Alphonse Bertillon, aos métodos de composição facial por fragmentos como *Identikit I* (desenhos) e *II* (fotografias), 1959 (Hugh McDonald), e nos anos de 1970, o *Photo-FIT* (Jacques Penry), técnica de Identificação por Foto Facial como um “quebra-cabeça” de fotografias intercambiáveis.

A terceira estratégia mencionada por Martínez e Lozano (2019) - “estereótipo adaptado como modelo de representação” – está relacionada à ideia de H. Gombrich sobre o processo de adaptação de um esquema geral a um esquema particular, ou seja, refere-se a incorporar detalhes e dados “novos” a algo conhecido para melhor ajustar sua forma representativa. Os autores destacam que nos tratados e manuais de desenho dos séculos XIV a XVII a noção de estereótipo consistia em uma série de figuras geométricas simplificadas. O livro *Underweisung der Proportion* (1538), do pintor alemão Erhard Schön, assim como as anotações feitas por Dürer em *Dresden Sketch Album*, exemplificam o método de enquadrar a cabeça humana em um cubo imaginário tridimensional conforme às suas proporções. A visão por planos geométricos da cabeça e do corpo humano ainda é utilizada nos programas dedicados à modelagem 3D.

Sobrepor, combinar, adaptar (...). A ordem das operações nos diz “menos” sobre a qualidade das interferências do que a *duração* ou sobrevivência dos gestos. Nos compósitos a “imagem média” emerge da captura de rostos em tempo reduzido e fragmentado de exposição ao aparelho, de sobreposições que diluem cada fisionomia até sua completa metamorfose. Nestas imagens a possibilidade de retorno às feições de origem de um indivíduo são anuladas. Já nos retratos híbridos a combinação de fragmentos faz com que as diferenças entre eles se

“Evolution II” (1984) a artista usou a fotografia de um homem e de um chimpanzé. Disponível em: <<https://www.nancyburson.com/index>>. Acesso em julho de 2020.

¹²⁹ Entre os autores: Giovanni Battista Della Porta, Charles Le Brun, Johann Caspar Lavater.

acomodem, ou se ajustem a montagem. Deixar visível os limites entre os elementos ou apagar essas linhas de contornos, pode ser tanto uma escolha estética quanto uma condição tecnológica. Nessa linha, o “estereótipo adaptado”¹³⁰ não só combina e intensifica as outras estratégias, como assume para si o domínio das imagens de rosto.

Os softwares de processamento e produção de retratos sintéticos não só tomaram esses sistemas anteriores como base, como ampliam e refinam constantemente as possibilidades de aplicação (capacidade e acesso aos bancos de dados virtuais, ferramentas de edição, modificação de imagens, por exemplo). Com o uso de algoritmos de reconhecimento facial (*Facial Technologies Recognition* / FTR), a diferença, conforme Lee-Morrison (2018, p 111-114) está na fusão da estatística e a visão. A autora nos diz que destaca a técnica chamada *eigenface*¹³¹ que compreende a projeção da imagem capturada de um rosto a ser reconhecido num ambiente digital específico (“facespace”). Essa imagem facial desconhecida é comparada e contrastada com os rostos de um arquivo digital de faces matemáticas (padrões determinados por vetores) que o algoritmo tem como referência. Os rostos não identificados neste ambiente passam a integrar o sistema como uma nova variação no intuito de aperfeiçoar o processo de aprendizado de máquina. No entanto, Lee-Morrison diz que as faces resistem a essa quantificação e calculabilidade, que são medidas primárias de conhecimento algorítmico¹³². Tais interações provocam um tipo de “estética do processo algorítmico” que

¹³⁰ Os autores resgatam trabalhos de diferentes áreas em que as mudanças técnicas e tecnológicas nas estratégias de produção de retratos sintéticos são visíveis: Retratos Compostos: Francis Galton, *Fotografia composta de uma família*, 1882; Nancy Burson, *Androgyny* 1982; [SEP] LawickMüller, *La Folie à Deux*, 1992-1996. Retrato Híbrido: Odoardo Fialetti, “O verdadeiro método e ordem para desenhar todas as partes e membros do corpo humano”, 1608; Jacques Penry, *Photo-FIT (Photo Facial Identification Technique)*, 1971; Keith Cottingham, *Female Adult Profile (History Re-Purposed)*, 1999. Estereótipo Adaptado: Erhard Schön, *Unterweisung der Proportion*, 1538; Modelagem digital 3D; Albrecht Dürer, *Álbum de esboços de Dresden*, ca. 1513; Keith Cottingham, série *History Re-Purposed* (1999). (MARTÍNEZ; LOZANO, 2019, p. 22-25)

¹³¹ A técnica “*eigenfaces*” (desenvolvida por Sirovich e Kirby em 1987) propõe representar imagens faciais através de uma base de componentes principais (cálculos vetoriais definidos como padrões de características). Desse modo, o rosto eletrônico gerado por algoritmo pode ser composto com a combinação de diversas *eigenfaces*. Nesse sistema a abordagem por reconhecimento compreende a execução de tarefas como a criação de uma biblioteca com imagens das faces de indivíduos onde devem ser incluídas imagens diferentes, ou seja, com variações na expressão facial e nas condições de iluminação; cálculos que determinam vetores e valores próprios e combinam um conjunto de imagens de treino para determinar padrões, assim como o armazenamento de um vetor característico para cada indivíduo compondo arquivos referenciais; além disso são determinadas margens de erro que definem a distância máxima permitida a qualquer classe facial. Para cada face identificada, o seu vetor característico é calculado e comparado com os vetores característicos armazenados. Caso a comparação satisfaça as condições definidas, a imagem é classificada como “conhecida”. Caso contrário, é classificada como “desconhecida”, podendo optar-se pela sua adição à biblioteca (criação de uma nova classe facial). De acordo com Lee-Morrison (2018); e com a compilação de J. M. Almeida e H. Bento. Disponível: <<http://www.sinfic.pt/SinficWeb/displayconteudo.do?numero=44666> >

¹³² Conforme Lee-Morrison [2018] a partir dos estudos de Woodrow W. Bledsoe (1963,1964): os desafios para o aprendizado dos programas de reconhecimento facial compreendem, em síntese, a extensa variabilidade nas imagens faciais, a rotação da cabeça (frontal e perfil) e inclinação; a intensidade e ângulo da iluminação; o

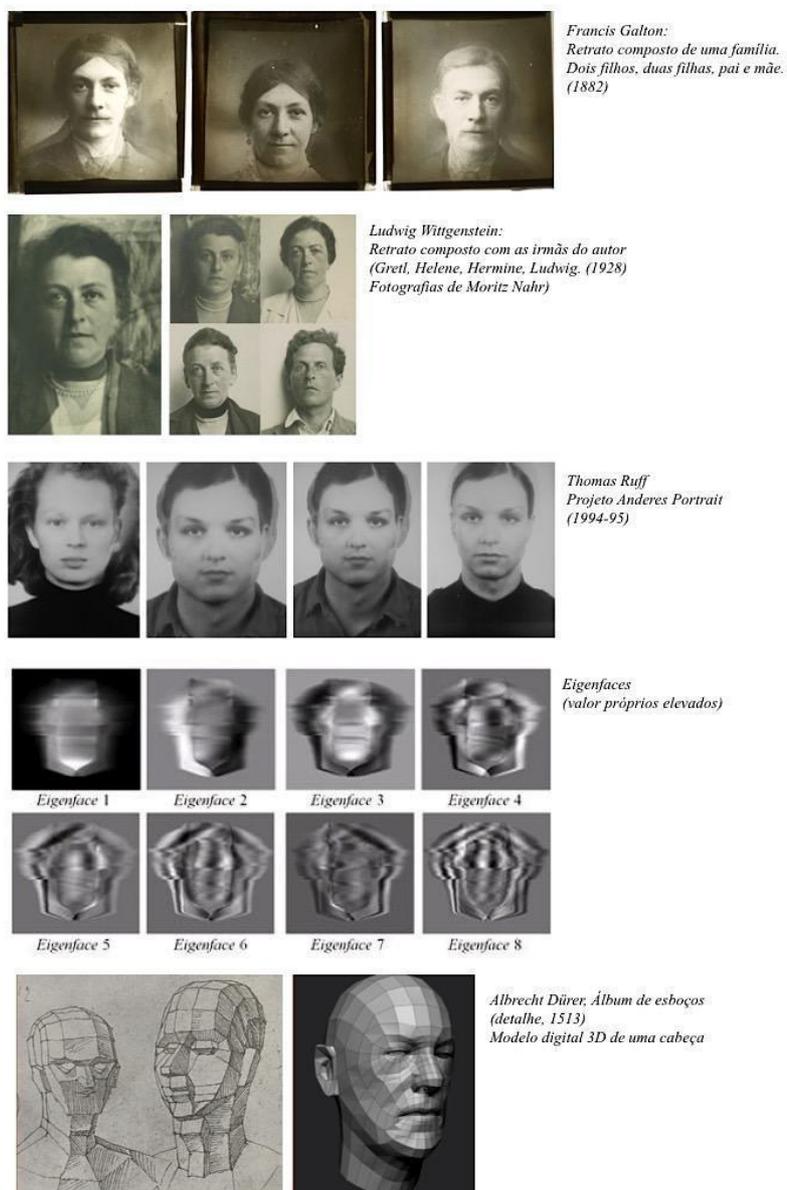
nos faz “(re)imaginar” a produção de conhecimento das faces maquínicas (“*Facial Machines*”) aos retratos futuros (“*Future Portraits*”).

As *imagens fabulatórias* nos retratos sintéticos se atualizam neste jogo de contrastes, da natureza movente do rosto humano (de variações, transformações incontáveis e indeterminadas) e da visão da máquina (de um mecanismo representacional que recruta padrões matemáticos para reconhecer uma face). São movimentos em que as tendências estéticas do processo algorítmico expressam visualidades ruidosas, desfocadas, fantasmagóricas. A visão maquínica modela como e quais faces podem ser reconhecidas através da combinação de diversas *eigenfaces* de múltiplas faces em camadas. As manchas, borrões, as sombras que aparecem nestas configurações são aspectos claros, inteligíveis para o olhar da máquina, próprios de sua matriz anamórfica e probabilística.

A esse respeito, o estudo de Lee-Morrison (2018, p. 122-127) destaca que tanto a estética RTF como os efeitos visuais dos compósitos de Galton sugerem um nível de incerteza que se materializa nas representações através do desfoque; característica presente no trabalho do filósofo Ludwig Wittgenstein (“semelhanças familiares”) e no projeto “*Anderes Portrait*” do artista Thomas Ruff.

tamanho da fotografia (escala); a expressão facial; o envelhecimento; e o crescimento capilar. Bledsoe escreveu os primeiros relatórios registrados em estudo de reconhecimento facial automatizado ainda nos anos de 1960.

Figura 17 – Estratégias de representação facial



Fonte: Montagem da autora a partir de reproduções.

Nos compostos de Galton a estatística é uma ferramenta que revela uma maneira de abordar o objeto baseada em inferência e redução. Os elementos fora do “espaço da face”, a sombra nas imagens, eram os resíduos do processo que fazia emergir da *pictura* uma unidade facial. O que era um “dado cego”, ruído a ser desprezado na lógica estatística de Galton, foi tomado pelo filósofo Ludwig Wittgenstein como “clareza perceptiva retratada no borrão da

imagem”, e não no rosto centralizado e médio.¹³³ Para o filósofo, um estado perceptivo em que se “continua a ver o mesmo”, espécie de “cegueira de aspecto”, era o que permitia a Galton determinar um padrão facial a partir dos retratos compostos.

Como objeto estético, o composto facial tende a problematizar as imagens de identificação num contexto mais amplo. Aqui Lee-Morrison aborda a série chamada “*Anderes Portraits*” (1994–95) do artista Thomas Ruff. Diferente das fusões produzidas por Nancy Burson, as sobreposições de Ruff mostram nos “rostos que não existem” os contrastes que os tornam plausíveis e fictícios ao mesmo tempo, assim tensionam a incerteza inerente à função do processo de reconhecimento automatizado de sujeitos e identidades sempre em construção.

Nos esboços de Dürer os polígonos em forma de faces configuram uma forma base, um estereótipo adaptado com detalhes, cores, sombras, ou seja, finalizado de acordo com técnicas de desenho a fim de melhor aderência ao que se deseja representar. Os programas digitais transportam e ajustam este processo ao ambiente computacional acelerando e expandindo suas possibilidades. Martínez e Lozano (2019, p.25-26) dizem que esse tipo lógico construtivo está intimamente relacionado à forma de esculpir elementos sólidos, onde a forma é esvaziada de um simples bloco até atingir a configuração final.

Se para Galton o retrato composto era uma estatística pictórica de redução e síntese; para Wittgenstein os compósitos serviram como operador da unidade de um conceito, no caso, a noção “semelhanças familiares” - capacidade de representar os espaços de diferença, particularidades e variações - estabelecidas por meio de jogos de linguagem específicos.

Os borrões que a manipulação do tempo fotográfico produz deixam ver que as imagens, especificamente os objetos representados, se realizam nos jogos da matéria e da memória sobre a ideia de rosto. No caso da técnica *eigenface* o “espaço da face” recupera, se apropria justamente dessa qualidade – turva, fantasmagórica - que caracteriza tanto os movimentos do rosto humano quanto a própria síntese numérica. As figuras são geradas a partir de sobreposições, sombras, manchas gráficas desfocadas e inteligíveis ao aparelho. Os

¹³³ Na década de 1920, Wittgenstein criou seu próprio retrato composto, uma compilação a partir de fotografias dele e de suas irmãs Gretl, Helene e Hermine, com a ajuda do fotógrafo Moritz Nähr. Com este procedimento a noção de “semelhanças familiares” tornou-se ideia filosófica central no trabalho de Wittgenstein como uma maneira de entender a unidade de um conceito / “*não pense, mas veja!*”. No campo da comunicação noções de performatividade e pragmática da linguagem encontram na filosofia de L. Wittgenstein uma das principais referências, especialmente com a ideia de jogos de linguagem, usos e contextos, ou seja, com a ideia de que um enunciado não significa em si, mas se faz nas relações (jogos) que a linguagem permite em seus exercícios ordinários cotidianos. (CITELLI, 2014, 474-477). CITELLI, Adilson. “Teoria Performativa e Pragmática da Linguagem”, In: CITELLI, Adilson; BERGER, Christa; (et. all, Orgs.) Dicionário de Comunicação. *Escolas, teorias e autores*. São Paulo, Contexto, 2014. (p. 474-483).

elementos visíveis se chocam, se debatem nos limites imperceptíveis de um território de possibilidades exponenciais, mas também de formas contidas na invisibilidade programada.

Nestes termos, a produção do rosto na cultura dos softwares estabelece condições de experiência com as *imagens*¹³⁴ que fazem do retrato sintético um operador e ao mesmo tempo uma descrição visual nos processos de conhecimento em vários domínios.

“Se há uma mutação em curso na natureza da visualidade, quais formas e modos estão sendo deixados para trás?” Jonathan Crary (2012, p. 12) nos provoca a pensar nas implicações dos sistemas de organização dos objetos no cotidiano, de que modo determinam a experiência do observador, a produção de modos de ver e agir. Para o autor (2013, p. 114-117) não só no retrato, mas em outras expressões imagéticas estariam manifestas as crises sensoriais e cognitivas dos períodos históricos. Ao analisar o quadro “Na estufa” (C. Manet, 1879) o autor destaca que no período em que o realismo deixou de ser uma questão de mimese e passou a tratar de uma relação tênue entre síntese perceptiva e dissociação, os rostos pintados naquele quadro seriam como o reduto de disputa representativa. Manet teria então percebido a volatilidade dessa região e entendeu que ao perturbar sua coerência também estilhaçou e redirecionou a atenção normativa. Não por acaso neste mesmo período os estudos empíricos da percepção e da cognição descobriram distúrbios visuais como a *agnosia* – deficiência na função simbólica que acarretava uma falha de reconhecimento, incapacidade de identificar qualquer objeto conceitual e simbolicamente. Tipo de sintoma entre resistência e adaptação aos padrões de informação perceptiva.

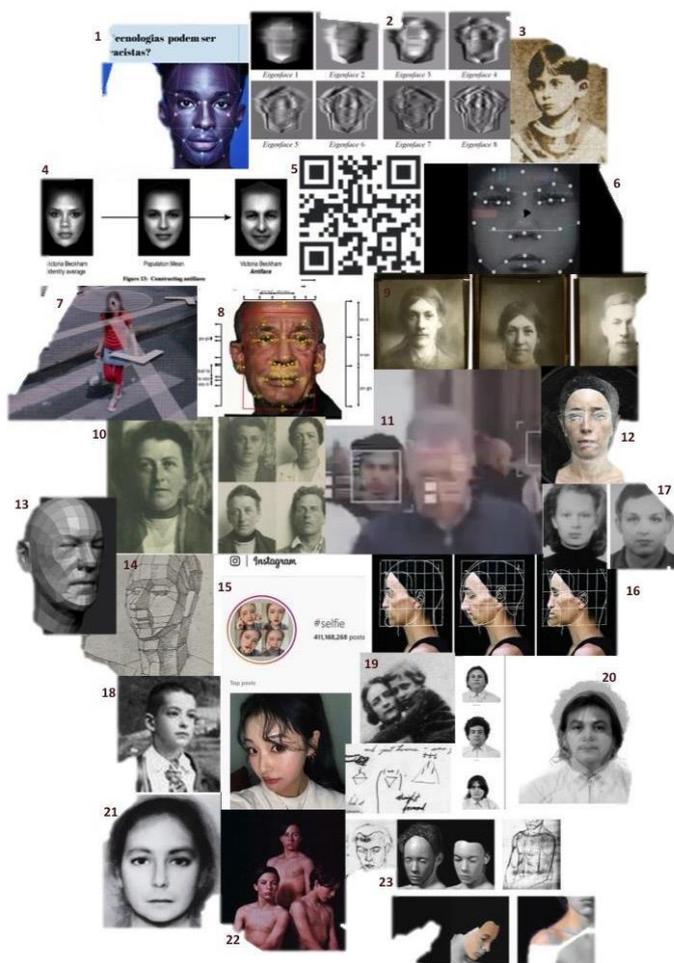
Independente do contexto, o olhar humano e a visão da máquina sempre buscam *alguém, algo* na superfície imagética. Neste espaço indefinido e de camadas desconhecidas, podemos experimentar os movimentos dos processos de constituição das imagens faciais - as qualidades da matéria que presentifica tendências estéticas, a vitalidade expressiva num retrato, a despeito de uma semelhança referencial localizável, ou do desempenho do aparelho.

O que vemos e o que a visão da máquina reconhece - *alguém, algo* - como *Visage* miragem. Este rosto, superfície, espaço culturalmente construído, encontra na relação com a

¹³⁴Neste sentido, lembramos que Walter Benjamin (1991, p. 126) analisa a figura do *flâneur* concebida pelo escritor Edgar Allan Poe como a imagem do homem moderno sob os efeitos da multidão, ou seja, a “uniformidade do comportamento” e a “uniformidade dos gestos”, do sorriso “subentendido no familiar *keep smiling*” como um amortecedor gestual e da relação entre selvageria e disciplina, que transformam o corpo humano condicionado a relações de “choques” (entre os transeuntes e as operação maquinicas). BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas III*. Charles Baudelaire. Um lírico no auge do capitalismo. São Paulo, ed. Brasiliense, 1991 [Cap. “Sobre alguns temas em Baudelaire” (p. 103 – 149)]. Conforme Benjamin, Baudelaire teria retirado a figura do *flâneur* do conto “O homem na multidão” de Edgar Allan Poe.

paisagem “não uma metáfora para a natureza, uma maneira de evocá-la”, mas “de fato a natureza.” (CAUQUELIN, 2007, p. 38).

Figura 18 – *Visage miragem*



Fonte: Montagem da autora a partir de reproduções¹³⁵

¹³⁵As figuras da montagem foram extraídas de referências bibliográficas: livros e artigos consultados durante a pesquisa, assim como de buscas na internet a partir de palavras-chave (reconhecimento facial, retratos compostos, imagens de câmeras de vigilância, *selfie*). Referências: 1. “Tecnologias podem ser racistas?”, 2020 (reprodução/imagem ilustrativa: *Getty Images*); 2. Técnica *Eigenfaces*, (imagem ilustrativa, reprodução da internet); 3. Retrato de infância de Franz Kafka, 1888/89 (detalhe/reprodução: YACAVONE, 2017); 4. “*Victoria Beckham 's antiface*”, reprodução: JENKINS; BURTON, 2008); 5. Código QR (*Quick Response*), código de barras bidimensional capturado por câmeras de dispositivos móveis (reprodução da internet); 6. Biometria facial tecnológica, (reprodução: “Um rosto da multidão”, Revista de Pesquisa, Fapesp. Ed. 274/dez. 2018); 7. Michael Wolf, Paris, “*Street View*”, 2009. Série *Unfortunate Events* (reprodução da internet); 8. Reconhecimento Facial, (reprodução base de dados IBM); 9. *Francis Galton*: “Retrato composto de uma família”, 1882; 10. Ludwig Wittgenstein: “Retrato composto com as irmãs do autor”, 1928 (Fotografias de Moritz Nahr) (reproduções: MORRISON, 2018); 11. Imagens capturadas por câmeras de vigilância (reprodução: “Um rosto da multidão”, Revista de Pesquisa, Fapesp. Ed. 274/dez. 2018); 12. “Hemisférios I”, 2009-2010, Adriana Calatayud (reprodução da internet a partir de: FONTCUBERTA, 2013); 13. Modelo digital 3D de uma cabeça; 14. Albrecht Dürer, “Álbum de esboços” (detalhe), 1513, (reproduções: MARTÍNEZ E LOZANO, 2019); 15. *Selfie* (imagem ilustrativa, reprodução da internet); 16. “*Geografias pessoais*”, 2007-2009, Adriana Calatayud, (reprodução da internet a partir de: FONTCUBERTA, 2013); 17. Thomas Ruff, Projeto “*Anderes Portrait*”, 1994-95, (reproduções: MORRISON, 2018); 18. Fotografia tipo *carte-de-visite* de Walter Benjamin e George Benjamin, (reproduções: MORRISON, 2018);

...

Visage miragem, pequeno álbum de retratos, constelação, mapa e, ao mesmo tempo, um único retrato.

Deixo a vista vagar a superfície da montagem, não canso de voltar ao canto superior direito da figura e me deparar comigo criança, num cenário montado para um registro familiar. O que pensava? Não sei, só lembro que a ordem era não olhar para a câmera. Minha cabeça levemente curvada para baixo, nem de perfil, nem frontal. Meus olhos sobem um pouco mais, resistem ao peso da minha cabeça. O que estava olhando de fato? Não sei. Eu era criança e não tinha aprendido a negar a vontade dos outros sobre meu corpo. Tentei ficar estática, corresponder ao que esperavam de mim. Meu pequeno corpo estava agitado por dentro e minhas pálpebras quase se fecharam muitas vezes, disso eu me recordo. Agora olhando esse retrato percebo que no meu cabelo uma luz fixou na imagem um tipo de raio bipartido, ou seria um caminho que se bifurca numa superfície cinza-pálida, por vezes também um pouco amarelada, parece que estou ali. Em outro registro, a minha testa alta, proeminente, se entrega como uma tela em branco, mas meu olhar foge de novo para fora do cenário difuso que armaram para decorar minha pose. E, ainda na infância, no único retrato com minha mãe, eu apareço agarrada ao seu pescoço, grudada nela. Eu olho para o fotógrafo com um pouco de receio, me aconchego e me refúgio naquele rosto amado enquanto ela sim, encara o aparelho. Entre a face de minha mãe e a minha uma sombra forma a linha que nos separa.

Já em um retrato adolescente me vejo mais consciente dos gestos. Mesmo repetindo a antiga pose - o rosto levemente inclinado para baixo - fixo meus olhos no olho da câmera, um deles, pelo menos. Alguns fios do meu cabelo negro e muito liso caem sobre a testa numa curva suave, sem cobrir minha visão. Estava no jogo, mas me protejo na trama desses fios que destacam minha sobrancelha com um tipo de moldura triangular. O fundo e as roupas em tons neutros trazem meu rosto para o primeiro plano fotográfico, enquanto a coloração fria da imagem – algum filtro disponível no aplicativo, suponho - confere a dramaticidade da cena. Enfim, uma *selfie*.

1902, (detalhe/reprodução: YACAVONE, 2017); 19. Retrato Roland Barthes e sua mãe Henriette, 1923, (detalhe/reprodução da internet); 20. “Espelhos Matriciais”, 2009, Renato Roque, (reprodução da internet a partir de: FONTCUBERTA, 2013); 21. Nancy Burson, “*Androgyny*”, 1982, (reprodução da internet); 22 e 23. “Retratos Fictícios”, Keith Cottingham, 1992, (reprodução da internet).

Além de fotografias, na mesma superfície de montagem me deparo com cabeças e faces desenhadas (como foram para ali?). São esboços feitos por alguém que nunca conheci, mas que buscava um tipo de modelo para o estudo da figura humana. Presumo, neste caso, que a tal figura tenha sido eu, embora não me reconheça. É difícil imaginar a si a partir de uma representação tão crua - sem traços familiares, sem linhas de expressão, sem olhos ou cores que representem alguma emoção do momento. Eu tento. Na linha da visão, dois riscos; do pescoço até a nuca, inclusive em toda a face, vejo espaços delimitados em diferentes proporções e escalas, como se cada porção do meu rosto fosse a pequena fração de um terreno baldio que pudesse ser coberto, retraído, aumentado, ou simplesmente apagado de registros cartográficos. Mas o que se torna mais difícil é assumir que com tal base esquemática qualquer figura humana pode emergir. Paradoxalmente as linhas rendem e liberam a fabulação de minha própria imagem, basta abstrair alguns elementos, inserir outros (...)

Há também registros em que me vejo mais velha, adulta. Encaro a câmera. Mas o que ficou esboça pequenas nebulosas, ondas, nuvens turvas que misturam minhas orelhas com os cabelos, a gola da blusa se confunde com um colar de pérolas, entre a boca e o nariz quase posso enxergar o bigode de meu pai e, logo, reconheço lábios idênticos aos de minha avó. Não posso afirmar nada porque acabo de me dar conta que podem ser outras pessoas, outros rostos sobrepostos ao meu. As características da impressão confundem. Uma textura arenosa percorre toda a imagem em tons análogos, de pouco contraste. Minúsculos grãos sugerem a porosidade da matéria – papel / tela / pele – ao mesmo tempo borram detalhes tão preciosos para que pudesse me reconhecer. Um tipo de apaziguamento vem quando resolvo observar esses retratos afastando meu corpo da montagem, aproximando de novo, alternando o ponto de vista. Ninguém e nada está parado a ponto de deixar-se capturar.

Nas imagens de produção algorítmica alguns fundos, ou *espaços da face*, intensamente negros e/ou luminosos, prendem o objeto de representação até as camadas mais discretas desse ambiente. Apareço imersa no cenário de uma noite sem lua, ou de um sonho que parece tomar, invadir a minha cabeça, escorrer sobre a minha face aos poucos. Restam contornos, como se meu rosto estivesse sendo absorvido por aquele espaço e só restasse uma miniatura. Vejo nas simulações softwarizadas as possibilidades de minha *antiface* – um rosto diametralmente oposto e aberto a outras manipulações. Restituir sua forma seria um “falso problema”. O que resiste da fonte/dado de entrada - é justamente o que desde uma imagem de “origem” foi desprezado, mas insiste em presentificar-se ao meu olhar - por hábito, ou pela emoção de *algo ou alguém* que estou sempre a inventar. Se as primeiras fotografias tinham a

capacidade de fazer a figura crescer na imagem - devido a experiência das longas exposições em que ao corpo exercia o direito de viver ao sabor do momento, tudo feito para *durar* - no retrato sintético, gerado por computador, minha face funde-se a imagem, melhor, sugere nunca ter existido fora dela.

Desses movimentos, o ambiente digital me traz representações em que meu rosto, depois de absorvido pelo fundo, retorna para a superfície tatuado por vetores, linhas, módulos interligados. Pequenas demarcações estratificam e medem, avaliam e classificam minhas feições. Parecem constelações unidas, talvez, jamais conhecidas pelos povos antigos, ou por cientistas contemporâneos dedicados aos mistérios da terra e do céu; presumo, também seriam invisíveis em um “mapa astral”.

Quando noto, meu rosto já é um código de barras bidimensional, quadrados dentro de quadrados, retângulos pequenos e finos, pontos dispersos (um quadro de Mondrian, ou um sistema de siglas?) Ah! vejo também aquela imagem que nem me dei conta que estava sendo feita, sou eu caminhando na rua, displicente. Naquele momento não estava pensando nas câmeras de vigilância, nos sistemas de detecção e reconhecimento facial para me espionar, me proteger (?), escaneando meus gestos num trajeto cotidiano, ordinário, em que apareço num vestido rubro. A face está tão turva que mal posso ver qual era a expressão que fazia no momento, além disso, uma forma oval demarca a órbita do meu corpo, assim como linhas simulam as direções que eu poderia tomar. Dentre tantos rostos movimentando-se ao meu redor, o software - fixo a um ponto de visão, e as faces se alternando nos enquadramentos - capturou rapidamente informações precisas sobre nossos corpos. Preciso para o algoritmo é tudo que pode focalizar como dado útil: manchas, diferenças tonais, contornos. Quase não sou eu. E todos a minha volta, somos a mesma pessoa?

Mas o retrato que mais me comove é o de um pequeno mosaico com oito imagens geradas pela técnica *eigenface*, um tipo de ultrassom. Quando nasci essas tecnologias não faziam parte do nosso cotidiano, não tenho nenhuma imagem do meu pequeno rosto em formação no ventre de minha mãe. Agora posso inventar seus vultos, a condição informe ainda no útero; posso enxergar um nariz, os olhinhos fechados, um perfil, sou eu (?).

Ao deixar a visão vagar pela superfície da montagem a tendência é voltar para determinados pontos. A repetição e alternância desses movimentos mistura as figuras humanas aos elementos estatísticos, as qualidades estéticas de cada imagem contaminam. De um tipo de decalque da memória um único retrato emerge impregnado de abstrações desligadas de seu sentido original. Entre constelações e nebulosas, corpo/rosto difuso; a

superfície diz o que não está dado. O espaço é o próprio rosto ilustrando as linhas, os pontos nodais a mapear instantaneamente uma identidade. A teia algorítmica, os módulos matemáticos, o rosto frontal ou de perfil, o desfoque das sobreposições, a imagem arenosa das câmeras de vigilância. Os retratos sintéticos explicitam a qualidade anamórfica comum a matéria humana e a imagem eletrônica. Os movimentos de destruição, restituição e invenção da forma se realizam por uma habilidade, em geral, inapreensível – como nas artes de “berliques e berloques” – “*fata morgana*”, prestidigitação.

...

Na montagem “*Visage miragem*” buscamos criar situações onde a imagem fabulatória se expressa a partir da própria superfície da montagem. Onde rosto, paisagem e anamorfose encontram ressonâncias e diferenças no jogo de representações planejadas.

Certa arqueologia dos métodos e estratégias de representação sintética do rosto abraçam um tipo de resgate dos termos e expressões que constituem o objeto empírico: imagem, rosto, anamorfose, imagem técnica, superfície, paisagem, grão, ruído, efeito. Este conjunto de palavras também está colado às montagens de figuras / picturas. Participa da atualização das virtualidades do *rosto imagem rosto* como elemento/gesto sobrevivente nas diferenças que produz de *si para si* por meio das apropriações tecnológicas e das condições da experiência contemporânea.

O termo superfície contempla a noção de um espaço considerado abstratamente, espaço indefinido, ao mesmo tempo de algo em proeminência. Em geral, uma imagem frontal, cutânea, cujo aparecimento se dá num “golpe de vista”, movimento capaz de liberar a aparência fantasmagórica do objeto. O rosto, nessa visada, é “aparecimento” de certa fisionomia, semblante, da postura ou da pose que faz figura. Uma trama constituída pela noção de uma exterioridade que atinge, no ponto mais alto de sua expressão, o sentido de um afloramento contínuo, do que *dura* no objeto.

Na perspectiva flusseriana as imagens tradicionais são superfícies de representação em dimensões planas, cujo significado depende da imaginação humana. Fazer, decifrar e restituir imagens é acionar nossa capacidade “mágica” de relacionar ideias em diferentes escalas de abstração. Em outro modo de operação, as imagens técnicas são imagens produzidas por aparelhos que - como um jogo ou brinquedo - simula um tipo de pensamento com um fim em si mesmo, ou seja, designam processos que partem da recodificação das imagens em texto/conceitos para em seguida sobrecodificar (simular a seu modo) a reconstituição das abstrações novamente em imagem.

Para resgatar a autonomia da capacidade imaginativa, Flusser (2011, p.21,22) propõe que deixemos a vista *vaguear* pela superfície da imagem, como um *scanning* humano.

A imaginação é capaz de fazer e restituir imagens, a *ação fabulatória* é capaz de inventar memórias. Nesses termos, os algoritmos “imaginam”, simulam imagens faciais realizando um tipo de varredura de códigos, de dados e informações em movimentos programados e autorreferentes. A *intuição* - intensidade reflexiva e corporal – presentifica, atualiza uma *memória rosto*, emoções não codificadas durante a experiência observador – imagem, *fabulação* – imaginação.

Nesse sentido, o filósofo alemão H. U. Gumbrecht (2010)¹³⁶ nos diz que se as imagens midiáticas nos desviam da *experiência estética*, paradoxalmente também podem provocar um retorno a corporalidade (talvez, no sentido bergsoniano, do corpo como *primeira imagem* a conduzir a própria (evolução *criadora*); a chance de nos voltarmos em intensidade para o que a imagem técnica ou a imagem midiática consegue nos afetar: a voz gravada num disposto digital, um rosto em primeiro plano numa tela – uma “pequena epifania” ao encarar um retrato sintético que nos desconcerta.

As imagens (figura 18) exibem retratos *em* audiovisuaisidades – um resgate de técnicas, estéticas e usos do rosto feito imagem / *pictura* de contemplação e memória afetiva, ferramenta estatística e objeto capaz de descrever processos de conhecimento¹³⁷. Elementos mínimos - como grão, ruído, *pixel*¹³⁸ - materializam os compósitos, as imagens geradas por

¹³⁶GUMBRECHT, Hans, Ulrich. Produção de Presença. *O que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro, Contraponto, 2010. (Cap. “Ficar quieto um momento: sobre redenção” p. 167-185)

¹³⁷Das fotografias de infância de Franz Kafka, Walter Benjamin e Roland Barthes, destacamos de seus rostos abstrações fabuladas através de aspectos mínimos: linhas, cores, manchas, coordenadas do olhar, estéticas apreendidas da materialidade das reproduções fotográficas analógicas entre os anos de 1889 a 1923. São retratos bastante explorados em produções literárias sobre memória, fotografia, experiência estética; em especial nas áreas da Comunicação e da História, inclusive partindo de escritos dos próprios autores, como “A pequena história da fotografia” de Walter Benjaim, e “A Câmera Clara” de Roland Barthes. Entre os trabalhos recentes, elegemos o livro de Kathryn Yacavone “*Benjamin, Barthes Y La Singularidad de la Fotografia*”. Barcelona, Alpha Decay, 2017. Como já mencionamos aqui (nota 124, p.120), o trabalho restitui inclinações semelhantes dos autores ao tratar dos retratos de rostos humanos como objeto de estudo. Yacavone parte e volta a, pelo menos, dois pontos em comum entre Benjamim e Barthes. Ambos recorreram, em geral, as mesmas referências imagéticas, como o retrato de Lewis Payne, 1865 (Alexander Gardner), e bibliográficas, entre Marcel Proust e Charles Baudelaire – o rosto/imagem como disparador da memória voluntária e involuntária, do passado/história individual e coletiva. A autora chama atenção para a simbiose das memórias de infância do próprio Walter Benjamin com as descrições que fez do retrato de Kafka menino; assim como a relação de Roland Barthes com sua mãe, especificamente, ao tratar de uma certa “Fotografia do Jardim de Inverno”, até hoje de reprodução inacessível.

¹³⁸No design gráfico o “grão” está associado a um efeito visual na fotografia gerado pela reação de filmes de alta velocidade a luz - quanto maior a granulação, menos detalhes são capturados - isso confere um efeito “arenoso”, especialmente na fotografia em preto e branco. Essa ação pode ser reproduzida, simulada, com softwares de edição de imagens. Em termos digitais é conhecido como “ruído”. O ruído, por sua vez, representa uma degradação aleatória, não interferente da qualidade da imagem digital, frequentemente utilizado para reproduzir a granulação do filme fotográfico a fim de dar um aspecto arenoso a uma imagem. O ruído adiciona

algoritmos, as *selfies* e autorretratos no circuito midiático, os desenhos feitos a mão. Da manipulação de tais unidades resultam as qualidades estéticas que compõem as diferenças sensíveis das imagens. Texturas, ritmos, temperatura, ânimos - criam cenários, espaços de fundo, “efeitos especiais”, a pose - despertam nosso corpo na superfície imagética.

Nas imagens obtidas por técnicas de reconhecimento facial (*RTF*), o chamado “*facespace*” busca neutralizar o fundo para fazer da figura a própria paisagem. A pose se coloca em termos de deixar vaziar aspectos de um rosto que está naquilo que performatiza. Nos retratos afetivos, oblíquo o rosto flerta com a visão da máquina, mas oculta um perfil; nas simulações de *RTF* e nas explorações críticas e artísticas dos compósitos, o rosto frontal desafia e se rende ao aparelho ao mesmo tempo. Ao testar e publicar diferentes performances faciais produzimos dados que alimentam o repertório de aprendizado do algoritmo. Esses hábitos refletem o desenvolvimento dos sistemas que convertem o registro espontâneo, afetivo, em capital econômico/político. Enquanto o rosto em pose enviesada respira, o rosto frontal parece reter qualquer naturalidade. Os gestos que dependem, justamente, do sistema respiratório, da energia corporal, são contidos pela visão do algoritmo. Peça para alguém que lhe deixe ver a fotografia de algum documento de identificação (RG, CNH, Passaporte) muitas pessoas evitam expor e olhar essas imagens porque simplesmente “não se gostam”, não se reconhecem. Estamos de frente para a câmera, imóveis (sem sorrir, sem procurar nosso “melhor ângulo”), nada de óculos, chapéus, qualquer *camuflagem*, nada de edições.

Aby Warburg (2010, p. 150)¹³⁹, sobre a presença da arte do retrato e a burguesia florentina escreveu que “o retratado faz o retrato”; o modelo tende a “fazer o tipo”, repetir gestos da produção cultural e artística numa responsabilidade compartilhada com o artista. Na fotografia, o acordo com as lógicas do aparelho – que compreende todo um sistema de gestos, tempo de exposição e publicação na internet, a noção de si contempla a perspectiva de uma “vida-vivida” conforme a memória coletiva, midiática, enquanto, em geral, a *memória involuntária* tende a desvincular o corpo e a imagem produzida, por extremos – forte aderência, ou forte desapego. Ambas expõem certa estranheza quase caricatural – falta-lhes a “dicção perfeita”, a expressão consciente do artista que contém, pela linha limite da sombra

um elemento rústico e espontâneo à imagem sugerindo imediatismo, o que contrasta com o refinamento das imagens de revista de moda e belas artes, por exemplo. *Pixel* (*pix*: *picture*, *el*: *element*), forma abreviada de *picture element*, unidade básica de informações para um monitor ou uma imagem digital tipo *Bitmap* (imagem formada por um número fixo de pixels ou pontos, quanto mais frequentes e menores forem os pontos, mais nítida e detalhada será a imagem produzida). Telas e imagens são divididas em grades com cada quadrado representando um “pixel”, quanto maior o número de quadrados na grade, mais pixels ela terá e mais informações são gravadas, portanto, maior será a resolução ou qualidade da imagem.

¹³⁹ Painel 43: “*Sassetti – Ghirlandaio como exponente de la cultura burguesa. Cultura. Penetración del retrato – Consciencia de la individualidad. Devoción Pseudonórdica.* (WARBURG, 2010, p. 78-79).

(desenho, pensamento, estilo), a força criadora de sua paixão secreta e plena. “O artifício caricaturesco é inexpressivo, porque carece de conteúdo potencial, de pensamento: por isso não forma, mas deforma, exagera; é o vazio, o oco, a trapaça.” (BERGAMÍN, 2012, p.26-27)

No contexto comunicacional (tecnológico e audiovisual) as anamorfoses, os desfoques, o indefinível da representação do rosto humano em estado de síntese, toma para si o lugar do “espaço de pensamento”, dos intervalos, dos lampejos de afecção. Conduzem os retratos sintéticos a não-face, ou a *antiface* porque potencializam do rosto humano – movente, inapreensível, informe – a qualidade de nunca se atualizar completamente. Ao mesmo tempo, na fusão estatística e visão, o aprendizado dos softwares toma dados e referências reais, imunes às modulações da memória humana, as feições que oscilam e alteram o rosto constantemente. São formados por vetores, ou seja, por muitos objetos individuais e escalonáveis, definidos por fórmulas matemáticas. Assumem qualquer tamanho pois não dependem de resolução, mas também não são adequados para reproduzir tons sutis e contínuos da fotografia de um rosto, por exemplo.

No retrato sintético - relação parcial, semelhança próxima, imitação e modelação - o ar se move, o rosto é um sopro que escapa para enganar o aparelho. Um tipo de animalidade é preservado como qualidade inatingível de um corpo retesado – capturado - que parece dizer “*eu não consigo respirar*”, enquanto a face sussurra, está viva, uma paisagem em fuga.

A captura que pretende fixar o rosto em imagem média/padrão facial, acaba por reafirmar a impossibilidade de reduzir ou sintetizar o que é movente. Certa dimensão mnemônica e imaginativa do tempo nos encara. Toda e qualquer fabulação das imagens geradas por softwares ocorre *no* observador e *na* matéria atentos às distrações dos jogos da memória. Não há imagem facial a ser “devolvida”. Nos estados de dissecação e anamorfose a *ação fabulatória* nos faz reconhecer que o *rosto* não “perde a si”, se atualiza ao criar sua própria evolução.

Abstração, corporificação / presentificação, experiência/intensidade. Nas montagens, somos intercessores, ao modo das operações do *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg. Para o olhar *scanning* a memória como fabulação não devolve ou restitui o que foi esquecido na progressão histórica, mas evidencia a potência do encontro entre imagens. Não perdemos alguém ou algo, quando justamente assim se realiza - “naturalmente perdido”, incontrolável.

Se “Deus se esconde nos detalhes”, como acreditava Aby Warburg, nos retratos sintéticos encontramos o caráter ambíguo da ideia. A própria noção de detalhe – valor que devemos decifrar para entender como algo “é de verdade” - torna-se flutuante. É capaz de

expressar competência técnica e a ausência de vitalidade da representação, a utilidade dos gestos automáticos (a despeito da *experiência*) e a potência da *memória* da matéria. E mesmo todas essas coisas, nenhuma delas e outras insuspeitas, fabuladas por desejos de presença.

3.2.2. Erros / potências / virtualidade: o tempo em suspensão

As estéticas de representação facial expressam um tempo que oscila entre suspensão e deslizamento. Quando a linguagem computacional é capaz de representar um rosto humano de forma plausível (culturalmente estabelecido) ela age sob uma espécie de vespeiro. Vale-se da tradição, mas está sujeita a *traição* dos jogos imprevisíveis do ambiente eletrônico - o rosto humano softwarizado se atualiza na interação com potências audiovisuais abertas.

É o que vemos na “mágica” que opera, manipula dados/imagens sintéticas/eletrônicas para extrair, devolver, ou reiterar suas forças. Em “A pequena história da fotografia” (1985, p.94-95),¹⁴⁰ Walter Benjamin nos diz que a imagem revelada nesse material passou a exibir “aspectos fisionômicos, mundos de imagens habitando as coisas mais minúsculas, (...) e que agora, tornando-se grandes e formuláveis, mostram que a diferença entre a técnica e magia é uma variável totalmente histórica.” Nessas imagens “o real nos parece mais real que a realidade” gerando um tipo de tensão entre mundos e o desejo de agir sobre a realidade. Em tais gestos, Benjamin enxerga na produção imagética de seu tempo inclinações “criadoras” e “criativas”, a primeira desestabiliza, pode criar objetos (*diferenças*), a outra exhibe “o mesmo”, mas sob efeitos novos, aderentes aos padrões estéticos de um determinado período.

A memória dos softwares pode ser criadora, *realizante*, *fabulatória*, mesmo seguindo aprendizados/hábitos/programas, assim como é capaz de acionar efeitos de curadoria contínua que garantam a experiência de mobilidade, substituições, apagamentos, modos de ver e tratar desmanches, efemeridades, degeneração e regeneração. (NORA, 1993; CHUN, 2008).

A importância cultural dos softwares se realiza nas chamadas “novas mídias”, compreendidas por Lev Manovich (2005, p.36-37) como um mix de antigas convenções culturais da representação (textos, audiovisuais), acesso e manipulação de dados e convenções mais recentes (dados digitais). A partir dos anos noventa o desenvolvimento de ferramentas de softwares permitiu o câmbio entre conteúdos de diversos domínios constituindo o que chamamos de “mídia híbrida” - a interação de diferentes linguagens num processo de “remix”.

¹⁴⁰BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*. Obras Escolhidas. Vol. I. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1985. (Pequena História da Fotografia, p. 91 – 107 [1931])

O aprimoramento destes códigos e combinações resultaram em ações de *remixabilidade profunda* (usadas nas animações, produtos de design, desenho das fontes, por exemplo) levando o espaço digital a formar uma linguagem própria. O resultado é uma mídia híbrida, intrincada, complexa, da qual nosso rosto em imagem é também objeto de investigação (desconstrução, modulação, etc.).

Manovich destaca cinco princípios/tendências das novas mídias: 1) representação numérica (criadas por computadores, compõem-se de códigos digitais quantificáveis e programáveis); 2) modularidade (tipo de “estrutura fractal”, mas com modulações em escalas diferentes, ou seja, ao formar um todo as partes menores não perdem sua autonomia como objetos); 3) automação (os algoritmos e a característica modular da programação possibilitam a automação, deste modo, parte da intencionalidade humana pode ser removida do processo criativo); 4) variabilidade (um número indeterminado de mídias pode ser criado a partir dos mesmos dados); e 5) transcodificação (as mídias são transformadas em dados que possuem estrutura própria e com isso podem ser utilizadas em diversos formatos ao seguir as convenções estabelecidas para organização de dados dos computadores).¹⁴¹

Em rede (de tempo infinito/*timeless time* e espaços de fluxo) os softwares participam da organização dos elementos que representam os “nós/nodos” (atores) e os componentes que os conectam, focando em evitar falhas e acelerar os processos de informação. O desempenho desses circuitos depende da previsão/medição de entropia (redução de incertezas) e da economia de informação/redundância (garantindo rápida circulação). No entanto, semelhante aos processos homeostáticos de organismos não sintéticos, os sistemas em rede, assim como os softwares, são carregados de forças e potencialidades, ou seja, interferências imprevistas e mesmo conflitantes participam das etapas de aprendizado das máquinas e dos algoritmos, atualiza virtualidades próprias desses ambientes.

Nas imagens sintéticas de rosto a geração de formas faciais atípicas sugerem modos de um agir tecnocultural como “resposta antídoto” aos padrões estéticos comunicacionais. Em geral, resultam de interferências nas camadas profundas, discretas dos softwares, de *ruídos* e *erros* (intencionais ou não). Uma espécie de *trompe-l’oeil* faz o olho humano ser afetado por algo ou alguém até então “inexistente”. Aqui, a noção que separa imagem “criativa” e imagem “criadora”, funcionalidade/utilidade e inoperância, se mostra escorregadia.

¹⁴¹BITARELLO, Breno; BRAZ, André; CAMPOS, Jorge Lucio. “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.

Programadores, softwares, usuários, são potenciais “atratores” desse tipo de visualidade. Na “arte da máquina” a noção de *erro* (ruído, *glitch*, *virus*, *enxames/swarm*, *hackers*, além de outras corruptelas ainda não categorizadas) contempla a criação ao jogar com dados e informações (atuais e virtuais) a partir da imprevisibilidade, da inutilidade, do *nonsense* das lógicas automatizadas. São agentes da “*New Media Art*, (na *Arte Digital*¹⁴²); desdobram-se em estéticas e conceitos como *Glitch Art*, *Hacker Art*, *Noise*. Atualmente, arriscamos dizer, também flertam com as *FakeNews* e *DeepFakes*. Quando absorvidas como simples valor, elemento ou forma estética funcional naturalizada, essas operações tendem a receber traduções simplificadas; em geral, integram os pacotes de ferramentas para produção e edição de imagens e galerias de efeitos e filtros de aplicativos (como *faceapps*).

Sejam ações sutis (quase imperceptíveis para o usuário) ou intervenções explícitas, tais ferramentas são usadas para alterar a apresentação de uma imagem final (fotografia ou arquivo digital). De qualquer modo - independente da função ou intencionalidade - estas ações não inibem a expressão do imponderável, em que os desvios/erros/distúrbios manifestam virtualidades, fabulações.

Entre dados e informações – funcionalidade, automatismo, probabilidades - ¹⁴³ Os softwares funcionam para limitar deformações. Naturalizam a ideia de erro como uma

¹⁴² A *New Media Art* (NMA) compreende a *Arte Digital*; *Arte de Computador*; *Arte Multimedia*; *Arte Interativa*. Definida como uma subdivisão, intersecção de duas categorias/domínios: Arte e Tecnologia (práticas como Arte Eletrônica, Arte Robótica, Arte Genética, que envolvem tecnologias novas, mas não se relacionam necessariamente com os *media*; e a *Media Art* (arte dos *media*), incluindo a *Video Art*, a arte de Transmissão e Filmes Experimentais – formas que incorporam tecnologia dos *media* (que por volta dos anos 90 já não eram “novas”). A *New Media Art* é composta por uma variedade de *hardwares* e *softwares* de computador em constante mudança (servidores, *routers*, computadores pessoais, aplicação de dados, *scripts* e ficheiros – conduzidos por protocolos como HTTP, TCP/IP e DNS). Outras tecnologias incluem jogos de computador e vídeo, câmaras de vigilância, telefones e/ou computadores portáteis e sistemas de posicionamento global (GPS). Antecedentes da história da arte destacam a influência das correntes culturais da segunda década do século 20: a emergência do movimento *DADA* em várias cidades europeias - em parte, como uma reação a industrialização do armamento – usando estratégias como fotomontagem, colagem, *ready-made*, ativismo político, performance, o uso da ironia e do absurdo, a sobreposição fragmentada de imagens e textos, compõem as raízes conceituais e estéticas da arte digital. Do mesmo modo, a *Pop Art*, ao explorar elementos mínimos da estética eletrônica – como fez o artista Roy Lichtenstein ao imitar de forma meticulosa os pontos *Benday*, construindo detalhadamente imagens “pixel” a “pixel”) Produções mais recentes apresentam semelhanças com a *Video Art* dos anos 60 através do uso de câmeras portáteis de vídeo, ou *PortaPark*, como fizeram os pioneiros da *video art*: Nam June Paik, Joan Jonas, Vito Acconci, William Wegman, Bill Viola, Bruce Nauman. A *Net Art* (1994-1997), foi incluída pela primeira vez em uma edição da “*Documenta de Kassel*”, na Alemanha. TRIBE, Mark; JANA, Reena. *New Media Art*. Koln, TASCHEN, Londres, 2010. *A arte na era da distribuição digital* (p.6-25).

¹⁴³ André Lemos, ao traçar um “Mapa das teorias práticas” vinculadas à área da comunicação, destaca os anos de 1950 e 1960 como o período da cibernética – considerando o surgimento das teorias que criaram as bases conceituais e técnicas para o surgimento das novas tecnologias da informação e das comunicações (NTICS). De Norbert Wiener e a noção de troca de informações entre homem-homem; homem-máquina; máquina-máquina, numa dimensão de controle e pilotagem, que formaram a base de funcionamento das redes telemáticas e das novas tecnologias; até a teoria matemática da informação, Claude E. Shannon e Warren Wiener com um modelo matemático, matriz comunicacional do funcionamento das máquinas de comunicação eletrônicas e de conceitos fundamentais (como informação, mensagem, transmissor, sinal, ruído, código, etc.). Essa linha de propostas

qualidade essencialmente negativa, improdutiva; o que pode ser encarado como modo de perpetuar instâncias de domínio, de controle sobre a vitalidade da matéria e da memória.

A noção de *erro* como produto tecnocultural está associada ao termo *Glitch*:¹⁴⁴

Embora hoje em dia um Glitch possa ser de qualquer tipo, a palavra foi usada originalmente por engenheiros eletrônicos dos EUA na década de 1960 para significar 'uma onda repentina de corrente elétrica'. Os astronautas começaram a usar a palavra para falar sobre qualquer mau funcionamento súbito do equipamento. Pode derivar do iídiche 'um lugar escorregadio'.

Conforme o dicionário Oxford, originalmente, o *Glitch* é definido como uma súbita irregularidade ou mau funcionamento, geralmente temporário, do equipamento.¹⁴⁵ Mas para Iman Moradi, Ant Scott, e Kim Cascone¹⁴⁶, o glitch não é um mero erro de sistema, e sim um potente recurso de produção estética. Segundo Moradi (2004)¹⁴⁷, tal falha de comunicação e tradução de dados digitais se tornam um curioso e sensível recurso da comunicação visual contemporânea. Moradi (p. 28-32) também diferencia o efeito *glitch* entre “natural/acidental” (*Glitch Pure*) e “programado/planejado” (*Glitch-alike*) usado como recurso visual. Segundo o autor, a estética *glitch* se caracteriza por traços de fragmentação (partes da imagem são transferidos e traduzidos incorretamente), repetição (o que se repete de maneira única, imprevista, acidental e complexa por meio de um processo computacional casual), linearidade

práticas e conceituais ofereceram as primeiras propostas para a compreensão da *cibercultura*. Com o desenvolvimento da inteligência artificial (IA) e a cibernética, temos na primeira fase da informática o objetivo de criar máquinas que processam informação automaticamente e simulam o funcionamento do cérebro humano. LEMOS, André. Tecnologia e Cibercultura. In: CITELLI, Adilson; BERGER, Christa; (et. all, Orgs.) *Dicionário de Comunicação. Escolas, teorias e autores*. São Paulo, Contexto, 2014. (p.412-420). Se para a “fenomenologia” o corpo humano é o centro dos processos de percepção, para a teoria matemática da comunicação o receptor é mera ferramenta. Atualmente, a diferença entre dados (matéria prima) e informações (agenciamentos) recebem tratamento diferente na área de computação e informação. Mas em áreas como a biologia os padrões matemáticos têm maior relevância (como no mapeamento de DNA, por exemplo).

¹⁴⁴CRESSWELL, Julia. “Little Oxford Dictionary of Words Origins” Oxford: Oxford university press, 2014 (p.72) Tradução nossa para: “Although nowadays a glitch can be any kind of hitch or snag, the word was originally used by US electronic engineers in the 1960s to mean ‘a sudden surge of electrical current’. Astronauts began using the word to talk about any sudden malfunction of equipment. It may derive from Yiddish *glitch* ‘a slippery place’”

¹⁴⁵Tradução nossa para: “a small problem or fault that stops something working successfully” De acordo com Oxford Dictionary online < http://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/glitch_1?q=glitch> Acesso: em maio de 2019.

¹⁴⁶De acordo com Fernandes (2009), o termo *Glitch* ficou conhecido, primeiramente, na música eletrônica através do artigo “*The aesthetics of failure*”, 2002, em que o autor, Kim Cascone, expõe uma espécie de formalização da estética do erro. (CASCON, Kim. “*The Aesthetics of Failure*”: “*Post-Digital*” *Tendencies in Contemporary Computer Music*” Disponível em: <http://mitpress.mit.edu/journals/COMJ/CMJ24_4Cascone.pdf>.) Para Ant Scott é creditada a criação da expressão “*Glitch art*”, ver SCOTT, Ant. “*Anti-fractal*” (2001). Disponível em: <<http://www.beflix.com/antifractal.html>>. Acessos em maio de 2020. FERNANDES, José C. S. “A estética do erro digital.” Dissertação de mestrado. PUCSP, 2009 (p.21-22). Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/18260>> Acesso em maio de 2020.

¹⁴⁷In: MORADI, Iman. “*Glitch aesthetics*.” Huddersfield: TUH, 2004. Dissertação de mestrado, The University of Huddersfield. Disponível em: <<http://www.haraldpeterstrom.com/content/5.pdfs/Iman%20Moradi%20-%20Glitch%20Aesthetics.pdf>> Acesso em maio de 2020

(ligado a componentes individuais que podem ser pixels e camadas de separação de cor com tendência a fusão em fileiras que formam linhas), e complexidade (grosso modo: na transferências de arquivos os pixels são “quebrados” e as qualidades de informações de uma mesma imagem são enviadas separadamente em “pacotes” (quando algum desses pacotes se perde a falha acontece).¹⁴⁸

O livro “ERROR. *Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*” (2011) organizado por Mark Nunes, aborda as capacidades de criação da máquina a partir da noção de *erro*. Para Tim Barker, o imprevisto e o errante no ambiente softwarizado resultam de condições e potências particulares incorporados às tecnologias digitais. Diferente das ações determinadas por agentes externos – programadores, artistas, usuários – o aparelho fora das rotinas do algoritmo expõe-se aos sistemas abertos, capaz de promover atualizações de processos sem descartar os resultados inesperados. Apoiado na filosofia de Gilles Deleuze, o autor associa a transformação de um *erro* no ambiente softwarizado aos “eventos reais” (a solução de problemas/execução de tarefas programadas) e “virtuais” (potências latentes). As condições de experiência que transformam o *erro* em um evento criador se formam tanto de ações intencionais, planejadas como expressão artística, quanto de imprevistos que ocorrem em nossas interações com a tecnologia.

Para Lev Manovich (a partir de Barker, 2011) no modelo matemático “pré-mídia” ou “pré-digital” que representa a transmissão de um sinal como “*sender - message - receptor*” (baseado nos conceitos fundamentais de Claude E. Shannon e Warren Wiener: informação, mensagem, transmissor, sinal, ruído, código, etc.; sistema em que o remetente codifica e transmite uma mensagem através de um canal de comunicação) durante a transmissão a mensagem é afetada por qualquer ruído existente no canal de comunicação. Neste modelo o erro pode ocorrer de duas maneiras: 1) o ruído originado no canal de comunicação pode alterar a mensagem, 2) pode haver discrepâncias entre o código do remetente e do destinatário. Para propor uma consideração pós-digital da transmissão, Manovich desenvolve um modelo que inclui o software do remetente e do destinatário: constituindo-se: “*sender - software - mensagem - software - receptor*”. Aqui o software pode alterar a mensagem, pode

¹⁴⁸Para Erick Felinto (2013) a perturbação da rede que desestabiliza os sistemas de informação é reconhecida principalmente em sua dimensão estética pelos “ruídos”. Essas “entidades rebeldes” são pensadas positivamente em suas dimensões criativas e transformadoras, voltadas para relações descentralizadas e não hierárquicas. O “enxame (*swarm*)” - e o medo da dissolução das identidades - como ferramenta poética e possibilidade de uma inteligência coletiva; os vírus de computador que estendem e dobram as regras até o seu limite expandindo o sistema e permitindo que se auto examine e opere com maior eficiência; a *Glitch art* e a *Hacker art* – que trabalham nas brechas da linguagem das máquinas numa perspectiva tanto estética quanto ética. Essas aparentes contradições alimentam a ontologia da rede nos jogos entre inteligência ou ignorância, intencionalidade x acaso, ordem x ruído, massa x indivíduo.

introduzir um erro. Nesse modelo o software é criativo; trabalha com o usuário, traduz sua mensagem original, a fim de atualizar um erro.

A importância cultural do software abrange essa capacidade disruptiva impulsionada por sistemas abertos, processos não lineares, divergentes, e de “desterritorialização”. Nosso papel nesse contexto seria fornecer as circunstâncias para que o *erro* se atualize, para nos afete a imprevisibilidade como força, inclinações da matéria e da memória compartilhada entre o usuário e a máquina;¹⁴⁹ onde “matéria e duração nunca se distinguem como duas coisas, mas como dois movimentos, duas tendências, como a distensão e a contração.” (DELEUZE, 1999, p.131).

Pensar contra a funcionalidade homogeneizante é dispor-se aos impasses de um tempo em suspensão que nos desafia a decidir se: limitados ao meio, ou a mediação determinada por fatores externos, ou abertos ao papel de estrangeiro/intercessor que flerta com ambiguidades, provoca e desestabiliza. Um arquivo de dados em um sistema que lê arquivos de vídeo ou as ações de um usuário que interage com um sistema para causar erros, por exemplo, segundo Barker (2011), são gestos criativos que liberam o sistema de seu funcionamento preciso. Assim como *Obliques Strategies*¹⁵⁰, as “Estéticas do erro”; e as “Máquinas inúteis”:

¹⁴⁹BARKER, Tim. *Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant* (cap.2; p.42-58) In: NUNES, Mark. (org.) *ERROR. Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*. Continuum, Nova York - Londres, 2011.

¹⁵⁰“Obliques Strategies” / “Estratégias oblíquas”, é um baralho de cartas impressas criado por Brian Eno e Peter Schmidt e publicado pela primeira vez em 1975. Cada carta oferece um aforismo destinado a ajudar artistas (especialmente músicos) a quebrar bloqueios criativos encorajando pensamentos oblíquos. Os “conselhos” ditados pelas cartas muitas vezes sugerem uma ação a ser realizada, uma citação enigmática, ou um princípio criativo; como os exemplos: “Tente fingir! Existem seções? Considere as transições; O que aumentar? O que reduzir? Exponha o problema em palavras tão claramente quanto possível; Use uma idéia antiga; Qual a solução mais simples?” Disponível em: <<https://www.joshharrison.net/oblique-strategies/>; <http://www.rtqe.net/ObliqueStrategies/>> Acesso em julho de 2020.

Figura 19 – Estéticas do erro¹⁵¹,



Cory Arcangel,
"Data Diaries"
(still), 2002.



Jorge Castro,
"Witness"
(still), 2006.



Angelica Alzona,
"Podemos fazer reconhecimento facial não
racista?"
(ilustração), 2018.



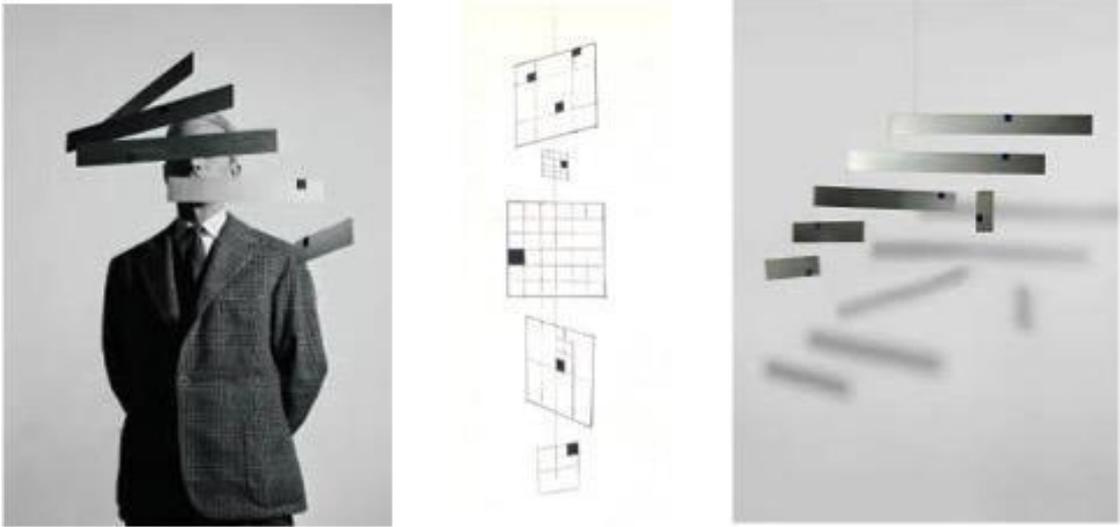
Oliver Le Brun,
Natalie Le Brun (direita) e sua irmã Guilado
Sarr (esquerda),
(fotografia com filme Kodak (125ASA), 1973.

Fonte: reproduções da internet¹⁵²

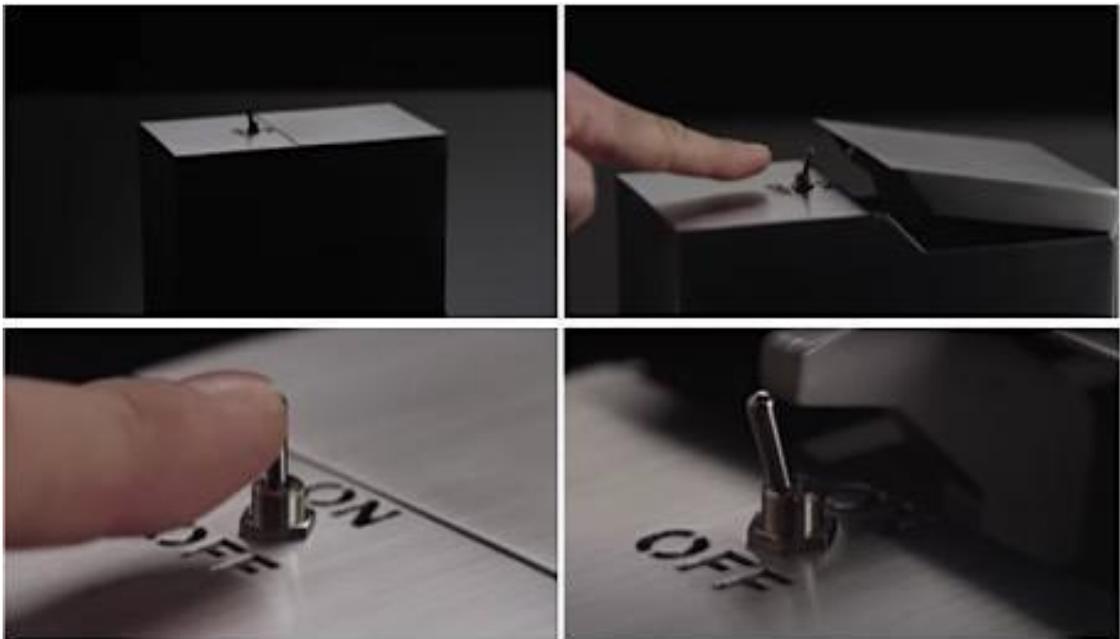
¹⁵¹A arte do erro é um tipo de arte articulada por processos imprevistos. Uma estética baseada em processos que vinculam a arte do erro a vários domínios da história da arte. Com uma espécie de legado duchampiano, (de Robert Rauschenberg, John Cage, Jasper Johns, Ed Kienholz), posiciona a arte como um conceito desmaterializado, como virtualidades a serem atualizadas. O papel cultural atribuído ao software é também elucidado por alguns artistas como Jodi, Mark Daggert e o grupo alemão Rolux.org. O projeto *Glitch Browser* – navegador desenvolvido por Dimitre Lima, Iman Morandi e Tony Scott - exemplifica esse tipo de produção estética/conceitual baseada na “arte do erro”. Em vez de tentar auxiliar o usuário, este navegador cria erros ao exibir as páginas acessadas por ele (as imagens são distorcidas ou danificadas pela saturação e abstração de cores). < <http://dmtr.org/glitchbrowser> >. Tim Barker a partir de Lev Manovich (MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2001; e “*Post-Media Aesthetics.*” *Locations*. Ed. Astrid Sommer. Karlsruhe: ZKM: Centre for Art and Media, 2001).

¹⁵²As duas primeiras figuras da montagem (de cima para baixo) correspondem a exemplos de visualidades geradas por intervenções artísticas com o objetivo de “distorcer” formas e explorar qualidades estéticas disponíveis na estrutura dos códigos digitais. (Mencionadas em Barker, 2011); a seguir temos a ilustração para o artigo “*Can We Make Non-Racist Face Recognition?*” de Sidney Fussell, A figura mostra uma síntese visual de detecção facial evidenciando a falha do algoritmo em reconhecer um rosto negro. Disponível em: < <https://gizmodo.com/can-we-make-non-racist-face-recognition-1827639249>>, Acesso em julho de 2020; A última imagem, foi usada no ensaio “*Looking at Shirley, the Ultimate Norm: Colour Balance, Image Technologies, and Cognitive Equity*”, de Lorna Roth. (2009). Até recentemente, devido a um viés de pele clara incorporado em emulsões de filme colorido e design de câmera digital, a renderização de tons de pele não caucasianos eram altamente deficientes e exigia o desenvolvimento de práticas compensatórias e melhorias de tecnologia para corrigir suas deficiências. Usando o cartão de referência da norma “Shirley” como uma metáfora

Figura 20 – Máquinas inúteis



Bruno Munari, 1956; Desenho para “macchina inutile invisibile”, 1948; exemplar de uma “Macchina Inutile”, 1945-1995 (forma contínua gerada pelo movimento de seus elementos)



*“Máquina inútil” a partir de “Máquina final / Máquina definitiva” de Marvin Minsky, 1951-
Fonte: reproduções da internet¹⁵³*

central refletindo o estado de mudança das relações raciais / estética, o ensaio analisa os processos de ajuste de cor nas indústrias de representação visual identificando algumas mudanças prototípicas no campo. Diz a autora que o impulso da Kodak para aumentar a faixa dinâmica de seus produtos de filme foi motivado por questões (aparentemente irrelevantes); tinha a ver com a fotografia de objetos marrons (chocolates e móveis de madeira). Disponível: <<https://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/2196/3069>>. Acesso em julho de 2020.

¹⁵³O artista e designer Bruno Munari absorveu e recriou influências de diferentes movimentos artísticos (Futurismo, Surrealismo, Arte Concreta) explorando conceitos fundamentais de funcionalidade e inutilidade. Embora tenha criado muitos objetos úteis e funcionais, Munari é mais conhecido por suas ‘Máquinas inúteis’, quando no início dos anos 1930 criou delicados trabalhos abstratos de papel, papelão, barbante e vidro. Inspiradas por memórias de infância de balanços e tiras de papel que ele usava para recortar e observar flutuar para fora da janela de seu quarto, essas esculturas são um elo com seu passado e uma exploração teórica de suas

Vilém Flusser o desejo de jogar com o aparelho (processar, desconstruir dados, reprogramar informações) aciona o potencial disruptivo e criativo da sociedade em rede; capaz de expandir competências humanas e maquínicas (cérebros e aparatos) com interações múltiplas e descentralizadas. As diferenças entre técnica e magia, determinismo e abertura gerativa se tornam ambíguas e difusas.

Conforme Lev Manovich, (2001) o software intervém entre remetente e receptor alterando o conteúdo da mensagem e revelando que as informações que recebemos são amplamente reconstituídas pelo sistema pelo qual viajam; como se a máquina nos lembrasse de sua existência.

...

A atualização do *erro* na imagem de um rosto expõe “*O riso*”, o efeito cômico, gestos repetitivos, oníricos, *inoperantes*. Quando ajustar, corrigir e deformar a representação facial corresponde a operar contra a programação, explorar limites de padrões, o software atua com *intercessor fabular*, atrator de novos problemas, criador de *diferenças*.

ideias sobre funcionalidade e arte. Esses móveis geométricos criam composições cinéticas no espaço tridimensional, libertando-se das formas estáticas tradicionais de pintura e escultura. Eles são chamados de ‘Máquinas inúteis’ porque não têm uma função utilitária óbvia, mas não são totalmente inúteis. Eles funcionam para indicar a exploração caprichosa de sua infância, incentivando o espectador a contemplar sua própria relação com a obra. Nas “*Useless Machines*” os elementos têm vida própria, estão em movimento eterno, uma vez que nada está absolutamente parado. As principais características das “Máquinas inúteis” são: Dinamismo de forma indefinida; Kinetism; Espacialidade; Programação; Chance; Abstração; Instalação; Instabilidade perceptiva; Criação de formas naturais. No projeto ‘Livros ilegíveis’ Munari questionou a natureza do que constitui um livro removendo sua função primária como um objeto que enquadra informações textuais, criando objetos visuais e táteis. Em vez de serem simplesmente lidos, os livros são projetados para uma interação lúdica, questionando a natureza linear e prescritiva dos livros infantis. Os primeiros livros ilegíveis, feitos com diferentes materiais, foram expostos pela primeira vez em Milão, na livraria Salto, em 1950, em exemplares feitos a mão. A ideia de Pré-livros e o conceito de “livro ilegível” foi desenvolvido no ano de 1981, quando Munari publicou “*Das Coisas nascem as coisas*”. Disponível em: <<http://www.munart.org/index.php?p=9>> Acesso em agosto de 2020. Semelhante aos propósitos de Bruno Munari, Marvin Minsky - um dos pioneiros da inteligência artificial, professor do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) e inventor da “Calculadora Neural-Análoga Estocástica de Reforço” (Snarc, na sigla em inglês), o primeiro neurocomputador do mundo - idealizou “a máquina mais inútil do mundo”, também chamada de “máquina final”, que na época foi construída por Claude Shannon (“pai da teoria da informação”). Em síntese, a “máquina definitiva” alojava um interruptor que quando acionado abria uma tampa emitindo um zumbido e ao mesmo tempo uma “mão/dispositivo” que o desligava. Um tipo de auto referência final: uma máquina cujo propósito era se desligar. Disponível em: Marvin Minsky - *Making the most useless machine* < <https://youtu.be/CloddZ1NOVM>>; < <https://youtu.be/C8kU3oZwVJA> >; Artificial Intelligence < <https://www.youtube.com/watch?v=qTtR-VLGUE0> >. Acesso em agosto de 2020.

Figura 21 – Rosto inoperante



Fonte: Montagem da autora¹⁵⁴

¹⁵⁴ 1. “Profile Images, selfportraits” (s/d), Raimon Sibilo. < <https://raimonsibilo-movingprofiles.tumblr.com/>>; 2. Cindy Sherman, 2020. < <https://www.instagram.com/p/B4HCYtwplvk/> >; 3. Imagem usada como exemplo da sincronização entre sons e imagens em jogos virtuais. Captura de tela (applicative Zoom), 2020. Arquivo da autora; 4. “Face swap glitch”, 2017. Sabato Visconti. < <http://www.sabatobox.com/face-swamp-snapchat-face-swap-studies>>; 5.” Visage”, Francois Vogel, 2019. < <https://www.instagram.com/p/B023WSto1cd/>>; 6. Alteração programada de efeito glitch no vídeo “Torça pelo Brasil”, 2016. <<https://www.youtube.com/watch?v=dfNdm8r0ZpA>>; 7. “Momentum (a Hauntology)”, 2017, Lisa Cianci, (<<http://www.blackaeonium.net/>>). Captura de tela a partir do site < <https://www.instagram.com/homeostase.art/>>; 8. Bethany Bisme-Lyons, personagem da série televisiva “Years and Years” (BBC, HBO), 2019 (reprodução da internet); 9. “Things i have drawn”, 2020 <<https://instagram.com/thingsihavedrawn?igshid=1cvkoludebivr>>; 10. “Antiface”, 2020, Jerel Johnson. <<https://hello.jereljohnson.com/ANTI-FACE-components> >; 11. “Deep Fakes - Como funcionam e porque causam preocupação?”, 2019, Bruno Sartori, < https://youtu.be/Ehr8x_ISUUQ >; 12. “Tutorial: como fazer

Aqui, *Marcel, Humpty Dumpty, a Ninfa, o Flâneur*, você e eu estamos num tempo sem passado e futuro determinados. Nas imagens de um rosto isolado e deformado, melancolia e comicidade, apatia e emoção são algumas inclinações da *natureza* que brinca nas formas.

Ao contrário das estratégias de detecção e identificação facial que recorrem a imagens médias, modelos e padrões estereotipados¹⁵⁵, um rosto inoperante nos faz intuir uma *diferença* que não pode ser representada separando as figuras, resgatando referências históricas, contextuais, biografias, mas é experienciada como um mesmo e único rosto. Não há retratos, autorretratos, *selfies*, porque as figuras não representam sujeitos e identidades, são - *rostos imagens rostos* - de si mesmos.

Enquanto o gesto fotográfico busca capturar algo ou alguém, um rosto cativo, a imagem algorítmica apreendeu na (de)formação facial aquilo que podem vir a ser.

Aqui se atualizam *o acéfalo, o decapitado, o monstro*; paisagens e rostos – figura e fundo, sujeito e objeto - se confundem nas camadas discretas da programação digital. Não há distinção entre acerto e falha (nem vermes com asas, nem anjos caídos) nessa órbita. Semelhança e incompatibilidade referencial são gradações escorregadias porque definidas por sua função/uso. Mas uma atenção distraída nos leva a ver e ouvir: *Nice de Samotrácia* vestindo um colar brilhante, corpos inúteis - indispensáveis, necessários; e no porão, muitas gargalhadas.

...

Na cultura dos softwares, a fusão rosto – tecnologia – imagem, assim como a instabilidade que *dura* nos conteúdos e agenciamentos audiovisuais, parecem camuflar a separação entre imagem (*atual virtual*), e realidade (enquanto efeitos determinados por agentes externos).

chroma key no rosto”, 2020, Juliana Viana. <https://youtu.be/_6TJSjVTGko>; 13. “Lu do Magazine Luiza usa filtro da faceapp para envelhecer”, 2019. <<https://www.instagram.com/magazineluiza/?hl=pt-br>>; 14. *Faceless* <https://www.instagram.com/faceless_tk/>; 15. “Político indiano usou inteligência artificial para traduzir discurso”, 2020. <<https://www.noticiasominuto.com/tech/1416984/politico-indiano-usou-inteligencia-artificial-para-traduzir-discurso>>; 16. “*All that static is going to your face picture is unrelated funny*”, 2020, Anna Wilkins. <<http://www.lowgif.com/view.html>>; 17. “*Carnal Wreck*”, 2014-15, (*site specific video*), Rebecca Uliasz. <<https://vimeo.com/128290253>>; <<http://www.rebeccauliasz.com/carnal-wreck/>>; 18. Uso de filtro do aplicativo *faceapp* para ver “Como você seria se fosse do sexo oposto?”, 2020. Arquivo da autora; 19. Um dos registros da decapitação do jornalista americano James Foley, 2014 (reprodução da internet).

¹⁵⁵ 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”. <<https://veja.abril.com.br/mundo/eua-instalarao-sistema-de-reconhecimento-facial-na-fronteira/>> (06 de junho de 2018); “Reconhecimento facial usado pela FUVEST” (vestibular da USP) <<https://www.tudocelular.com/seguranca/noticias/n126412/fuvest-usp-vestibular-biometria-facial.html>> (17 de junho 2018); “O que é reconhecimento facial” <<https://projetodraft.com/verbete-draft-o-que-e-reconhecimento-facial/>> Acessos em junho de 2018.

O acéfalo, o corpo decapitado, resistem na superfície da imagem eletrônica na qualidade de retratos sem rosto / *faceless portrait*, na indefinição ou ausência da figura, provocada pelo rebaixamento da qualidade de dados e informações digitais (como as técnicas *Datamosh*, *Glitch Noise*), e por falhas imprevistas (incompatibilidade e limites na interação dos sistemas, dispositivos, usuários).

Na perspectiva figural filosófica de Georges Bataille, o acéfalo - *Le Minotaure* (1935) de Man Ray, expressa o deslocamento facial em que a cabeça baixa ao centro do corpo numa relação de equivalências entre o sexo e o rosto. Ao “rosto oral” o “rosto sacral” constitui-se como um tipo de duplo revelado na expressão de uma imagem noturna.¹⁵⁶ Ao negar radicalmente a cabeça/o rosto, a figura do acéfalo, do decapitado batailliano, propõe a possibilidade de afastar o pensamento de uma representação e identidade idealizadas. “O acéfalo mantém a indefinição que constitui a sua própria figura. Ao ostentar precisamente aquilo que lhe falta, tal qual um teatro vazio, o corpo sem cabeça resta como um corpo impossível.” (MORAES, 2002, p. 227) Tal “semelhança informe” fragiliza padrões e estereótipos reguladores da imagem que temos de nós mesmos e dos outros, nos faz lembrar que todas as coisas são potentes para o *absurdo*.

Transmutação. O acéfalo encarna o Minotauro (metade homem, metade cavalo) obscurecendo a parte que define sua condição híbrida¹⁵⁷. Recuperando as palavras de José Gil, o corpo informe, sem limites, ativa o *monstro* como “atrator da imaginação” pelo fato de “se situar numa fronteira indecisa entre humanidade e não-humanidade (...) Melhor: o nascimento monstruoso mostraria como potencialmente a humanidade.” (2006, p. 125).

Na face impossível dos *monstros* a pulsão da matéria nos atrai, em negação e reconhecimento. Nos processos audiovisuais, a presença das imagens de faces desfiguradas, retratos sem rosto, corpos decapitados, corpos “atípicos”, marcam as flutuações em que algumas imagens construídas e destruídas reaparecem na história. Conforme Ronaldo Entler

¹⁵⁶ Conforme Georges Bataille: “(...) ‘nos diversos jogos de amor os seres humanos provam que tem dois rostos’. Já que a correspondência essencial entre eles é dada pela boca e pelo ânus – aos quais se associam respectivamente os outros órgãos faciais e genitais – ‘o primeiro pode receber o nome de rosto oral e o segundo de rosto sacral.’ Esse outro rosto constitui figura oculta do primeiro e, tal como um duplo, vem revelar uma imagem noturna de seu protótipo manifesto: trata-se pois, de uma réplica perversa – digamos também monstruosa – que interroga a identidade do homem exatamente naquela parte de seu corpo onde ela sempre foi considerada inequívoca.” (MORAES, 2002, p.207)

¹⁵⁷ “Sobre um fundo negro destaca-se o tronco nu e viril de um homem com os braços levantados; os jogos de luzes fazem com que seus braços figurem como dois chifres, os mamilos como olhos, o espaço entre as costelas sugere um nariz e o ventre, retido pela respiração, compõe uma grande cavidade negra, tal qual uma enorme bica aberta. A cabeça é completamente tragada pela escuridão do fundo; dela, nada sabemos. Mas esse outro rosto, potente e feroz, atesta a virilidade do monstro, indomável, pronto a devorar.” (Idem, p.221)

(2014 a)¹⁵⁸, no caso da fotografia, o interesse pelo “belo” se tornou mais difundido, mas a curiosidade, e mesmo o interesse da fotografia voltada para os corpos estranhos (obscenos, grotescos, doentes, malformados, decepados) tornou-se evidente nos registros destinados a elucidar científicas. O valor cambiante atribuído aos padrões da figura/aparência humana, constitui e estabelece os corpos que “não merecem ser transformados em imagem”; aqueles que têm “o direito a não exposição”; e como e quando a noção “todo o corpo merece uma imagem” se realiza. Hoje nos parece que *todo* o rosto precisa/deve ser *escaneado*. Pode ser editado, modificado por filtros e efeitos digitais, trocado, misturado a outros corpos no espaço dos softwares; dados úteis servindo para capacitar o algoritmo a gerar qualquer rosto, legiões de máscaras, uma face de outra natureza.

O acéfalo nega o crânio, o decapitado exhibe a cabeça fora do corpo. Figuras cujo rosto se faz imagem em suspensão, uma ausência que não se assemelha a nada, ninguém, mas pode tudo. A transformação de algo não idêntico em algo *autoidêntico* – o zero, mais as possibilidades potenciais de gerar/criar o *comum*. Sem cabeça o corpo se abre a qualquer (de)formação. Sem espaço determinado o rosto realiza um tipo de *mostro*, uma “interioridade que vaza”. O *phatos*, o ritmo do rosto/retrato sintético *in forma* a tendência *spectral*, fantasmagórica dos softwares. O *rosto imagem rosto* escorre, se apaga, aparece e desaparece subitamente. Uma típica “estranheza mecânica”¹⁵⁹ presente em várias mídias e campos discursivos, nos leva ao corpo humano intercessor do espírito e do que é oculto como um “lado avesso” do desenvolvimento tecnológico¹⁶⁰, as imagens de rosto como *interface*, espaço/tempo fabular entre materialidades (corpos e tecnologias) e suas memórias.

Imagens faciais que resultam de processos de *remixabilidade* de códigos culturais e

¹⁵⁸ Fala concedida ao ciclo de palestras promovido pela Revista *Studium* - III Seminário Revista *Studium*: “O que é uma fotografia hoje?” 08 de outubro de 2014. Disponível em: <<https://youtu.be/AAhD6rmmx9o>> Acesso em junho de 2018. Entler, claramente se refere aos registros fotográficos de corpos *atípicos*, não a produção digital deliberada de representações de tais imagens/corpos, mas torna oportuno para essa discussão pelo viés do desejo e/ou curiosidade pela exposição dessa diferença.

¹⁵⁹Stefan Andriopoulos discute a intrincada relação entre o desenvolvimento das mídias tecnológicas com a noção de *oculto*. O autor comenta o surgimento da televisão (como a primeira mídia caseira a oferecer som e imagem ao mesmo tempo) a partir de uma troca bidirecional entre ocultismo e tecnologia. “A estranheza da era tecnológica” da televisão comparada por Ernst Bloch aos “reinos do espelho mágico”. Para Eugen Diesel, a experiência cotidiana com essas tecnologias tem nos permitido acessar o que até então só era visto nos sonhos, ou pertencia ao âmbito do milagroso. Essa estranheza, definida por Freud (1919), como “súbita aparição espectral”, provinha, conforme Diesel, tanto “diretamente da máquina em si”, quanto do efeito que dissolve as antigas medidas do tempo e do espaço de modo que todo um novo mundo estava passando a existir, “um mundo ‘em que nada poderia ser seguro’, pois a realidade material só aparece como fantasma espectral da tela, o espelho mágico da sala de estar.” (ANDRIOPOULOS, 2014, p. 145)

¹⁶⁰ Conforme citado por Andriopoulos (2014, p.146), para Walter Benjamin o espiritismo e o ocultismo definiam o lado avesso do desenvolvimento tecnológico. A inter-relação estrutural e mutuamente constitutiva da televisão com a clarividência, aparecem em textos do início do século XX, sobre os “fenômenos domésticos” ocultos, de propriedades mágicas das novas tecnologias.

algoritmos - os efeitos *glitch*, *datamosh*¹⁶¹, *deep fakes*; *faceless portrait*, *face swap*; assim como o uso de filtros e efeitos de aplicativos¹⁶², tendem a suprimir, substituir, inverter, camuflar, corromper a figura. Na atualização de um *erro* (acidental ou programado) as formas, sistemas e usuários fabulam a si. Nas imagens de rosto, tendem a negar, disfarçar, imaginar instâncias de presença. Úteis ou inoperantes, são rostos atípicos.

Atualmente, os processos "deep fakes" ¹⁶³ traduzem a intensidade dessas ações usando técnicas convencionais e avançadas de sincronização de imagens e sons (acelerar, desacelerar, cortar, restabelecer ou (re)contextualizar imagens). Como “jogos abertos”, testam e provocam habilidades e competências humanas e máquinas. A performance dos jogadores (programadores, designers, artistas, usuários e algoritmos) condiciona quando e como as imagens de rosto servem ao sistema, e/ou evocam uma experiência intraduzível. Capaz de *obscurecer* os limites entre “técnica e magia”, atual e virtual, realidade e ficção, os movimentos *deep fakes* provoca tempos distintos (especializado/cronológico; o tempo fora do tempo/*timeless time* das redes virtuais; a intuição) a outras estratégias de contato.

Nessa arena de disputas a noção de aprendizado profundo da inteligência artificial

¹⁶¹Conforme Brown e Kutty, o *datamoshing* diz respeito à prática adotada por alguns artistas visuais de rebaixar a qualidade de imagens digitais (códigos de dados). Os autores exploram as possibilidades estéticas do *datamoshing* em defesa da decadência das imagens de síntese como forma artística de entropia. A perda de dados como "caos digital" passa a ser uma nova ordem a partir do caos, expandindo a "complexidade digital". (BROWN; KUTTY, 2012)

¹⁶² Até o momento a rede social *Instagram* disponibiliza categorias de filtros e efeitos como *Selfies*; Amor; Cor e Luz; Estilos de Câmera; Estados de Espírito; Engraçados; Arredores; Animais; Ficção científica e fantasia; Estranhos e Assustadores; Eventos; *Fandom*; Causas. Desde de 2019, essas máscaras podem ser desenvolvidas por qualquer usuário com ajuda de softwares. O programa Spark [AR Studio](https://sparkar.facebook.com/ar-studio/) oferece efeitos pré-definidos e também ferramentas para iniciar filtros “do zero”. Em: < <https://sparkar.facebook.com/ar-studio/>>. Acesso: dez. 2019. Uma abertura possível tanto para visualidades disruptivas, como para manter e retificar padrões.

¹⁶³Conforme os autores, comunidades focadas no deepface envolveu tecnologias específicas para troca de rostos. Softwares originais como FakeApp, FaceSwap e DeepFace Lab permitem que os usuários mapeiem o rosto de um ator para o desempenho de outro ator. Vários usuários de software usaram essa técnica para reproduzir e comentar várias versões de Hollywood, como um vídeo de outubro de 2018 que mapeou o rosto de um jovem Harrison Ford no corpo de Alden Ehrenreich em *Solo: A Star Wars Story*. Os exemplos mais visíveis publicamente de troca de rostos de código aberto, no entanto, foram uma série de vídeos projetados rostos de atores femininas nos corpos de artistas em pornografia, usando software como FakeApp e Adobe After Effects. Em novembro de 2017, por exemplo, um usuário enviou esse vídeo usando o rosto de Gal Gadot para o Reddit. Em abril de 2018, os deep fakes pornográficos foram banidos do Reddit, mas os vídeos permanecem disponíveis em sites como Deep Fakes e Pornhub. Além de sincronização labial e síntese de voz, outra vertente da produção do deepface não se concentra nas performances virtuais dinâmicas da troca de rostos, mas na apresentação de novos conteúdos de fala para figuras reconhecíveis. Em novembro de 2017, "colocaram palavras na boca" de Barack Obama - em tempo real. O software captura as expressões faciais de terceiros enquanto elas conversam em uma webcam e depois combina esses movimentos com o rosto da pessoa no vídeo original. Os casos de deep fakes de alto perfil são apenas uma fração dos exemplos que existem, as notícias e as discussões públicas prestaram mais atenção aos casos que envolvem a imitação - seja performance virtual, troca de rosto ou síntese de voz - de celebridades, políticos e figuras públicas, e não chegam ao grande público também afetado e participante dessa prática. In: "Deep Fakes and cheap fakes. The manipulation of audio and visual evidence. (2019). Britt Paris e Joan Donovan. Disponível em: https://datasociety.net/wp-content/uploads/2019/09/DS_Deepfakes_Cheap_FakesFinal-1.pdf> Acesso em dezembro de 2019.

(IA) resulta do desempenho automatizado da velocidade (energia auto-regulável dos sistemas) e da precisão/assertividade relacional. As estratégias de sincronização de linguagens, dados e informações, atuam nos jogos de computador, nos softwares de interação remota, por exemplo, simulando efeitos de presença. Um tipo de gatilho sinestésico ativa nossa capacidade corporal para experimentar situações de imersão.

O desenvolvimento na interação sincrônica de imagens e sons reflete processos audiovisuais que buscam naturalizar o engajamento dos usuários em ações cada vez mais rápidas e intensas. Nessa corrida, a dimensão audível passa a ser explorada não como complementar ao plano visual, mas determinante para que esse ocorra.

Conforme Luersen (2020, p. 166-167)¹⁶⁴, nos jogos em primeira e terceira pessoa o som elabora ambientes espaciais tendo o avatar como centro gravitacional das ações:

O som responde simulando tal espacialidade, conforme as limitações do sistema às gestualidades possibilitadas ao jogador. Ligada a estes ambientes está uma prática de projeção-identificação que depende de múltiplas mediações para realizar-se, mas que ao mesmo tempo deixa ouvir uma tendência a tornar opacas estas mesmas mediações. Enquanto uma prática reperformada ao longo da história das artes visuais, notadamente na pintura, a Trompe l'oeil consiste na técnica de criar ilusões de perspectiva, tomando o olhar do observador como um ponto centrífugo a partir do qual escapam os pontos de fuga na figura representada. No caso dos jogos que analisamos, é possível se falar também de uma Trompe l'oreille, enquanto uma técnica que, pelo design de uma topografia através da dimensão audível, insere o jogador imaginariamente no centro das ações, em torno do qual o mundo do jogo é organizado.

O avatar (monstro/fantasma?), se atualiza no ritmo/espírito que o demanda. Como se o motivo melódico/temático/central fosse então conduzido, inversamente, pelo motivo rítmico. Nesse sentido, supomos que o jogador não joga, mas é jogado. Quem “brinca” é o programa. O corpo do usuário opera de forma útil para o software, e a imagem de um rosto se faz a ilusão de uma escuta algorítmica.

Relativo às audiovisualidades chegamos à “situação na qual o visível se torna invisível, e o audível inaudível.” (FLUSSER, 2011, p.120)¹⁶⁵. Na perspectiva flusseriana tal

¹⁶⁴LUERSEN, Eduardo Harry. Ressonância Tecnocultural: *rastros da ambiência contemporânea nas sonoridades dos jogos digitais*. Tese defendida em julho de 2020 junto ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Unisinos; linha de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design. Disponível em: < <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9316> >.

¹⁶⁵ “Há coisas na natureza que são visíveis, mas inaudíveis. O sol, a lua, as estrelas, em suma, as coisas celestes. Coisas ‘substantivas’. Por serem inaudíveis, são distantes e não podemos aproximar-nos delas. Porque a vista é o sentido que nos separa das coisas, e o ouvido, o sentido que nos mergulha nelas. O mundo visto é circunstância, o mundo ouvido é participado.” FLUSSER, Vilém. *Natural:Mente*. Vários acessos ao significado de natureza. São Paulo, Annablume, 2011. (“Ventos”, p. 113-120).

condição representa os processos culturais contínuos e obstinados que fabulam e realizam sua própria natureza, a despeito das coisas todas que existem em outros planos e domínios.

A tecnologia como “o espírito cometendo um excesso de velocidade” varre com sua voz/sopro/anima o campo da visão¹⁶⁶ confundem-se tornando inútil qualquer princípio de diferença entre coisas vistas/imaginadas e ouvidas/inimagináveis. “Situação característica do fim de um jogo, ou do início de um jogo novo”:

As coisas da natureza que são audíveis, mas invisíveis, como o furacão e a brisa, penetram por nossas narinas, bocas e poros. São coisas ‘verbais’, não substantivas. São coisas que nos chamam. Correm em sentido contrário ao de nossas próprias vozes e podem ser incomparavelmente mais poderosas (...). No entanto, são essencialmente coisas do mesmo tipo das nossas próprias vozes. Já que tais coisas nos penetram, e já que são essencialmente como nós, são excessivamente próximas para serem contempladas. Portanto, não são apenas invisíveis, mas unimagináveis. A nossa relação com tais coisas é dialógica, não imaginativa. (FLUSSER, 2011, p. 115-116)

No ruído, no erro, na perturbação da ordem do programa manifesta na superfície imagética, algo comunica em oposição a informação pré-determinada. Artistas, produtores, criadores de conteúdo audiovisual lidam com a materialidade dos sistemas digitais – dados, algoritmos em rede – incitando a imprevisibilidade. Nos jogos da memória em que não aprendemos sobre efeitos de sentidos, sobre função ou utilidade, incorporamos o poder da *inoperância*, das “Máquinas Inúteis”, das “Estratégias Oblíquas” como intercessores fabulatórios de objetos em distintas *durações*. A máquina *aceleracionista* bloqueia ou inibe o acesso às camadas da memória porque volta-se para a ação imediata. A multiplicidade de focos e tarefas inverte o sentido lúdico, criador da “distração concentrada” para um “distrair-se” automatizado.¹⁶⁷

¹⁶⁶ Flusser (2011, p.115,116) designa dois limites da natureza, duas “sacralidades”: o limite das coisas visíveis, mas inaudíveis (substancial, sacro por ser inexprimível, pode ser chamado de “espectral”. O espectro entendido como aparição silenciosa, e o das coisas audíveis, mas invisíveis (verbal, sacro por ser unimaginável, pode ser chamado de “espiritual”. O espírito entendido como sopro unimaginável).

¹⁶⁷ Podemos encontrar três usos para o termo informação: como processo (ato de informar ou ser informado, de comunicar fatos ou eventos, é situacional); como conhecimento (aquilo que é percebido na informação como processo, conhecimento comunicado sobre algo); e, nesse caso, como redutora de incertezas; como coisa, atribuída a objetos, como dados e documentos, que são entidades informativas. Medida de Entropia - Shannon, entropia: incerteza, redundância: repetição de informações – relacionado a economia da informação (quando menos redundância - mais informação circula protegida de falhas (mas, para a comunicação interpessoal ou difusão, isso pode representar riscos). Teoria Matemática da Informação. Marlene Oliveira Teixeira de Melo (467 – 474). Dicionário de Comunicação. Norbert Wiener fundou a cibernética e propôs que a inteligência podia ser simulada; Claude Shannon, teoria da informação”, o design de circuitos digitais que fundamenta a computação moderna; Walter Pitts e Warren McCulloch teorizaram sobre uma rede de neurônios computacional, imitando o cérebro humano - a dupla dá nome ao neurônio McCulloch-Pitts (MCP), primeiro modelo para estudo sobre redes neurais artificiais; M.Minsky construiu, em parceria com Dean Edmonds, a SNARC, primeira

Na cultura dos softwares as condições de experiência das imagens de rosto são marcadas por tais contaminações, inversões, ambiguidades de sentido e energia. Intuição e velocidade, distração e utilidade, atualização de um *erro* e potência de falsificações, autenticação homogeneizante e autenticidade *auto indicada*. Qualidades e valores cambiantes.

...

Buscamos reunir estéticas de representação facial a partir de coleções e montagens de imagens que nos deram a ver o rosto humano - traduzido por diferentes linguagens e materialidades - em atualizações sincrônicas, como objeto e operador de conhecimento.

As montagens refletem aproximações desiguais e informes de noções metodológicas e teóricas de Walter Benjamin e Aby Warburg. Sugerem movimentos que atualizam atlas de imagens, *constelações*, *espaços de pensamento* / atmosfera onírica.

Importa dizer que coleções de imagens não servem, são potencialmente inúteis (se assim quisermos) como síntese, explicação, ilustração de algo ou alguém, a não ser para si mesmas; a inoperância autêntica sua vitalidade - são necessárias e dispensáveis. No entanto, movendo-se em montagens relacionais são atraídas a manifestar qualidades que presentificam potências e variações dos retratos sintéticos, do rosto gerado por software. “Intercessor fabular”, as imagens, coleções, montagens, nos impulsionam a criar *memórias em comum*.

As inclinações técnicas e estéticas dessas imagens constituem-se de gestos e ritmos sobreviventes nos fluxos da matéria e da memória em múltiplas condições de experiência. Enquanto superfície expressiva, podemos dizer que o rosto humano e a interface digital, assim como a tela pictórica e a tela filmica para Jacques Aumont (2004, p.112), “não são avatares de uma mesma natureza-de-tela, mas participam de uma mesma história, em um terreno preciso, o da representação.”

O desejo de uma justa adequação entre o interior humano e a fisionomia, entre imagem e identidade, corresponde ao trabalho de imitação, em si, “sempre imperfeito”. “Em que a formalização é, se for o caso, transformação ou ‘deformação’. É essa ideia de deformação, talvez, o denominador comum da expressividade em todos os seus estados”:

A deformação relaciona-se com uma objetividade imaginária, reprodução fiel de um modelo que a deformação oblitera. A deformação, (a deformação em geral) não passa de uma distância *tolerável* em relação a uma forma, e, no mais das vezes, em relação a uma norma, explícita ou não, da forma: para além da deformação não há mais forma alguma. É, portanto, o limite atribuído a esta que define aquela, o limite

máquina que emulou uma rede de neurônios - isso em 1951. Minsky foi também um dos fundadores do laboratório de IA do MIT. Em: <<https://www.uol.com.br/tilt/colunas/pergunta-pro-jokura/2020/01/20/o-cerebro-por-tras-de-tudo-quem-inventou-a-inteligencia-artificial.htm?cmpid=copiaecola>> Acesso em fevereiro de 2020.

convencional da forma socialmente aceitável que marca o início dessa transgressão que a deformação sempre é. (...) Na história da pintura ocidental, cada 'revolução' formal começa pelo sentimento de uma deformação parcial. (...) Em suma, a deformação nesse sentido é relativa, sempre passível de absorção quando o estilo 'deformado' torna-se admitido, e até mesmo dominante: o limite dessa relatividade, o ponto além do qual a deformação não pode mais virar forma, é a reconhecibilidade e, portanto, sempre, mais ou menos, a referência à forma *vista*, a suposição de uma certa presença de visão de representação. (AUMONT, 2004, p.213-214)¹⁶⁸.

Persistência e ambivalência das formas, as personagens *Humpty Dumpty* e *Graham*, *in-formam* adequação e metamorfose. Escalas de abstração atualizam *perceptos* – reconhecimento aprendido, convenções da forma; a *intuição* os *afetos* – conhecimento e reconhecibilidade nas metamorfoses da matéria.

O ambiente digital, e em rede - um *facespace* expandido -, territorializa, recodifica e sobrecodifica tais estéticas através de uma matriz gerativa de síntese algorítmica. No processamento de dados e informações, o software gera imagens faciais “e tresnatura / formas em morfoses”¹⁶⁹ em processos autorreferentes. Na dimensão dos programas de computador as virtualidades de uma natureza rosto - imprevisível, inominável – encontram condições de atualização idênticas às do ambiente. Na fusão rosto - software: capacidade mimética, espelhamento, camuflagem, inclinação aos jogos da memória; “a dialética entre o conhecimento que se fecha ao objetivar, e o reconhecimento que se abre ao permitir ao outro que seja.” (FLUSSER, 2011b, 119-120) O desejo de conhecer e reconhecer a imagem de um rosto o torna espaço e produto de conflito.

As montagens nos dão a ver gestos que se repetem em ritmos variáveis. As estratégias que traduzem o rosto humano operam dissecações e anamorfoses das imagens: capturadas - medidas, sobrepostas, recortadas, coladas, moldadas - (re)processadas e devolvidas à superfície. Muitas mãos deixaram e deixam suas marcas nas superfícies imagéticas. É trabalho dos softwares acelerar os processos híbridos que geram as imagens apagando marcas

¹⁶⁸Ainda, conforme Aumont, “A deformação dos estilos ‘primitivos’ era, de certa maneira, funcional: esforçava-se para abstrair, para simplificar, para tornar a forma leve, a fim de clarear o sentido (ponto-limite: a esquematização, o pictografias), e, no final das contas, para melhor expressar o objeto em sua essência, para melhor comunicá-lo, para melhor se comunicar com ele, também. Até o final do Renascimento, ao menos, acreditava-se em uma ação mágica, em uma influência viva da imagem. A pintura do século XX praticou, evidentemente, uma forma bem diferente de abstração: ela deforma, ao menos, tanto para encontrar a si mesma quanto para encontrar o objeto, a simplificação da forma vista tanto ao lirismo quanto à clareza.” (p.215). AUMONT, Jacques. *O olho interminável* [pintura e cinema] São Paulo: Cosac & Naify, 2004. (Cap.: Forma e deformação, expressão e expressionismo, p.193-216).

¹⁶⁹Segunda estrofe da décima primeira parte do poema “Opúsculo goetheano” de Haroldo de Campos: “a natureza incuba a metáfora da forma e tresnatura: formas em morfoses”. In: SANTAELLA, Lucia. *Haroldo de Campos para sempre*. São Paulo, Educ, 2019. (p.36-39).

humanas, e mesmo, os traços distintivos das faces. Em diferentes escalas, o rosto único, sugere o rosto de todos.

Visage se torna uma miragem. Olhar e paisagem – intuição e percepção – desenvolvem um mesmo ritmo em que as diferenças de um e de outro produzem uma cena em fuga. A experiência de uma pequena crise na ilusão de movimento da imagem – borrões, figuras incertas, desencaixadas, sombras, pontos focais cambiantes. *Délibáb, Fata Morgana, atmosfera onírica*. Os erros nos processos que geram imagens - um tempo em suspensão - deflagram que todas as coisas podem ser o absurdo, a inoperância, como um gatilho fabulatório.

Nesse sentido, de acordo com Deleuze & Guattari (2007, p.14), podemos pensar que, assim como todo o corpo, uma natureza rosto pode ser afetada por múltiplas intensidades e por essas adquirir órgãos provisórios. “O ovo pleno anterior à extensão do organismo e à organização dos órgãos, antes da formação dos estratos, o ovo intenso que se define por eixos e vetores, gradientes e limiares, tendências dinâmicas com mutação de energia (...)”; independente de formas acessórias – estéticas, convenções, funcionalidade – o rosto atualiza a si ao perder ou dispensar toda a constância que esperamos dele.

“Nasceram novos ovos eletrônicos?”¹⁷⁰ Nas imagens de rosto como “incidentes de informação” (MCLUHAN, 1969, p.182), a face se torna jogadora, e dado a ser jogado, e ainda, *entre* esses dois estados, uma coisa e outra, e nenhuma delas. Os softwares encampam batalhas com algoritmos que usam nossas máscaras; rosto humano como um avatar de si mesmo – das imagens que nos programam e/ou dos desejos que programamos nelas.

Nesse cenário de valores relativos, flutuantes, a velocidade faz-se também imobilidade? À condição de invisibilidade útil, inúmeras possibilidades de presença se realizam sob idênticas forças de atração? A forma do rosto como “acidente da forma”, as imagens como “incidente da informação”?

Inscritas em tradições técnicas e conceituais, as formas tendem a controlar as imagens, o contrário se dá na vitalidade da matéria e da memória que brinca – mistura, anima, atualiza - o que não pode ser representado. Talvez aí se cumpra um tipo de revolução das imagens que fazemos de nós mesmos e dos outros.

Realizantes ou *Irrealizantes*, as imagens fabulatórias são gestos que (trans)atualizam as linguagens, objetos, ideias. Matéria e memória retiram-se de conceituações. As faces reconhecidas humanas e/ou atípicas – “belas e sujas” - suspendem a naturalização do rosto.

¹⁷⁰ Em: “O ovo eletrônico”, prefácio de Ivan Pedro de Martins para a edição brasileira do livro: MCLUHAN, Marchall; FIORE, Quentin. *O meio são as massa-gens*. Rio de Janeiro, Record, 1969. (p.11-35)

Formas camufladas, deformações que embaralham algoritmos e percepções. No delírio dos códigos, rastros, manchas, zonas de instabilidade; a dúvida e a incompletude das imagens de rosto e a precisão técnica de uma simulação jogam com os limites do reconhecimento, mas também o ultrapassam. Um rosto inoperante e uma face média/padrão provocam desconforto, riso, resistência, apatia e, paradoxalmente, identificação e desejo mimético.

4. ANTIFACE / ROSTO IMAGINÁRIO

Como nos entendemos com as imagens? O que aprendemos com traduções, comparações, metáforas, sínteses feitas sobre o rosto humano? Ele se faz paisagem, tela, objeto a ser detectado, reconhecido; operador de conhecimento de algo, alguém. Componente de uma “primeira imagem” / corpo - intuição e consciência das memórias/passados. Imagens dialéticas, mnemônicas, escalas de ficção, imaginação. Nos retratos sintéticos uma face, menos os dados e informações aprendidas, difere de si constantemente.

“É preciso imaginar *Sísifo* feliz”¹⁷¹ ao desprender-se da rocha: “pequena epifania”, “iluminação profana”. Na tarefa de gerar imagens de rosto a qualidade dos movimentos operativos presentifica espaços de pensamento - um vazio de lei, ou nada em comum - territórios em fabulação. Fazer o rosto, como faz a criança da brincadeira o brinquedo, viagem de rumo e duração indeterminados, invenção de memórias.

Um rosto completo: convenção do monstro, a face desfigurada da beleza. O jogo entre vetores de forças opostas nos ajuda a fabular? Talvez, se estiver atento aos movimentos do que é o perfeito nos processos que forjam a perfeição.

Em condições determinadas pelos softwares, a interação em rede autentica a utilidade algorítmica. As máscaras digitais - filtros e efeitos, as *eigenfaces* - “fazem sentido”, servem para. No entanto, quando um erro suspende o tempo das operações programadas as imagens fazem e desfazem a si. O algoritmo se faz potencialmente errante e, a despeito da intenção de agentes externos, funciona em condições de certa autonomia *vital* e controle reverso.

Nesse cenário a *ação* fabulatória ocorre nas disjunções e não se confunde com as formas provisórias que engendra. A perfeição facial constitui-se na qualidade e intensidade das trocas, ou, quando as fórmulas perfeitas servem, por opção, ao prazer da inoperância que iluminam. Para captar o instante em que a imagem atual do objeto se põe a fabular é preciso

¹⁷¹“No universo que repentinamente recuperou o silêncio, erguem-se as milhares de vozes maravilhadas da Terra. Chamamentos inconscientes e secretos, convites de todos os rostos são o reverso necessário e o preço da vitória. Não há sol sem sombra, e é preciso conhecer a noite. O homem absurdo diz que sim e seu esforço não terá interrupção. Se há um destino pessoal, não há um destino superior ou ao menos só há um, que ele julga fatal e desprezível. De resto, sabe que é dono de seus dias. No instante sutil em que o homem se volta para sua vida, *Sísifo*, regressando para sua rocha, contempla essa sequência de ações desvinculadas que se tornou seu destino, criado por ele, unido sob o olhar de sua memória e em breve selado por sua morte. Assim, convencido da origem totalmente humana de tudo que é humano, cego que deseja ver e que sabe que a noite não tem fim, ele está sempre em marcha. A rocha ainda rola. Deixo *Sísifo* na base da montanha! As pessoas sempre reencontram seu fardo. Mas *Sísifo* ensina a fidelidade superior que nega os deuses e ergue as rochas. Também ele acha que está tudo bem. Esse universo, doravante sem dono, não lhe parece estéril, nem fútil. Cada grão dessa pedra, cada fragmento mineral dessa montanha cheia de noite forma por si só um mundo. A própria luta para chegar ao cume basta para encher o coração de um homem. É preciso imaginar *Sísifo* feliz.” (CAMUS, Albert. *O Mito de Sísifo*. Rio de Janeiro - São Paulo, Record, 2014. (p. 140-141)

que o pesquisador também se disponha a imaginar, a ficcionalizar, criando condições para uma zona de trocas fabulatórias. Assim as potências e variações nas imagens de rosto geradas por softwares se atualizam na superfície imagética de diferentes domínios e linguagens e nas montagens relacionais elaboradas ao longo do trabalho como intercessoras *fabulatórias*.

A memória gestual, o *pathos* ou ritmo das operações tecnológicas, engendra espaços e formas, atualiza desejos. Nas montagens que apresentamos, o fantasma faz dançar seus vultos, aparece e desaparece subitamente. O monstro – avesso à superfície – *mostra* a sutura entre elementos desconexos. De que modo o minotauro torna-se um acéfalo? Como operar a guilhotina, primeira “máquina de retratos”? Descreva um sonho, a atmosfera dos softwares.

Antiface / Rosto Imaginário traduzem qualidades que nos afetam nas imagens sintéticas. Inscritas nas audiovisualidades são tendências que intensificam a experiência com o objeto. Em condições de partilha e fabulação - conhecimento e reconhecibilidade – as imagens softwarizadas inclinam-se para uma “segunda natureza” na qual as representações do rosto humano se tornam um tipo de antídoto de fórmulas e convenções adaptando o ambiente virtual para suas diferenças. Assim, elegemos imagens operatórias a partir de dois casos correspondentes aos processos nomeados *Antiface* e *Rosto Imaginário*. Respectivamente: *CV Dazzle, camouflage from visual face-detection technology*, “*Deslumbrar*, camuflagem para tecnologia de detecção visual de rosto”, desenvolvido por Adam Harvey, explora como a moda poderia ser usada para evitar o reconhecimento facial por dispositivos de vigilância, <<https://cvdazzle.com/>>; e a série *Portraits of Imaginary People*, “Retratos de Pessoas Imaginárias” criados pelo artista Mike Tyka a partir de redes neurais artificiais, <<http://www.miketyka.com/?s=faces>>. As *fabulações* seguem o fluxo e os desvios provocados por esses casos.

...

A matéria humana, o retrato sintético: artes de “berliques e berloques”¹⁷²

– Ei, o que você está fazendo?

¹⁷² Vale retomar que tudo é verdade, tudo é mentira. Jogo entre “burla” (engano ou zombaria) e “birla” (trapaça) (BERGAMÍN, 2012, p.28), logo, nas fabulações a seguir algumas fagulhas dispersas ficam suspensas: os autorretratos de Francis Bacon, (1958-1980) “O importante é conseguir agarrar aquilo que não cessa de se transformar” (Francis Bacon em MOULIN, Joëlle. L’autoportrait au XXe Siècle. Paris: Adam Biro, 1999. p. 95), “As idiotas” de Iberê Camargo, e as inúmeras montagens surrealistas; “Casca” de Didi-Huberman (2013 b), o filme “Freaks”(1932), de Tod Browning; “Os olhos sem rosto” (1960), Georges Franju; “O Homem elefante”(1980), David Lynch, “Meshes of the Afternoon (1943), de Maya Deren; “Blue” (1993) do cineasta Derek Jarman. As fotografias de Francesca Woodman. O livro “O Rosto de Um Outro”, de Kobo Abe (Tanin No Kao, 1964); “O retalho”, 2020, de Philippe Lançon (jornalista francês; Charlie Hebdo). E mesmo, a performance “4, 33” (1952) de John Cage. São luzes piscando lá e aqui, conversando. Os trechos em destaque itálico correspondem a fragmentos de memória. Misturam textos de autores referenciados na bibliografia, lembranças familiares, falas de amigos, entre outros cacós.

- Hahaha. Ok. Então, feche os olhos.
-
- *Antifaz, lo guerrero del antifaz*¹⁷⁴, compreende a atualização de um erro. Havia lutado contra os cristãos pensando ser filho de um rei muçulmano. Ao descobrir sua verdadeira identidade decidiu assumir o lado adversário em defesa dos pobres e desvalidos. Para tanto, abdicou do próprio rosto, não poderia ser reconhecido como um traidor. *Menos* um rosto, *mais* uma face. Um disfarce, um mito. A máscara encobre, mas não subtrai, tem a função de proteger ao que adere. Paradoxalmente, a intensidade de tal sobreposição é capaz de tornar confundir-se com aquilo que se pôs invisibilizar, de modo que sem ela nada nem ninguém é reconhecido. Se alguém percebesse que o homem dissimulava seu rosto sob a máscara e, de improviso, conseguisse arrancá-la, poderia ver que o guerreiro usava uma máscara semelhante ao seu rosto. *Antifaz*, torna-se o encontro da face imanente e do corpo efêmero. Atualiza-se o guerreiro, aquele que sabe esperar a sorte da guerra, sabe como e quando agir. E qual é a sorte da guerra? Ora matar, ora morrer, como dois estados provisórios da matéria. Ao final vence aquele que for capaz de fazer durar seus gestos. Morre o homem, ficam as ideias. Não é isso? *Antifaz* é seu próprio escudo, arma, navio e cavalo bélicos, é a própria guerra. Entende-se nela, com ela.

Quando criança era comum acompanhar meu pai em torneios de laço. Ele é um exímio cavaleiro, busca conhecer o animal antes de competir. Na infância o convite ou encorajamento para saber montar a fim de concorrer a prêmios nunca aconteceu. Os irmãos mais velhos tinham preferência, eram outros tempos. Mas, não faz muito, perguntei a ele como se tornar um ginete. Eu queria experimentar. Sempre gostei de andar a cavalo e por um momento achei que, além de me inteirar das regras dos rodeios, isso bastasse. Foi quando o pai me respondeu (camuflado num sotaque uruguaio porque sabe que aprecio): “*Filhoti*, andar por prazer é um acordo entre você e o cavalo em condições de puro deleite, não importa o que você faça, estão firmes num mesmo propósito, cada um na sua frequência – coisa praticamente inútil em outro jogo. Para competir você precisa estar no comando, ou, ao menos, convencer-se disso para que a outra natureza se disponha a estar

¹⁷⁴(REVILLA, 2009, p. 43)

com você. Afinal, um bicho tem suas próprias vontades. Conversa, treino, confiança; pôr-se e dispor-se na hora certa. Claro, nada impede o cavalo de manifestar a imprevisibilidade de seu temperamento, dar pinotes para livrar-se da situação, por exemplo. Nesse caso, você segura as rédeas com firmeza, curtas, rente ao pescoço do animal, assim evita que ele abaixe a cabeça, empine o traseiro e o jogue para fora da montaria. Caso consiga, você não cai e juntos fazem uma bela pose fotográfica”. Fiquei pensando na qualidade do tempo que isso tudo requer, não desisti da ideia. Foi como se o pai me ensinasse um tipo de segredo, como aquelas receitas de família compartilhadas por gerações em caderninhos amarelados - as letras adestradas por caligrafia, algumas páginas faltando, um espaço para a invenção - qual o próximo passo para não deixar a massa desandar? E se o cavalo disparasse comigo, ou sequer me deixasse montar, o que meu pai faria? Imprevistos com os quais a intuição desperta para desenvolver uma postura, um jeito próprio de andar, cozinhar, de fazer durar um esquecimento vital, amoroso. A conexão ideal com aquele que soube tirar-se como única memória possível para que o outro possa inventar as suas.

*Um Argonauta renova seu navio durante a viagem, sem lhe mudar o nome. Assim como as partes do Argo são trocadas com o tempo sem que o barco deixe de se chamar Argo, o significado de um ensinamento, de um passado, deve ser renovado a cada uso, pois a própria tarefa do amor e da linguagem empenhados nesses gestos consiste em dar a uma mesma coisa inflexões sempre novas¹⁷⁵. O Argonauta e seu navio, o cavaleiro e seu cavalo, a máscara e seu rosto: o guerreiro de *antifaz*. A justa aderência entre as partes envolvidas, situações, objetos, paisagens; cobrir, aderir, é também camuflar. Fazer do rosto *visage*, miragem, ofuscar a percepção, deslumbrar com excesso de luz e escuridão, com presença.*

Dazzle, o nome atribuído a um tipo de camuflagem naval usada na Primeira Guerra Mundial, consistia na técnica de cobrir os navios com desenhos de inspiração cubista para quebrar a continuidade visual e ocultar a orientação e o tamanho das embarcações. Com base nesses padrões gráficos buscavam assegurar

¹⁷⁵ Vale lembrar que, segundo Roland Barthes, diz-se sobre “embarcação sem outra causa que não seja seu nome, sem outra identidade que não seja sua forma.” (NELSON, 2017, p. 160).

certa invisibilidade, confundir o adversário e evitar contra-ataques submarinos. A geometria encontrava-se nas oscilações da paisagem. O navio e o mar, antes de qualquer combate, entendiam-se com o ambiente. Um artifício mimético capaz de cativar as águas e seu entorno e, nessas condições, criar uma antiface.

Um olho mira / um olho fecha, a bala, a mão, a mira, a espera, o disparo – nos canta Adriana. O que atinge aquele que se encontra com a visão turva? A intuição atira ao alvo errado e acerta. Até onde nos confirma a história, as camuflagens de guerra acompanhavam os avanços de outras tecnologias bélicas. Nas condições da primeira Grande Guerra a estratégia *Dazzle* foi adaptada aos uniformes dos combatentes. As primeiras camuflagens eram feitas com tecidos rudes cobertos de linhas oblíquas monocromáticas. Os uniformes cobriam todo o corpo, inclusive o rosto dos soldados, e serviam para qualquer ambiente de ação - no mar, na terra ou no ar. As armas de guerra desse período eram projetadas para ações em ambientes concretos. Tais disfarces acompanhavam outras tecnologias, atualmente confundem-se. As armas, as camuflagens, as guerras. Sensores e câmeras inteligentes acoplados em diversos dispositivos (armas, capacetes, veículos, lugares, corpos) são capazes de detectar e reconhecer um alvo em situações muito adversas para a natureza humana e tecnologias anteriores - escuridão, iluminação extremas, altas e baixas temperaturas (muitas vezes em oscilações bruscas e, ou, nuvens de gás tóxico) - as máscaras respiratórias torna-se “escafandros lunares”. Camuflagens são desenvolvidas com tecidos tecnológicos e padronagens geradas por algoritmos a fim de mimetizar a paisagem concreta/informacional e, ou, virtual/computacional. Ou seja, a cultura dos softwares e as tecnologias armamentistas e químicas atualizam diferentes qualidades de guerra, alteram nossas condições de experiência em espaços difusos de conflito. Os disfarces são muitos, embaralham os sentidos, flertam com esquinas; o inesperado quer entrar, você deixa? Pode ser um engano, mas as coisas que não dependem de nós são muito espirituosas, ligeiras; nos convencem do contrário e fazem de nós seu cavalo.

“Como fotografar um espírito?”¹⁷⁶ As fotografias que registram os Selk' nams no início do século XX dispararam respostas possíveis. Corpos integralmente

¹⁷⁶ (BARTHE, 2018, p. 10-23)

revestidos de tinta negra amparam linhas e pontos brancos, penas, ossos, chifres de animais. Não há face humana, mas sim o retrato de uma presença imaterial. *Usando ferramentas e métodos associados à racionalidade e à visibilidade, temos imagens sólidas – e, somos tentados a dizer, digna de fé – de um ser sobrenatural.* (Idem) O caráter indiciário da fotografia analógica a mostrar coisas habitualmente invisíveis. Num período histórico de imagens imprecisas e turvas, a intersecção fantasmática presente nesses registros opõe-se à caricatura de uma súbita aparição espectral produzida por artifícios técnicos. Pela superfície imagética somos levados a relacionar as camuflagens *Dazzle* e as pinturas, bricolagens Selk`nam, os vetores, pontos nodais, módulos e tramas virtuais que mapeiam e geram o rosto e os espaços de convívio. Nessa instantânea, ou preguiçosa/adestrada semelhança visual, temos um corpo que naturaliza a guerra, as instâncias de controle, e um corpo entregue a fabulação de um espírito.

Todo rosto tem seu oposto correspondente chamado antiface – virtualidade constituída do impulso vital e da força reversa de sua própria natureza. Atualmente, torna-se o rosto que difere de si a fim de preservar o movimento. A linguagem persegue o intraduzível e assim se anima e nos seduz. O oposto, o contrário, avesso; a máscara, o véu, a camuflagem - simplesmente não estão onde mais pensamos.

Qual seria a antiface de *Marcel? Humpty Dumpty? Da Ninfa, Atlas? Do Flâneur, você? Do navio, o mar. Da paisagem, a camuflagem. Da camuflagem? A natureza antifaz não parece reversível; não como aqueles casacos temperamentais – de um lado xadrez e de outro liso/monocromático. A reversibilidade total é uma tendência do espírito mágico das tecnologias. Gerada por computador, a face oposta é uma imagem virtual cada vez mais previsível. O software começa identificando métricas faciais exclusivas a partir de um conjunto de dados de fotos. As dimensões psicologicamente relevantes, como sexo e expressão emocional, são revertidas por esse processo - a mulher se torna masculina, o sombrio se torna alegre; a aparência do rosto assume a valência oposta, uma tez escura se torna clara.*¹⁷⁷ Aliás, nessa linha, você lembra como as traduções online já foram precárias, risíveis? Atualmente os algoritmos são capazes de “zerar uma

¹⁷⁷Em: R. Jenkins and A. M. Burton “100% Accuracy in Automatic Face Recognition”Disponível em: <<https://www.cs.swarthmore.edu/~turnbull/cs97/f08/paper/thomas08.pdf>> Acesso em junho de 2020

forma”, ou seja, comparar e reverter dados enquanto buscam a melhor versão para determinado contexto. A lógica aplicada no processamento e geração de retratos sintéticos é semelhante. Os softwares aprendem com as inclinações intrínsecas ao rosto mortal e inapreensível - não apenas a imitá-lo, detectar, reconhecer e simular sua presença – a engendrar outra natureza, e/ou, uma antiface. Assim como as palavras, o rosto humano é um terreno que não cansamos de laborar. Um dado concreto, matéria viva, um rosto respira, muda. Independente de nossa vontade e controle, o rosto não para. As caretas, emoções, maquiagens, caracterizações artísticas, cerimoniais, a impassibilidade criminosa, põe-se em jogo na face humana - arena, tela, superfície de comunicação. No entanto, enquanto dado concreto esse espaço de labor - jogo, graça, crime - não está vazio ou em branco, não pode ser zerado conforme o uso. E vale lembrar que, mesmo o artifício da máscara computacional, capaz de nos apagar enquanto imagem, faz-se de gestos primeiramente humanos. Deste ponto podemos problematizar o que entendemos por autorreferente na ecologia dos softwares. Enquanto isso, a técnica de decapitação que cancela uma identidade sob máscara reversa – a cabeça separada do corpo como num retrato – ainda faz resistir um rosto inteiro. Na falta da máquina de apagar rostos, a desfiguração, um dos efeitos concretos da Guerra (das guerras) realiza, parcialmente, a tarefa. Invadir – ocupar - destruir - anular traços de distinção - constituem a primeira etapa para forjar um lugar a partir de outras regras, em geral, de forças dominantes.

*Homens sem narizes são muito bonitos, parecem antigas estátuas de mármore*¹⁷⁸. Quando a referência de beleza/verdade está na régua de uma adequação, as coisas tendem a não respirar. Tornando-se útil a estruturas homogêneas / adversas ao movimento, negam a duração em nome de um tipo de sobrevivência. Desautorizar o corpo, eliminar tudo o que nos resta como paragem, confiança em nossa própria matéria. Para toda a diferença, para todo o genuíno, o escárnio de uma imperfeição simulada, mas indispensável/útil, democrática (?). A desfiguração de um rosto, a destruição de um território; a deformação define os limites possíveis da forma. As *novas formas* dependem da *atualização divergente*

¹⁷⁸Tradução nossa para: “*The men without noses are very beautiful, like antique marbles.*” Kathleen Scott. Extraído do texto “*Faces of War*” de Caroline Alexander (escritora e cineasta americana). Em: <<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/faces-of-war-145799854/>>

na conexão entre conhecimento humano e evolução criadora; são dados heterogêneos, informes e diferentes em relação aos de *origem*. Face adaptada e cativa, antiface mestiça e aberta. Antiface cativa, face liberta? Erro programado e acerto imprevisto parecem forjar as imagens provisórias que definem os problemas essenciais de um tempo. Uma chave invertida abre alguma porta?

*Uma visão computacional habilitada somente a ver\detectar fotografias ou vídeos também computacionais depende da identificação e da relação espacial dos principais recursos faciais, como simetria e contornos tonais*¹⁷⁹. Como criar condições para que a potência do erro latente na programação atualize essas imagens? *Se existe um banco de dados de rostos para comparação, como também podemos usar esse sistema para criar imagens recombinantes?* Respostas especulativas não faltam: uma *Antiface* que explora o uso de algoritmos para desativar outro sistema algorítmico. Ou seja, quebrar a continuidade visual de um rosto fazendo com que os padrões de pixel que definem partes do rosto - olhos, nariz, bochechas – pela coloração e formato, sejam anulados. Aplicar filtros faciais em imagens que não formam a aparência de um rosto já conhecido pelos códigos numéricos programados para isso. Simplesmente eles não funcionam porque estão cegos para informações não inscritas no software. Desvios, estratégias oblíquas, máquinas inúteis, camuflagens – modos de suspender o tempo das convenções ao expor a utilidade de uma caricatura – em outras palavras, gestos que atualizam problemas reais usando a inoperância latente das representações. Reverter bancos de dados - *Archive Dreaming* - para sonhar representações imaginárias com base em um grande corpus de imagens. Faces efêmeras esculpidas a partir da imaginação digital - retratos de rede neural não são confundidos com fotografias, mas conseguem estar em foco.

Um casaco reversível usado sempre do mesmo lado, um casaco comum usado ao avesso. Frente e verso, lado xadrez e lado monocromático/liso, alterados rapidamente num mesmo ambiente e situação. Pôr e tirar a máscara, maquiagem e demaquiagem, aplicar e apagar um efeito digital. Remover o próprio rosto. Começar

¹⁷⁹Em: R. Jenkins and A. M. Burton “100% Accuracy in Automatic Face Recognition” <<https://www.cs.swarthmore.edu/~turnbull/cs97/f08/paper/thomas08.pdf>>

de novo. Acaso e determinismo são movimentos intrínsecos ao processamento e geração de retratos sintéticos – ao rosto e ao seu *oposto*. Cabe à intuição modular a intensidade dessas potências, não em oposição valorativa, mas em interação fabulatória.

Frutas e flores, legumes e animais, retratos correspondentes a uma caricatura ou a uma alegoria benjaminiana? O olhar vacila. As cabeças compostas pertencem ao reino animal, ao reino humano ou vegetal, orgânico ou inanimado? *Essa ambivalência que mistura as fronteiras do natural e do artificial garante-lhe uma longa descida à arte moderna, especialmente ao surrealismo e à arte contemporânea; “Vertumnus” de Giuseppe Arcimboldo*¹⁸⁰.

Zombie - grafia crioula da palavra *zumbi* - *exemplo extremo de miscigenação. Morto vivo ao mesmo tempo, ele condensa em si mesmo o paradoxo irrefutável e impensável de tudo ou do ser. O zumbi nunca mais estará totalmente vivo, nem totalmente morto (...) impossível regressar a um ponto de partida e a uma identidade, de ser social ou de morrer, estabilizado e reconhecido. O zumbi permanece naquela área enevoadada que separa a vida da morte. Ele se move, come, ouve e até fala, mas não tem recurso ou está ciente de seu estado. O zumbi é um pouco aquele último e inquietante horizonte no qual se desdobram as demais paisagens mestras, lembrando insistentemente até que ponto é necessário fazer com que os pontos de vista joguem incessantemente para nunca cair no irremediável. Nada nunca é concluído. Sem dúvida, essa é uma das lições da mestiçagem.*¹⁸¹

Qual a diferença entre o retrato do rei “*Vertumnus*” de Arcimboldo, o guerreiro de *Antifaz* e o *Zumbi*? O jogo da camuflagem, a camuflagem do jogo. E qual a diferença do jogo da camuflagem / a camuflagem do jogo e o algoritmo? Errância controlada, controle errante? O princípio operatório parece idêntico. Mas o algoritmo não é objetivo – não quer nada, não deseja nada fora de sua escritura. A máscara do jogo e a camuflagem tornam essas diferenças inúteis. A graça engraçada, a emoção / inteligência do espírito, uma caricatura. Pode (quase?) tudo que move a arte do jogo e o jogo de cena. Os softwares em rede engendram sua

¹⁸⁰ (LAPLANTINE; NOUSS, 2007, p. 109)

¹⁸¹ (Idem, p. 744-746)

própria *arte jogo arte; rosto imagem rosto*. Mas é bom lembrar que essas palavras e números quando se juntam são camadas e camadas deslizantes, ora pela inteligência, ora pelo temperamento – vão rapidamente ao “pé da letra” até abstrações complexas.

Correndo os riscos de uma perspectiva evolucionista (presente nas tramas miúdas da “ciência sem nome” e “nas sombras dionisiacas”) suspeito que o alvo das tecnologias atuais seja o *dedão do pé* – não o rosto ou *a mão* – porque entendido como *a parte mais humana do corpo do homem*. Afinal, é justamente o que se mostra atrofiado no macaco durante nossa escalada “civilizatória”. *A parte mais humana é precisamente aquela na qual se tornam evidentes as marcas dessa perda*.¹⁸² E nós? Como é o que perdemos em relação a essa outra natureza computadorizada / virtual? (...)

“O dedão? Você inventa cada coisa. Juro que tentei especular, mas simplesmente não consegui. Sabe, nesses tempos pandêmicos tenho evitado pensar muito. E pra dizer a verdade procuro não caminhar por aí; vai que o vírus me encontra, ou eu o encontro? É mais seguro sentar na frente de um computador ou com o celular na mão. Durante a semana tem dias que parecem domingo, uma beleza! (mas tem sábados idênticos a uma terça-feira infernal). E outra, não precisamos nos deslocar para encontrar as pessoas; marcamos o horário, escolhemos uma posição confortável, camuflamos o ambiente (a bagunça da casa, a parede que mofou por conta do vazamento do banheiro, essas coisas) – aplicando fundos de tela, alguns são até criativos. Claro, ataques “bombers” dão uma “zoada” nos eventos online. Já presenciei alguns, você não? Cons – tran – ge – dores, e ridículos também; sempre exploram imagens pornográficas. Poderiam ser mais inteligentes, quem se abala com isso hoje em dia? Mas, o melhor de tudo: ninguém nota que envelheci dez anos em um – um salve a magia dos filtros faciais! Todo mundo usa, mesmo aqueles mais “discretos”. E quando não estou afim de aparecer de nenhum jeito, basta acionar aquela telinha de fundo negro com o ícone de uma “pessoa”; convenhamos, mais parece um palhacinho branco, sem olhos e triste; é possível mudar o fundo e a cor do palhacinho? Enfim, confesso

¹⁸²(MORAES, 2002, p.189)

que muitas vezes fico triste também, e com raiva, perco o sono ou durmo demais. Mas os ansiolíticos estão aí para isso, todo mundo usa. O ser humano tem dessas, se adapta a quase tudo; pelo menos alguns fingem bem, a gente sempre se acostuma, né!?” É?

Na ecologia dos softwares prever os disfarces possíveis de cada figura, explorar as transformações de uma imagem facial a fim de mapear o que lhe é intrínseco e ampliar o repertório algorítmico, não parece difícil. Paradoxalmente essa visão tende a sintetizar dados, buscar “o mínimo denominador comum” que engendra um rosto médio. Em busca de rapidez e assertividade o programa descarta justamente as qualidades de exceção do objeto. Em alguma etapa do processo negar a visualidade de um rosto informático, dado que parte do mundo concreto, se torna essencial para gerar imagens redundantes / computadorizadas. Desmontes, quebras, deformações; a própria ruína do rosto edifica seus retratos sintéticos. Quando “devolver uma imagem” corresponde ao resgate de uma presença reversa? Estratégias de processamento e geração de imagens faciais, mesmo quando consideradas adversárias à vida humana – e por isso? – nos seduzem. Ao decepcionar as expectativas do algoritmo, estratégias oblíquas também criam condições para que o programa se atualize. A tecnologia expande, o rosto retrai, a tecnologia perde o alvo, o rosto se reinventa. O que dura nesse jogo é uma atração mútua de forças aparentemente opostas: preservar e transformar. Nessas condições, as tendências não são exclusivas de um estado ou outro das imagens de rosto, mas resíduos de diferentes naturezas no engenho de outra(s).

Na fabulação *antiface / rosto imaginário* – avesso do avesso - não há polaridades, duplicidades. O que dura não é a semelhança com o que é dado a fim de suprir uma *falta*, completar a forma, mas o dado novo gerado na interação das figuras. Nesses termos, não há adequação, ajuste de uma face a outra, mas uma terceira imagem sempre diferente. O desejo de não ser reconhecido, fundir-se a paisagem, migrar para um espaço outro, cobrir-se por linhas, adereços, figuras que estão “fora do corpo” e retornam a ele. Voltar para a própria face, uma *reviravolta*.

O que teríamos entre o rosto/camuflagem e o não rosto/imaginário? Um “sfumato” diante das virtualidades que demonstra? A negação da paisagem? Ou, da própria forma figurativa, em nome de um apaziguamento?

A imagem localizada pelo algoritmo de detecção é também atualização de linhas, rastreamento de códigos numéricos. Somente consegue prever o que não é capaz de fabular por sua lógica. Para fins práticos de vigilância e controle social a busca por semelhança e analogia formal, atesta que existimos; feitos de matéria porosa e mutável, mas nunca presos num único modo de registro, ou atualização completa. Ao olhar para cada figura nos deparamos com a dificuldade de pensar nelas isoladas, pois mesmo inteiras, singulares, tornam-se células provisórias em transformação. A aparição da face destaca uma tendência audiovisual contemporânea: não ter tendência nenhuma estabelecida.

Um *flash* contra um rosto se torna a luminosidade de um apagamento? Nos registros de guerra: nuvens de poeira e luz formadas de invisíveis resíduos - pedra, terra, pigmentos, tecidos de toda a natureza - atrevidas a competir com os efeitos do que chamamos primeira natureza. “*A beleza será convulsiva, ou não será*” (Quem disse isso?) Já nos acostumamos? Todos os caminhos são para casa, caminho nenhum é caminho de volta. ***P***ara que saber as linhas do meu rosto...

- Espera!
- ...se este ‘adeus’ e este ‘abandono’ podem ser a última transfiguração? (Coisas do Juliano. G. Pessanha). O que foi?
- Escreveu tudo isso em duas páginas, num bloco de notas tão miúdo?
- Sim e não. Qual seria o espaço ideal?
- Ah, não ouvi as folhas virando, só por isso. Mas seja qual for o espaço, me conte sobre as referências? Você não se pôs a fabular sem – como diz? - “intercessores”.
- Nada vem do nada.
- Lá vem... Então?
- Autores não invalidam, sequer inibem a natureza adversa do espírito das imagens, palavras, textos. Não importa quem disse, importa o que foi dito.
- E o que eu faço com essa resposta?
- Você sabe. Mas já que perguntou: faça o que faria *uma criança, ou um povo*.¹⁸³

¹⁸³(BERGAMIN, 2012)

4.1 FABULAÇÕES DE ATLAS

Capturar o próprio rosto. A sofisticação do jogo algorítmico está em sermos a caça e o caçador. Quando ficamos retidos em um lado ou no outro, quem estabelece as fronteiras?

Camuflar e imaginar, gestos primos? O rosto imaginário e a antiface compõem a mesma linhagem de virtualidades - desejo mimético e profanação nas imagens faciais. A problemática recorrente se torna a atualização do pensamento em *Constelações, Atlas*, e nos atinge desde a publicidade até as plataformas chamadas sociais. Os retratos sintéticos provocam por sua aparente “plenitude de mundo” (imagens faciais geradas pelos cruzamentos velozes e diverso de dados) mas nos desconcertam pelos resíduos de uma ausência “que sacode os corpos por um abandono, “uma des-posseção daimônica” – o rosto médio, padrão, neutro. Quando não se reconhece na imagem a disjunção que a habita, os corpos respondem com um *pathos* aterrador. (ROMANDINI, 2017, p.71)

Desejo sair das montagens, das compilações do *Google*, dos arranjos determinados por afiliações teóricas; dispensar legendas e quaisquer referências. Deixar *a ficção se dobrar sobre a própria potência rompendo com o passado* (como diria Deleuze pensando em Bergson, ou algum dos filhotes de ambos). Fabulação: aquilo que foi e o que será.

O rosto em fuga de uma natureza forjada culturalmente sugere resistir a si mesmo em imagens fabulatórias desde um “vazio de lei”, “ponto cinza” indeterminado.

...

- Você parou!
- Fazer uma pausa, chamar outras imagens. Quando brinco com as cordas *ouvir cacofonia e barulho me diz que há uma natureza selvagem além das estruturas que habitamos e que nos habitam. Algo nos lembra que nosso desejo de harmonia é arbitrário e em outro mundo a harmonia pareceria incompreensível. Moten e Harney, eles sabem das coisas.*
- Eu falei que você sabia o que fazer.
- Imaginei que diria isso.
- Sou tão previsível?

- Não. Às vezes. Não importa. Mas outro dia lhe interrompi; estávamos no dedão do pé do palhacinho? Não. No vírus e no alvo dos hackers pandêmicos, nossa última transfiguração? Elaborei um tipo de algoritmo do seu pensamento?
- Uma sequência de passos em ordem e sem ambiguidades?
- Melhor não pensar muito, “né?”
- “É?”
- *True Mirror.*
- Seria o desejo dos espelhos? Deixe pra lá.
- *Fazer uma pausa. Simplesmente continuar.*
- “Ojos!”
- Escutar as folhas revirando. Isso? *Deixe pra lá.* Por favor:

Conheço as linhas do meu rosto como a palma da minha mão. Múltiplas, finas, sobrepostas - cruzam e interrompem caminhos. Breves, prometem atalhos para o nada ou separam-se de forma inesperada. Acompanhá-las é fazer-se ao mar sem calamita, sem cabos nem cordas. *Não pertencem a ninguém e se furtam a todos; ninguém detém a chave e ninguém vai revelar jamais o mistério. De modo que não há mistério, nem chave.*

Em maio de 2011 Arnaldo fez (criou, dá no mesmo) meu mapa astral. Quando o conheci, de cara tive a impressão de que ele ganhava dinheiro como jornalista e vivia como astrólogo. Acredito que se entende com os astros há séculos, bem antes da Bahia onde morou até aportar no sul do país. Lembrei porque na época Arnaldo fez questão de entregar uma folha impressa e um CD com a leitura do mapa que pedi. E não faz muito, suas anotações a lápis de cor, sua voz gravada por mais de uma hora foram encontradas, por acaso, entre os papéis do meu currículo. Lá estava o céu no instante em que nasci. Que reunião foi aquela? Deixei a folha onde estava, coloquei o CD para rodar e fui lavar a louça. *Foi o dom da semelhança que permitiu, há milênios, que a posição dos astros produzisse efeitos sobre a existência humana no instante do nascimento.*

Darci e eu nascemos no mesmo ano, entre nossas constelações, dez dias. O mesmo planeta a reger formas e intensidades muito diferentes, na verdade opostas. Compartilhamos mais ou menos duas décadas antes dos computadores competirem com a TV- entre a crença *no ajustamento perfeito à ordem cósmica* e as velozes

dissecações da linguagem em nome da cultura dos softwares. A garagem dos ônibus da *Penha*, o armazém do tio Ari, o terraço da Joana - tudo era na terra, nas calçadas, árvores - muitas brincadeiras, inúmeras brigas.

“Tão bonito o jeito de se jogar”; acendeu um cigarro e continuou a aula. Laura se referia aos gestos, a postura corporal de alguém “no mundo”. Uma vez, comparando a face anônima estampada na camiseta de um aluno com o rosto dele, ela disse: “Não parece nada com você. Quem é? *O dom de ser semelhante, do qual dispomos, nada mais é que um fraco resíduo da violenta compulsão, a que estava sujeito o homem, de agir segundo a lei da semelhança. Percebidas conscientemente, por exemplo, nos rostos, e semelhanças que não temos consciência, ou que não percebemos de todo.* As palavras de Laura: chaves e desvios. Chegou um momento em que já não ouvia mais nada. Estava voltando pra casa, para alguma casa. Não imitar nada nem ninguém. *Alright, 'cos I got my own world to look through, And I ain't gonna copy you* - lembrei Darci a se jogar no mundo. Ao meu redor, quase sem piscar, alguns colegas também pegavam carona na própria memória. Imaginei cada um de nós narrando em voz alta sua viagem. Mal ouvi o sinal para o intervalo e Nina apareceu – duas esferas castanhas, pequenas e suspensas no tempo. Tinha os olhos parados, uma tela muito fina separando o pensamento dos gestos. Susto e graça. Coube ao primo Carlito herdar esse olhar para dentro, estranho, impenetrável. “Nina é avó dos outros netos, não me enxerga”, a frase ficou conhecida na família. Só agora me ocorre pensar se teria ela, simplesmente, confiado a mim o segredo dos seus olhos.

Não contou histórias nem rezamos pra eu dormir. Apagou a luz do quarto e disse: você já é grande. Logo vieram as telas muito iluminadas. Quem precisaria lidar com a própria escuridão?

Vita ganhou um cachorrinho de porcelana quando completou dez anos. Hoje, aos setenta e sete ainda guarda o bibelô. Lá está ele na cristaleira da sala junto à louça do enxoval. “Naquele tempo, um torrão de açúcar também era um presente. Antes de comer brincava de ver, e via mesmo, formas em nuvens, um iceberg, um cisne.” O software é a porcelana e as nuvens não formam um cachorrinho.

Com tanto branco, tanta luz, para que olhar pequenos astros? Para que nos distanciarmos? *Seres superiores, saberes ocultos*, zonas de desconhecimento. Ao observar as interações dos corpos celestes, as estações do ano, as marés, os corpos

humanos e não humanos - todo o estranhamento, toda a disjunção tornaram-se matéria prima para as fabulações. *Assim o dom mimético (da clarividência de outrora) migrou, gradativamente, para a linguagem escrita e nelas produzindo um arquivo completo de semelhanças extrassensíveis.*

Explicar de forma clara o problema, sintetizar ao máximo as coordenadas de uma programação, síntese da síntese. Menos é mais? (Quando entendi que tanto faz?).

A quantidade de pontos nodais detectados por algoritmo, o número de vetores que formam a malha, a trama sobre a imagem de uma face, variam de acordo com o propósito do programa. Capturar, comparar, reconhecer, são operações que funcionam na interação entre base de dados e objetivos comerciais, políticos, de segurança. Distinguir um rosto no que lhe torna genuíno simplesmente não serve de parâmetro para avaliar a performance de uma programação. Um reverso *Humpty Dumpty*? Softwares sonham, métricas fazem constelações. *Máquinas fazem arte, artistas fazem dinheiro.*

O jogo das semelhanças entre *burla* e *birla* / engano e trapaça? Inversões de escala: a criança e o universo num pé de anis. A presença que a protege é, inicialmente, um vulto, um olhar; o bebê busca a realidade, a confirmação de sua existência, em gestos de alucinação. O chocalho, a bola, a boneca, os brinquedos educativos - muitas peças coloridas, maiores, sonoras, táteis, múltiplas funções. *Quando os objetos começam a declinar, tornam-se maiores e perdem, aos poucos, seu aspecto discreto, minúsculo, sonhador. É próprio da criança combinar imparcialmente em suas construções substâncias heterogêneas – pedras, madeira, papel.* E os rostos – contra a pedra, feitos de barro, a pintura de retrato, os decapitados em grandes exposições. A fotografia, as primeiras fotografias de corpo inteiro. E de novo os rostos, em 3x4, diminutos, feitos de vulto, gestos, sons, avatares.

Ana disse que o isolamento social por conta da pandemia a deixou mais consciente dos efeitos do tempo espacializado. Sentada em frente ao computador, uma tela, sobre telas, entre telas, interface, janelas, hiperlinks. Mas quando resolve erguer o olhar é uma única janela, quadro, enquadramento que lhe dá possibilidade de ver o balé do dia que cai e se ergue, da temperatura, das coisas que não

dependem de nada nem ninguém. Não se sabe mais se o próprio corpo também cai e se ergue. O desejo é neutro. Ficar, ficar, ficar, fundir-se aos tempos e aos espaços todos - das telas, das janelas. Neutralizar, não mais devotar-se à insolúveis questões, simplesmente ir fazendo – tocar o écran, digitar, copiar, colar, salvar, excluir, anexar, inserir, enviar, sempre e de novo.

“**E**u não sou um robô”; “Prove que você não é um robô; “Captcha” (Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart) – o usuário identifica letras de uma imagem distorcida, muitas vezes com uma sequência obscurecida das letras ou dos dígitos, e/ou com adição de uma linha angular sobre a segmentação que aparece na tela. Um modo proteger a qualidade de um serviço de sequência de dados, conhecido como autenticação por desafio e resposta. Como os computadores são incapazes de resolver o CAPTCHA, todo usuário que incorpora uma solução correta é presumidamente humano. No entanto, a ideia é capturar um “robô trapaceiro”, evitar fraudes criando camadas contra-ataques, e não necessariamente identificar se você é supostamente humano. Com a Inteligência Artificial não precisamos provar nada disso, o próprio robô pode encarregar-se da tarefa. Ser ou não ser - robota, títere, ventríloquo, ter ou não ter um rosto humano? Quero ver provar o contrário ao afirmar: *Eu sou um Robô*.

Caso não tenha uma conta paga ocorre nas plataformas de conteúdo audiovisual, como o YouTube, a imposição de cinco segundos de filmes promocionais antes e durante os conteúdos que você acessa. Quebrar a experiência, irritar o usuário, testar sua humanidade? Contradições, *delays*, as marcações desconexas de tempo nas telas. *Um erro pode ser considerado um tipo de intenção oculta? Que erro você cometeu da última vez?* Por mais selvagem que tenha se tornado nossa comunicação, alguma coisa, alguém, algo nos acena descaradamente, mesmo nos detalhes mais insignificantes, existe. O jogo pode ser este, engenharia, métrica, graça.

Menos estímulo e resposta, mais sistemas abertos, *futuros abertos?* O riso está nas duas propostas, não há oposições. *Muitas vezes algo nos faz rir pela automaticidade, pelo exagero.* Por aquilo que Henri nos ensinou, que “*dói e dói tanto que já é engraçado*”. Essa talvez seja a pegadinha? Andar em círculos,

repetir comandos, nos colocar em situações ridículas, até perder a noção de si, o poder de decisão, a privacidade, o próprio rosto?

Era madrugada quando Cícero solicitou um carro de aplicativo. No meio do trajeto notou um erro no endereço de destino. Pediu para que o motorista alterasse o caminho para o ponto correto. “Vai ter que mudar no aplicativo”, disse o condutor. “Senhor, acabo de ficar sem sinal de internet móvel”. “Não posso fazer nada, o passageiro tem que ter internet” Cometi um engano, desculpe. Não estou longe de casa, mas caminhar sozinho a essa hora é perigoso. Poderia cancelar a viagem agora e seguir mais duas quadras, lhe pago a diferença. “Não posso, o aplicativo está mandando ir para a esquerda, você vai ter que descer aqui.”

Humpty Dumpty tinha essa mania de ver as coisas com uma lógica que ninguém entendia e ainda se surpreender por não serem como ele esperava. Era curioso, engraçado. Deprimente? *Marcel* despojou-se de tudo, se entregou ao acaso. O que ele viu? Seus próprios movimentos se repetindo em busca de *um rosto*, uma memória inventada? *Graham* não pensa, não fala, não sente, é in-destru-tí-vel. Disforme, apática, pequeno monstro estético, imortal.

Quem era Walter? Aby? Henri? Seria melhor não saber da vida privada daqueles com quem conversamos sobre certos assuntos? Quanto menos sabemos, tanto mais nos livramos de preconceitos, caminhos traçados por outros, ou de como *devemos* entender suas ideias. O contrário também vale. Suspeito que as fronteiras se fazem na ciência dos riscos – ganhos e perdas - escolhas. *A culpa e outros prazeres*, sobre confundir e provocar. Mudar os gestos.

Uma onda pode vir do céu / Imponderável como as nuvens. Jogar e brincar. Formas e gestos tão acostumados a perseguir, proteger os seus, disputar o alimento, seriam resíduos de nossa pulsão mimética e fabulatória?

Profanar o improvável. O algoritmo parece um rosto. O que a pornografia fez com o rosto é pura violação gratuita e fundamental. A nudez do rosto zomba, ignora tudo e todos, é algo impenetrável em total desapego – nem para o bem, nem para o mal. Os algoritmos são pornográficos. Qual seria a antiface desse espaço / tempo sem qualidades definidas?

Ao mínimo toque, condição concreta, os softwares quânticos desestabilizam. São descomunalmente velozes e frágeis, sensíveis às mudanças mais sutis de temperatura. Muito delicados. São eles que combinam com a natureza para nos dar rasteira? Quem não explora suas máscaras, ou as inventa porque quer, se torna um mascarado iludido de ter uma única identidade. Mas se estiver dedicado a essa ideia por escolha, errado não está. *O pior elogio para um touro que morre num toureio é a compaixão. Quem pode contra ou a favor da ferocidade de uma natureza?*

Tornou-se um clichê dizer que não devemos tratar as pessoas como coisas. Mas trata-se de um clichê equivocado. O que fizemos com as coisas para devotar-lhes este desprezo? Quem pode se permitir ter tal desprezo? Porque os prisioneiros são despojados de suas roupas a não ser para que se despojem de si mesmos? Carl, tendo um controle precário sobre os materiais de sua autoconstrução, sabia qual era o valor de seu próprio casaco. (Quanto a quem disse, não temo repetições de modo: Peter Stallybrass sabe das coisas). Tanto que Marx penhorou o casaco a fim de comprar papel para escrever. O papel é feito de retalhos de outros casacos, linho, faixas mortuárias, pele humana e animal. Seu corpo já moldado, as marcas, as manchas, e o papel. Almir costuma dizer: o papel aceita tudo.

“*O Patinho Feio*”, a P A T A C O T A. “Mas você sabe escrever emendado?” Sim, EMENDADO. “Não! Quero dizer sem desgrudar as letras! Como se chama mesmo...? “Letra de “forma” e letra “cursiva”. Anos oitenta, uma escola estadual – “primeira série”. Não lembro de jeito nenhum o rosto da menina que fez a pergunta. Guardo a presença de bordas irregulares. Azul escuro e branco compondo um pequeno e vivo borrão entre a primeira classe da sala de aula e a mesa da professora. “*Profê*, não consigo mais”. Ela teve o impulso de conduzir a mão pequenina de Atílio. Na página do caderno a sombra delicada dos movimentos a quatro mãos. Atílio ficou tão fascinado com a dança da própria escrita que nem reparou a professora saindo de cena. A mão que escrevia no quadro negro, conduzia os primeiros esboços de letras, palavras, hoje exhibe dedos curvados de tanto esfregar roupa. “Para supor a idade, o ofício, os hábitos de uma pessoa desconhecida, repare nas mãos.” Certa vez, uma jornalista bastante

conhecida arriscou brincar o carnaval num bloco de rua. Segura de passar anônima na festa escolheu a fantasia que deixava apenas suas mãos de fora. Tempos depois contou em rede nacional: “Não demorou nada de nada para eu ouvir: Eu sei que é você Fátima, reconheci pelos gestos”. Escrever e andar com os próprios pés, demora. Digitar e viajar sem deslocamento físico, mágica, prestidigitação, quanto dura? Às vezes a eternidade demora um segundo.

Um retrato cru e diminuto somado ao ritmo de uma assinatura dizem que você existe para poder. Mas já não bastam, sabemos. Elegância, sobriedade, integridade, caráter, continuam valendo seja qual for a ordem do dia. Os sentidos correm para a imutabilidade, uma forma de economia. “O tempo não existe, essa é a graça”. Com as máscaras respiratórias outras formas de mímica por trás de um recorte moldado para caber o nariz e a boca. Podemos sorrir, debochar, mostrar a língua sem alardes, mas ainda temos que aprender a controlar os olhos.

Bela Lugosi, militante antifacista e o grande *Drácula* no cinema. O toureiro meneando um corte de tecido rubro brinca com o touro; quando a máscara da coragem encarnou o rosto de Waly Salomão ele ouviu: “A vida é sonho”. Tempos depois Fabiano escreveu: “*A vida é o sonho do esquecimento*”. Mas pensar que a vida é sonho, ou é esquecimento, também se torna um modo de dizer que “tanto faz”, de um descompromisso aterrador. As trucagens do mágico, a burca afegã, os filtros e efeitos que cobrem uma face. Proteção, encolhimento, disfarce, liberdade, um tipo de morte. Relações paradoxais interdependentes.

Atlas Mnemosyne. Disjunções, montagens desconcertantes. As constelações da criança desconcertam, fabulam, deliram. Assim invertem os sentidos, as regras. A sobrevivência das imagens nos gestos diz respeito aos movimentos de profanar e sagrar - vestir e desnudar. A contenção se volta, revolta como modo de burla, disfarce, camuflagem. *Os dispositivos midiáticos tendem a desfazer esse jogo* “naturalizando a natureza”, neutralizando a nudez do rosto.

“O relógio que atrasa não adianta! Bem, nos vemos amanhã de manhã, se não chover a tarde”, disse o vovô bebê na fila do supermercado. Algumas pessoas se arriscam por um breve contato com o outro. Devem enxergar um tipo de morte ao ver o sol nascer quadrado da janela de casa, e ao arriscar-se, um tipo de vida.

Beatriz/Paul, afirma: “*O que a covid-19 nos ensinou mais uma vez é que o corpo é o objeto central de toda política, e o objeto central dessa guerra*”.

A camuflagem animal basicamente ocorre por homocromia - quando copiam a cor do meio onde vivem, e por homotipia - quando capazes de incorporar a forma de objetos que compõem o meio. *É útil tanto ao predador, quando deseja atacar uma presa sem que essa o veja, como para a presa, que pode se esconder mais facilmente; de outro modo, os que praticam o mimetismo tentam se parecer com outros animais, com o que não são.* (Senso comum?) A camuflagem e o mimetismo animal são estratégias instintivas de defesa, adequação ao ambiente. A escolha, a capacidade suprema de produzir semelhanças - entre racionalidade e intuição – é essencialmente humana.

Os deuses, as dúvidas. Para todo o entendimento (saberes ocultos, seres superiores, arte, ciência - processos que forjam imagens sintéticas de rosto) ainda importa saber como a natureza engendra o dom mimético? *Para os antigos, a leitura dos astros no instante decisivo do nascimento, a semelhança entre uma constelação e um ser humano. Fa- bu- lar um destino num corpo celeste. Astros, mares, vísceras, nosso corpo - aproximações imaginárias - a lei das semelhanças se faz relativa ao tempo.* (Como não lembrar de Walter Benjamin?)

Faculdade mimética, faculdade fabuladora. Astrologia, quiromancia, fisionomia, estão agora nas mãos do algoritmo. No rosto e nas mãos.

- Acabo de descobrir a essência da natureza humana.
- Impossível! Ela é instável, contraditória.
- Então! Nessa *passagem dialética na qual o predicado se torna o sujeito.*
- É melhor *observar a ordem em que as coisas acontecem*, em que as tendências elegem certas formas, não o contrário. (Não sei quem disse antes, suspeito, não fui eu, mas agora foi. De novo fogem-me as referências)
- Aliás, falando em “ordem”, em muitos trechos você parece não dizer nada com nada. Frases curtas, ideias desconexas. O que pretende com isso?
- *A diferença essencial entre a visão como “potência” e a visão como “aparelho”.* Henri! Lembrei.
- E insiste. “*Metonímias, aliterações, metáforas / oxímoros / Sumidos no sorvedouro*

- *Não deve adiantar grande coisa / permanecer à espreita / no topo da torre de vigia / Nem a simulação de se afundar no sono / nem dormir deveras.*
- “*Pois a questão chave é: sob que máscara retornará o recalcado?*” Mais uma canção da Adriana e seus achados poéticos.
- Nos entendemos. Um dia Michel L. saiu com essa: *a máscara é a forma noturna do rosto, as possibilidades da forma estão no rosto nu, diurno.* Mas a nudez e a máscara integram o jogo sem fim dos imaginários correndo das fórmulas. Quanto aos trechos, são transcrições. Muitas vezes gravo para não perder a viagem. A maioria só vale o estranhamento de ouvir a própria voz. Quer dizer, uma voz. Não entendo porque muitas pessoas se incomodam quando recebem mensagens de áudio. Além de agilizar a comunicação - o timbre, o ritmo, o ambiente de fundo - captam muito melhor o ânimo do momento. Deve ser por isso. Deixar o software completar as palavras, as frases de sempre, facilitar a (presti) di- gi- ta- ção é mais conveniente. Ah! Mas o corretor automático, malandrinho, adora aprontar. As disjunções podem ser cabulosas.
- As imagens de um rosto, o corretor e a voz. “*A imagem, por fim, sempre a ser apreendida no contrapé de sua substancialidade, em um ‘quase-nada mimético’, em um fulgor do/no detalhe. Adequação e conversão, a contemporaneidade do pathos, crítica de um ‘trabalho das formas’, assim referência às (de)formações ou (trans)formações transgressivas da imagem, do gosto predominante e autoritário pelas formas idealizadas, ‘oficiais’, ‘acadêmicas’ da figura humana. O mimetismo degenerado debate a função representacional. Um ‘mal-estar’ entre o excesso e a dispersão, entre a figura-conforme e sua des-figuração*”
- De onde tirou isso? Anda espionando minhas referências?
- Caso não saiba, a ordem é: copiar, colar e jogar no *Google*.
- O papel aceita tudo, mas por aqui tudo funciona diferente. Entende os riscos?
- Entre o plágio e o elogio: risco de aprovação. No *pla*, a comunicação é “por dentro” na tentativa de reforçar um vínculo, digamos, orgânico. Busca instintiva de aceitação que não tem moral nem tem razão. Já no *elo* o movimento se dá “por fora” a fim de autenticar um valor estabelecido externamente, confirmar pertencimento. No entanto, *elo* também integra designações de coisas tomadas inferiores, ou menores. Tudo depende da ordem em que os fatores aparecem e do que se repete em ambos. Por fora ou por dentro. Qual a diferença?

- *Gio?*
- A origem é obscura. Só encontrei *gio* em remota vinculação com o nome dado a peça de madeira que servia/serve de suporte ao leme dos navios: o *contracadarte*.
- No fundo e na superfície se dão em processos miméticos.
- Dizer que o plágio pode ser um elogio, que a máscara é um rosto nu? Perigoso. A calamita e a bússola, nesse caso, não ajudam muito.
- E os vetores - captura, comparação, reconhecimento no *face space* das técnicas de reconhecimento facial?
- Não estão no mar, não estão na terra. E a órbita a qual pertencem é tão conhecida quanto o espaço celeste.
- Então podem apontar a direção que eu quiser.
- Esse é um dos efeitos enlouquecedores. O bem e o mal “relativos”. *A tendência é não ter tendência* – orientou um famoso consultor de marketing. Enquanto isso, os participantes de um programa de tv confessavam ao vivo alguma de suas posições mais polêmicas. Temática livre. O nome do quadro: “*Perdendo Likes*”.
- O lance todo é meio sádico. Não lhe parece? Ontem no perfil “*Uma bixa transformista*” o desafio era postar uma *selfie* “impúblicável”, uma imagem do próprio rosto capaz de causar desconforto.
- Qual o propósito? Testar os limites de uma personalidade masoquista?
- Também, eu acho. Acabo de pensar no que vestiremos para passar a virada do ano.
- *Tecido branco, corte reto, mangas longas com tiras duplas e reforçadas atando os braços bem juntinhos. Copiando figurinha de mensagem online de novo?*
- Qual o problema? Os *memes* estão no comando dessa *nave nouveau*.
- E você embarcou.
- Posso sair quando tiver vontade. *Todos os caminhos são para casa. Caminho nenhum é caminho de volta.*
- Admirável a capacidade que tem de conciliar ingenuidade e descrença total / um tipo de lucidez, ares do Romantismo com o espírito caótico, o gás do nosso tempo.
- O traje escolhido vai nos cair muito bem.
- Já pensou em parar de usar ideias ruminadas por outros? Aplicar máscaras - filtros, efeitos sobre o próprio rosto – em troca de curtidas dizendo para si mesmo: todo mundo faz isso, *devo jogar o jogo*.

- A diferença é aprender a fazer melhor, cada vez melhor. Uma trapaça bem-feita, um estilo. Você pode ser ofendido, roubado e quando percebe, está agradecendo. Ou então, no mínimo, acaba por reconhecer a maestria da jogada do outro.
- Só lhe digo uma coisa: o caminho é longo e a estrada é de chão.
- Experiência própria? Conte mais.
- Nada disso. Cícero costuma dizer: “Tenho trinta anos, mas minha estrada foi de chão. Isso explica o rosto devastado que tenho agora”.
- Viu? Bastou uma interação em condição diferente para atualizar a ideia - inserir em outro contexto, agregar elementos. Aposto que foi isso que o Cícero fez.
- Estamos brincando de “telefone sem fio”?
- A fofoca também brinca assim.
- *A fofoca é prima da literatura*. Mas não espalhe.
- Jamais. Até ouvi dizer que foi adotada e virou outra figura. Agora se chama *Fake* alguma coisa, não lembro. Terrível.
- Perdendo a mão da conversa
- Hora de soltar as rédeas, o leme, a condução.
- Sem chance, passamos dessa fase e cedemos ao diversionismo. A questão era?
- Sobre *dar nome aos bois*. Inclusive aos que invadem a linha das conversas. Se bem que atualmente as palavras *boi*, *boiada*, estão em crise, melhor não. Ok, mas cheguei perto (agora brincamos de “esconde-esconde”?).
- Brincamos? A ideia não é gerar confusão, ou mais dúvidas, mas conversar.
- Avante!
- Um cafezinho com biscoito *plic-plac*. Nesse *brake* do congresso furtei parte da conversa entre um renomado professor e alguns colegas: “Vilém Flusser já foi muito mal interpretado”, inclusive sobre a ideia de ficção na sua obra. Embora tenha elaborado um intrincado conceito entre realidade e ficção, não é dele a noção de *ficções filosóficas*. Isso é coisa de carioca. Flusser escreveu fábulas - criava cenários de ordem antropomórfica, zoomórfica, e não mundos paralelos ou realidades ficcionais.” Por que está rindo?
- Acabo de imaginar a figura de Aby Warburg. “Tudo vale, qualquer coisa vale, como se proposto por um Aby Warburg alcoolizado”. Referia-se aos riscos de reproduzir a estratégia do *Atlas Mnemoysne* numa exposição de arte. Lembra?

- *Preferiria não. Mas suspeito que estamos no mesmo caminho. Quando Fanon adotou uma postura anticolonial, ele sabia que "parece loucura", mas Fanon, como psiquiatra, também não aceitava esse divisão entre o racional e o louco e ele sabia que seria "ser louco" de sua parte não tomar essa posição em um mundo que tinha atribuído para ele o papel do irreal, do primitivo e do selvagem. Fanon, de acordo com Moten, não quer o fim do colonialismo, mas o fim do ponto de vista do qual o colonialismo faz sentido. Para trazer o colonialismo até o fim, então, não se fala a verdade ao poder, é preciso habitar a linguagem louca, absurda e ofensiva do outro, o outro que se tornou uma não-identidade pelo colonialismo. A leitura ideal, uma emboscada? O rigor da interpretação, a dívida eterna com o desconhecido? Ou a sobrevivência é um capricho da arte de ter razão?*
- Os efeitos dispensam explicações. *"Como vencer um debate sem precisar ter razão" analisa os principais esquemas argumentativos enganosos que os maiores filósofos utilizam, com razoável sucesso, para persuadir o público de que $2 + 2 = 5$. A arte de discutir, ou melhor, a arte de discutir de modo a vencer, "per fas et per nefas". Deve existir algo do tipo: Dialética Erística. De Schopenhauer a*
- ...Eu.
- *Mas faz tempo que as luzes do sinal de trânsito mudam sem nossa ajuda.*
- Os influenciadores digitais devem pensar o contrário. Só assim convencem, por exemplo, que aulas de maquiagem, sessões de harmonização facial são cada vez mais necessárias e indispensáveis. Você poderia investir na carreira de influencer.
- Camuflar-se na camuflagem? Ou, "dar a cara a tapa". Seria divertido.
- *Cabe a ela o papel indispensável de ser quem ocupa o terreno, função que nunca desaparecerá enquanto houveram guerras. (Wikipédia?)*
- Não entendi. Ela quem? A camuflagem, a cara, a própria imagem?
- *A infantaria. Dadas as dificuldades que o soldado de tal arma enfrenta, ele foi comparado a criança, ao infante, que se apresenta restrito em suas capacidades de sobrevivência. Wiki!*
- Quanto menor a capacidade de sobrevivência, mais indispensável?
- Uma inversão não muito equilibrada.
- Mas quem disse que o equilíbrio faz girar o mundo?

- Sair de si - despertar para aquilo que julga não ser você ou não estar em – a intuição, um relâmpago, algo sublime, efeito ambivalente que nos confere alguma dignidade, ou melhor, um rosto. O dom mimético talvez não tenha outra qualidade se não nos fazer lembrar dessa desconexão vital; promover a consciência assustadora das disjunções que só a humana faculdade fabuladora é capaz de lidar.
- De onde você tirou isso? Anda *stalkeando* minhas referências?
- Suas. Minhas. Faz-me rir.
- Quando José fala em “faz-me rir”, pode contar, refere-se a dinheiro.
- Tudo bem Bepi? “Mais ou menos”. E logo ele começa a rir.
- É matreiro.
- Lembra? Fábula - “conversa”, *Fabulari* - conversar, *Fabulosus* - lendas, o que se fala”. Um mundo todo aos pés do infante (e da infantaria?).
- Qual é o rosto da criança que brinca? E o soldado infante? Quem é o autor da fábula (in) humana? *Durante a vigência de um naturalismo obtuso o verdadeiro rosto da criança que brincava não era revelado.*
- Rosto que quem? Não tem nada a ver com ter ou não ter um rosto.
- Ensinar um software é como ensinar uma criança.
- Ou um povo.
- Há quem diga que *Marcel* se jogou numa empreitada inútil. “Em busca do tempo perdido” - o flerte da beleza com a decepção.
- Tem palavra que não serve para nada mesmo.
- Isso foi uma provocação? Precisamos melhorar o efeito.
- O efeito fotográfico? O silêncio melhora. Foi o que ele fez ao mergulhar aquele bolinho doce no chá em busca de um rosto tão seu que ninguém seria capaz de reconhecer.
- Bingo! Qual a primeira coisa que vai fazer? Acaba de ganhar essa jogada.
- Receber o dinheiro. Ok, não teve graça. Vou parcelar as dívidas e reservar uns trocados para apostar nos cavalinhos.
- É por isso que não tem graça.
- Eu sei, *não consigo mais me levar a sério.*
- Emanciparam os brinquedos e acabaram com a imaginação.
- Então me salvei! Creio que ainda preservo a *“obscura compulsão da repetição que não é menos violenta nem menos astuta na brincadeira que no sexo. Transformo*

as coisas, elementos, no que eu quero. Alguns instrumentos arcaicos e alheios em qualquer máscara de brincar. (W. Benjamin, foi você?) O brinquedo sou eu.

- Está ouvindo? “A ilusão é uma benção!” Na voz de Baudelaire, e de *Dulcinéia encantada* e
- De nossa Macabea estelar? Lembra do Manoel de Barros: *Não é por me gavar, mas eu não tenho esplendor.*
- Pode ser. Quem se importa? Conhece aquela artista alemã que não consegue reconhecer rostos e pinta retratos imaginários inimagináveis?
- E você consegue imaginar como aqueles que não foram alfabetizados experimentam o mundo? Da mesma forma dos dois lados do cérebro. As falas, conversas, histórias; esse tipo de imagem preenche todo o espaço só porque não houve a migração do humano dom mimético para as letras, números. Enfim, escaparam das linguagens convencionais. Mais ou menos assim.
- *Bem-aventurados os que não sabem ler nem escrever, porque serão chamados de analfabetos.* (Uma epígrafe usada pelo José Bergamín)
- Uma cabeça de pássaro? *O adulto alivia seu coração do medo quando narra sua experiência. A criança recria essa experiência, começa sempre tudo de novo, desde o início. O duplo sentido da palavra alemã Spielen (brincar e representar): repetir o mesmo seria seu elemento comum. A essência da representação, como da brincadeira, não é ‘fazer como se’, mas ‘fazer sempre de novo’, é a experiência em hábito de uma experiência devastadora.* (Novamente, repetir-se, W. Benjamin)
- Em espanhol *jugar e juego* significam tanto jogar/brincar como jogo/brincadeira. Mas por aqui perdemos essa ambiguidade.
- Agora estamos num tipo de teste de cultura geral?
- *O que presta não tem confirmação, o que não presta tem.* Só o Manoel para dizer essas coisas.
- Só? Aliás, que história foi aquela de ver o sol nascer quadrado da janela de casa?
- O tempo perguntou pro tempo quanto tempo o tempo tem. E o tempo respond...
- ... as questões mais ingênuas...
- Pois é, agora temos que usar duas máscaras.
- Duas? São muitas sobreposições. Vamos liberar as outras e ficar com a de pano.
- *O homem pré-histórico se dirigia ao interior das cavernas para pintar. Formas sobrepostas, grafismos amalgamados a agir entre luz e sombras produziam*

movimento. “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, a representação dos caracteres sexuais e maternais dominou um “naturalismo minucioso” e um “idealismo disforme”. Nas representações gráficas de sociedades pré-históricas o rosto ausente de forma se anuncia, é presentificado e convertido em local de memória, revestido de “nova carne” depois da morte. “A deformação dos estilos ‘primitivos’ era, de certa maneira, funcional: esforçava-se para abstrair, para simplificar, para tornar a forma leve, para melhor expressar o objeto em sua essência, para melhor comunicá-lo, para melhor se comunicar com ele, também. – Ação mágica - A pintura do século XX, uma forma bem diferente de abstração: ela deforma, ao menos, tanto para encontrar a si mesma quanto para encontrar o objeto. (Arlindo Machado nos lembrou dessa)

- Será? Deformar para encontrar a si e o objeto?
- Não posso rir agora, você sabe. Quebrei um dente da frente.
- Sorria e responda por gentileza: e o sol emoldurado nessa história?
- É coisa da Ana Quaresma. Ela se prepara para estes tempos bicudos antes mesmo de ter nascido humana. Aposto.
- Sabe “fazer a festa”?
- Acredito que sim. No mínimo se tornou uma exímia observadora
- *Não há no cristianismo uma teologia da nudez, mas uma teologia da “veste”. A nudez negativamente aparece como “privação da veste”, fazendo-a inoperante e exibindo uma operosidade. A festa, o jogo, a suspensão - nas molduras, nas máscaras, nas janelas. A inoperosidade não é uma consequência ou uma condição preliminar (a abstenção do trabalho) da festa, mas coincide com a própria festividade, no sentido de que esta consiste em tornar inoperosos os gestos, as ações e as obras humanas, e só desse modo torná-los festivos (fazer festa significa, nesse sentido, “fazer a festa”, consumir, desativar e, no limite, eliminar algo). Inoperoso para ser festivamente exibido e não para torná-los sagrados, intocáveis. Mas para abri-lo a um novo, ou mais antigo possível uso sabático. (O senhor Agamben)*
- A terra suspende Atlas, o quadro desloca a Ninfa.
- A fabulação nas imagens de rosto geradas por softwares...

- *Fazem a festa.*
- Mas insinuam quase o contrário: não jogam, não desejam competir. Parece que copiar e colar são gestos que sobrevivem, se repetem, justamente para nos testar, para dizer: - “O que vocês fazem de novo” com isso?
- Minha mãe chegava em casa com o sol se pondo. As roupas no tanque, a louça por lavar, a gente e o pai. Lembro de ficar olhando suas mãos incansáveis. Terminava o dia de joelhos apoiando os braços na cama de algum de nós para contar histórias, meio dormindo, meio acordada. Ainda muito acesos acompanhamos seus movimentos. Não demorava muito e ela entrava numa espécie de transe – misturando as historinhas todas com o cansaço. A gente ria à beça. Ela acordava. Ríamos juntos. Hora de dormir. Não pensa muito, sai de ti e vai fazendo. Não para ceder aos mandos externos, mas para deixar um tipo de intuição se manifestar em nome de nossos rostos. *Talvez esse tipo de conexão com o mundo nos permita prestar atenção naquilo que da informação, do conteúdo exaustivo e acelerado, restitui nossa capacidade crítica.* (É sempre bom ler H. U. Gumbrecht)
- Qual a diferença entre a face e o antiface?
- A face olha para a antiface e diz: você depende de mim. E a antiface olha para a face e diz: eu não dependo de você, dependo de leis, de fórmulas que atualizem o dom mimético e a faculdade fabuladora nas imagens que você entende como rosto.
- Entre efeito mimético e simulação? Fazer o mundo de novo sem o desejo de transformar-se em outro.
- Pode ser. O gesto mimético busca o contrário da verdade. A semelhança é um dado comparativo e, nesse sentido, não chega a ser um problema. Do contrário, é a decepção que o fortalece. Para a simulação cabe simular também esse gesto.
- *Oz*, o escritor /mágico, disse: “posso criar personagens mais vulgares, ignorantes, vis, sem graça do que eu, mas nunca mais inteligentes, ou engraçadas”. (Amoz)
- *Deepfake*, antiface, filtros faciais, esbarram em um limite semelhante? Como se pudesse ouvi-las: “Pare com isso, ninguém aqui quer dominar mais e melhor o que outro tipo de existente faz. Vocês insistem em dizer que as palavras, as coisas, as imagens têm vida própria, são rebeldes. Não é assim que a gente vai se entender. Mas numa coisa acho que podemos concordar: precisamos deixar claro que tudo tem um inútil em si. Desse ponto, podemos combinar em fazer algo novo. Se não,

não brincamos mais. Desse ponto podemos combinar de fazer algo diferente, nem parecido comigo nem com você. Essa é a única regra. Nos entendemos?”

- Estão nos imitando. Mas para dizer a verdade, eu também estou.
- Algo dura nas imagens porque também dura em nós?
- Repare: *Há algo que dura nas imagens que também dura em nós. Há algo que dura em nós que também dura nas imagens.*
- A ordem dos fatores?
- Matrizes iguais em interação contrária alteram o resultado? A questão seria a qualidade da interação?
- Não é bem assim faz tempo. Por exemplo: já usei a imagem resultante de um processo antiface, a fotografia digital do meu rosto com traços do sexo oposto ao meu, na tentativa de reverter essa última imagem, ter o meu rosto de volta. Não voltou. Mas hoje mesmo dei os parabéns ao algoritmo. Voltei! E até melhor.
- Melhor como?
- A pele mais lisa, mais branca e sem as marcas que entregam o percurso até aqui.
- Uma estátua. Consegue respirar?
- ~~Nem sei o que dizer.~~
- Lembra daquela notícia sobre os dedos de silicone usados por uma equipe de médicos? Tiravam folga do trabalho sem perder a remuneração do dia. Bastava um colega vestir a digital do outro para efetuar o reconhecimento biométrico. Mas perderam a mão. A polícia encontrou vários dedinhos na bolsa de um “doutor”.
- Esquisitíssimo. Ainda bem que não eram rostos. Imagine o susto.
- Sem chance. Qual a utilidade de máscaras faciais de silicone quando um rosto pode ser feito e refeito em uma imagem virtual a qualquer instante? Quando piscar, bocejar, rir, gemer, chorar, são reações programadas por computador?
- As sinapses nervosas e a memória estão sendo descartadas?
- Em processo de limpeza, apagamento, reciclagem por software. Está na moda.
- Pensando bem, não há muita novidade, é idêntico ao nosso cérebro. Que ironia.
- Vai custar muito caro ter conexões não sintéticas.
- Um luxo natural.
- E o antídoto? Nos detalhes ou bem na cara?
- *Buscar uma explicação visualmente agrava a incoerência.* (Sempre Bergson)
- Deus é o diabo quando joga.

- Ele sempre joga.
- Vamos escutar Los Espiritus? “*Cómo puedo imaginar que habrá algo bueno. Si le damos de cuidar el gato al perro*”. Preferiria não. Afinal, os softwares quânticos resolvem problemas descomuns em minutos, deixando eles.
- Na realidade o sonho mesmo é conceber um computador que execute tarefas de reconhecimento facial ou de escrita à mão, de forma eficiente.
- Sonho de quem? Do Alan?
- Também. Para ele a máquina é uma criança. Ou seja, aprende de forma semelhante ao cérebro humano. Por exemplo: o bebê delira, fábula a face do cuidado ou do abandono a partir dos vultos, do calor, do toque e da voz do outro. Na aprendizagem alfabética é essa memória dos primeiros rostos que migra para os grafemas e fonemas e desses para outras instâncias do desenvolvimento intelectual e emocional. A reciclagem neural é contínua.
- O povo criança, e a máquina criança.
- Boa! Mas a complexidade plástica do circuito cerebral, seu gigantismo, é incomparável. Ou seja, nossa capacidade de fabulação é intransferível. A “arte da máquina” ainda está sob algum domínio humano, ou de potências que dependem da nossa intuição.
- Não sei explicar, mas às vezes parece que o software tem algo de *Peter Pan*.
- Nunca pensei nisso. Talvez a comparação seja válida.
- Lembra da Bethany Bismé-Lyons, personagem da série “*Years and Years*”?
- “Vou fugir dessa coisa e me tornar digital”.
- Então. Um pouco por aí. Transferir todo conteúdo cerebral para um tipo de “terra do nunca” modulável por interações sintéticas, ou de outra natureza. Estar em constante atualização e ao mesmo tempo num tipo de paragem, devaneio de eternidade.
- Mas não tem como fazer isso de transferir tudo. Nosso fluxo cerebral é inapreensível, muda a todo o instante. Ao menos por enquanto a interação cérebros, máquinas, rede online, não está com essa bola toda. Nosso aprendizado, nossas experiências não são lineares, mesmo quando previsíveis – a consciência de um desejo, vontade, emoção - são particulares e complexas demais.
- Cérebro humano, *Materia oscura* / Buraco Negro, “Caixa Preta”.

- Tem um documentário sobre a Carlotta, aquela artista alemã que falei antes. *“Lost in Face”*. Ela diz: “A mulher que me olha se veste com a minha camisola e está no meu apartamento, é assim que eu devo ser”. Mas segue *sempre o mistério do fundo tão certo como o sono de mistério da superfície. Sempre isto ou sempre outra coisa ou nem uma coisa nem outra.*
- Todos os sentidos trabalham mais juntos, não é? A pintura de um rosto torna-se o corpo inteiro, mas de quem?
- Nesse contexto, essa pergunta sugere o que Wittgenstein chamou de *“clareza perceptiva retratada no borrão da imagem”*. De quem? Reclama propriedade e ao mesmo tempo serve ao descredenciamento humano. Um rosto médio apartado de qualquer singularidade. Assim como Carlotta, meu rosto não me pertence, mas pode ser atualizado desde um *“dado cego”*, ruídos desprezados na lógica estatística, convenções, hábitos, tendências da moda, essas coisas.
- Paisagem / visage. E arrisco dizer, essa busca se faz com
- Emoção.
- *Que emoção! Que emoção?* Não sinto. Didi H. também não.
- Não custa fingir. Quer dizer, custa. Mas é outra história.
- Custa a questão do ridículo, como se estivéssemos nus.
- *Em que é que é ridículo o fato de alguém se desnudar?* (D. Huberman quer saber)
- É patético. Porque correr o risco de “perder a face”, ser exposto pela emoção?
- E por acaso você não sabe que emoções são moções, movimentos de transformação? Sentir a ausência do próprio rosto pode ser uma alegria!
- Ok, agora você vai dizer que o rosto é como *uma fronteira, um lugar vago e indeterminado criado pelo resíduo emocional de um limite inatural*, como nos sopra Gloria Anzaldúa
- Vou? A mania de antecipar as coisas não é saudável.
- Falou a voz da sabedoria contraditória.
- Redundância espertinha. Que preguiiiiça.
- Sei, “menos é mais”.
- Uma elipse.
- O dom mimético é também desejo de transformação. Fabular um rosto é deixar uma forma e resistir em outras.

- Os softwares podem gerar rostos mais bonitos, padronizados, estranhos, do que eu, mas nunca mais humanos e, acredite, nem mais inumanos do que nós.
- Nada disso tem moral nem tem lição. Estamos discutindo o que mesmo? Me perdi.
- Em síntese? Fabulamos imagens de rosto para... Você sabe.

5. MAS ISSO SÓ ME OCORRE AGORA

Esquecê-lo.

Ao perceber um rosto arriscamos a intuição de seu desaparecimento, origem.

Desfeita qualquer dívida - genética, histórica, pessoal - vemos nas imagens de rosto as tendências da matéria. Na pedra – está contra, na terra – une-se, no tecido – molda-se, nas telas – fixa algo ou alguém com resíduos de luz.

Sair de si para ver o que nos olha é também andar junto, movimentar-se no outro sem perder o próprio corpo - duração mestiça entre pesquisador e objeto, um tipo de fabulação. Este processo mostra tendências dos corpos humano e imagético inseridos nos ambientes softwarizados: percursos diversionistas, ensimesmados, circulares.

Porque temos um rosto? As especulações mais diversas sobre a enigmática superfície que se compõe de pequenas crateras/abismos olhos/narinas/boca “muro branco-buraco negro”; tela branca-miniatura-negra) o que primeiro se funde aos “filtros” e efeitos softwarizados, é justamente as porções de sua *matéria oscura* - olhos – boca – nariz - parecem ficar subsumidos a pele, ao cabelo, aos movimentos/poses/performances “fazer biquinho de fome /incliná-lo para reter o “melhor ângulo”.

Longas citações, receio de corrupção e de não saber dizer melhor, do que o tradutor? – a tese mostra sua própria antiface – oposto não complementar. O texto se faz e desfaz, informe desigual, expõe a visão de um rosto humano que não se deixa apreender, até aquele que não se importa em ser cativo. Porque me diz que essa preocupação é da pesquisadora. E não serve pra nada, mas pode vir a servir.

Qual a diferença entre a face humana - imagem referente, dado concreto - e a antiface do dado computacional/redundante? A face olha e diz: “eis aí minha antiface”, ela depende de mim. A antiface diz: “eu dependo de leis, fórmulas, combinações, contextos programados, não de você.

Fabulamos através da justaposição de memórias e lembranças de diversas procedências vinculadas ao imaginário coletivo e lampejos individuais. Esse rosto é meu? Seria um órgão provisório, necessário e dispensável.

Entendemos que as montagens – figuras, palavras - imaginam fabulações. Operar com imagens – associar, relacionar – é problematizar a ontologia das imagens, “Ontologia ingênua” conceber a imagem mental como cópia de uma coisa.

O desafio: nos aproximar do modo de ser, do sentido imanente dessas imagens de rostos digitais através de fabulações sobre cada montagem elaborada com figuras relacionais, para onde correm suas potências e variações comunicativas. Já que a fabulação estaria para interceder de alguma forma, realizar-se no rosto softwarizado na realidade / mediações. O caráter de incompletude e inacabamento assombram os procedimentos metodológicos acionados. Mas podemos agir com e por imagens senão agindo com elas, fabulando assim como elas fabulam – jogando? E logo se pôr a sobrevoa-las, imitando, stalkeando suas rotas,

Acolhendo a percepção bergsoniana, fiquemos atentos não ao “possível”. Para Bergson, fabular é algo inato ao ser humano, é nosso por direito e constitui-se como um canal de sobrevivência. Fabular importa, pois nos faz contar outras versões para as mesmas coisas que se tornam “novas”, se desdobram em virtualidades. É a expressão de um espírito que pensa (Descartes) e que dura (Bergson).

A arte de birlibirloque é a que sabe que, em toda a ação e obra do homem, Deus põe sempre a metade. Ou não a põe e o Diabo tem que a pôr. Em toda a bela arte há sempre a evidência viva de um milagre. O milagre cumpre uma lei divina, com rapidez, com ligeireza: por arte de *birlibirloque*. O milagre se dá sempre que o homem põe algo e Deus dispõe dele. (O homem põe e Deus dispõe; quer dizer, tira.) A arte de birlibirloque é a arte de pôr e tirar. (...) A ordem das coisas no ser - dizia São Tomás, mestre teológico do analfabetismo – é o mesmo que a ordem das coisas na verdade; porque não é ordem alfabética, mas, sim, analfabética, harmoniosa: ordem e concerto espiritual de tudo. (BERGAMÍN, 2012, p.23; 63)

...

Sonhos antigos me ajudam a dormir. Parece estranho, mas aos poucos meu corpo se acalma. É comum lembrar de pessoas desconhecidas, de rostos vistos uma única vez. Tento pensar como e quando foram registrados - durante uma caminhada, na janela de um ônibus, assistindo um filme. No projeto de qualificação perguntamos: *Como sonham as imagens?*

Luiz Antônio, Tito, Tide Maria. Três irmãos. Nos encontramos naquela horinha da tarde em que a natureza baixa a guarda – do amarelo vivo/inquieto ao laranja contido/grave. Posso fotografar vocês? “Pode, *fofinha!*” Tide responde (ela é ligeira, espirituosa, uma figura!). Não param de rir, mudar de posição, brincar entre eles. Tito olha para o teto e resmunga com alguém imaginário; está e não está ali. Decido apoiar o aparelho na mesinha de

centro, aciono o REC e me desloco até o canto da sala perto da janela. Estou filmando! São imagens de um encontro. Poucos dias depois Luiz saiu de cena - juntar pedras, pescar, gesticular grande, abraçar sem medir a força, sorrir fechando um olho só e aguardar muito fácil os dois – ele resiste. *Mas isso só me ocorre agora.*

...

*Aí vem o touro?
Você se tira (e para poder se tirar, é necessário que tenha se posto primeiro.
Você não se tira?
O touro lhe tira. (BERGAMÍN, 2012, p. 23)*

- Ei! O que você está pensando?

- *Agora agora agora?* Na Izabel. Ela fez a mesma pergunta no dia em que nos conhecemos. “O que você está pensando? Desculpe, não é pergunta que se faça”. Mas continuou esperando uma resposta.

- E?

- Simplesmente engatamos um assunto sobre alguns gestos: dizer e desdizer, perguntar e anular a própria pergunta, estratégias de jogo; “brincar o carnaval”, as cerimônias religiosas, místicas, folclóricas que através de uma máxima expressão na fisionomia, nos corpos, nas máscaras, promovem um tipo de manutenção e renascimento das tradições. Lancei a primeira carta: Paradas as posturas calculam as condições do outro. Sabem esperar a hora de agir. Inquietas, as poses procuram a sorte sem procurar e encontram-se na trapaça. Ela atirou: “Um touro garantido e um touro caprichoso não se entendem, não jogam.” No improviso eu disse: Sorte e trapaça, inteligência e temperamento, estilo e caricatura, não competem. Fim de ato. Três segundos de constrangimento e nove de gargalhadas.

- Não ter medo dos clichês. Teria sido a estratégia?

- Também. Pensei que nos apropriamos dos mesmos textos/fontes/ideias sobre a arte de tourear, a decadência do analfabetismo, o espírito fabulatório, as *festas* que esvaziam os sentidos e fabricam outros. Mas nunca falamos sobre.

- Você está lendo. Seu rosto ... “Há algo nas imagens que nos olha porque nelas dura algo que também dura em nós” Vai terminar assim, não é? Repetindo as frases do começo do trabalho. Nada novo sob o céu, ou, céu sob o novo nada, ou, nada sob o novo céu, ou...

- Além de previsível, o que mais você pensa de mim? Não precisa responder.
- Qual será o final então?
- Não tem “um final”.
- Ah, “tá bom”, vai usar esse efeito preguiçoso e dizer que é estilo?
- “Escrever e segurar o bebê ao mesmo tempo” era uma pegadinha, lembra?
- Conseguiu? Ou está trapaceando? *Você não se tira...*
- E você? Imagina como pode vir a ser um desfecho, digamos, coerente?
- Ouvi direito? Preocupa-se agora com a coerência? Por favor.
- Não é com coerência, entende?
- Claro (eu disfarço bem, pode seguir). Espera! Acho que entendi. Acabo de lembrar do semiólogo francês, aquele que escreveu sobre uma fotografia que ninguém viu e morreu depois de ser atropelado por uma van de uma lavanderia no começo dos anos oitenta, sabe? Diz mais ou menos assim: “*as palavras são assertivas, eu não*”
- Quem falou isso para você fui eu.
- Viu? Sabe como resolver. Se a dúvida persistir, chame sua mãe e pergunte o que fazer. Suspeito que o tal autor francês também faria isso.
- A intimidade tem dessas coisas, confiar cegamente no bom senso do outro...
- Está falando de quem? Que cara é essa?
-
- Ah, caso não possa ligar para sua mãe: *O que faria seu melhor amigo?*
- Fecharia o texto com imagens da própria infância.
- Sério? O pezinho de anis sedia aos seus caprichos e transformava-se em cidades, pessoas, animais; o ursinho de pelúcia mais remendado da história dos ursos de brinquedo, insubstituível, nem mesmo aquela boneca Barbie original desbancou; o hábito de guardar cartões, cartas, bilhetinhos dentro de livros a espera de um encontro imprevisto; a faca antipática usada para abrir embalagens de açúcar cristal, sempre deixando uma linguinha tagarela no pacote só pra incomodar o açucareiro. Resolvi!
- Sua reação me surpreende?
- Não faça isso. Vamos ficar presos naquele *meme* de conversas online: um senhor de barba e cabelos brancos com os olhos cheios d'água e um sorriso de porcelana.
- A legenda dessa figurinha é idêntica ao nome de uma música do Nana Vasconcelos.
- A ironia faz o mito.
- O título não é esse.

- Não?
- Só responda uma coisa: qual é a diferença entre essas imagens e você?
- Está brincando? Vai me guardar na *bolsa amarela* das imagens ingênuas?
- Pensando em W. Benjamin diria que é um elogio: *Um poeta contemporâneo disse que para cada homem existe uma imagem que faz o mundo inteiro desaparecer; para quantas pessoas essa imagem não surge de uma velha caixa de brinquedos?*
- Depois desse tempo todo? Se não fosse por mim você não teria chegado até aqui, esqueceu? Só falta dizer que vai me deletar.
- Essa opção nunca esteve em jogo. Não força. Prefere ficar dentro de um livro? Não teremos como saber quando, como, nem se iremos nos encontrar novamente, mas pode escolher qualquer exemplar da minha estante. O que acha?
- Deixa eu pensar. Já sei! Quero estar no próximo texto.
- De jeito nenhum! E acaba de perder a chance de tirar-se na hora certa. Vou fazer o seguinte: sair e fechar a porta.
- VENCI!
- Como assim?
- Não adianta negar. Nesse caso o touro sou eu.
- E quem inventou esse touro?
- Não invalida, sequer inibe a natureza adversa do espírito de um touro. Não é?
- É? A partir daqui entender-se ou não com o leitor, é por sua conta.

...

Fabular imagens de rosto geradas por softwares. Intuir, nessas condições, potências e variações da face humana atualizadas pela memória coletiva e individual. Um convite à imaginação, à ficcionalização, à fabulação do objeto a partir do pensamento de Henri Bergson, Walter Benjamin, e Aby Warburg - elencados por nossos afetos e cismas, pela forte presença na produção de outros autores com os quais buscamos pensar as audiovisualidades na comunicação e tecnocultura contemporâneas.

Entendida a importância das *imagens* no processo e diante de suas complexidades, buscamos andar com elas, fabular com elas para responder ao nosso objetivo. Em torno disso organizamos materiais empíricos em coleções de figuras, montagens, descrições, diálogos que contemplam anamorfozes digitais, modos de dissecação tecnológica do corpo, transcodificação de códigos culturais, o erro digital, como estéticas da representação facial.

Neste caminho nos aproximamos aos poucos dos processos contemporâneos de apreensão do rosto pelas linguagens de programação. Nosso agir fabulatório se deu no tempo da interação entre a pesquisadora e o objeto em criação, ou seja, insinua-se ao longo do trabalho até adquirir intensidade própria.

Acessar rostos tornou-se então um processo de ação imaginativa, fabulatória - de uma realidade para outra e outra nos terrenos flutuantes da ecologia tecnocultural. É nesta capacidade humana de fabular que se atualizam nas imagens de rosto o poder/liberdade de não ser reconhecido, de alterar a própria face tanto para adequar-se aos ambientes, quanto para engendrar diferenças e/ou tudo o que nos parece estranho, esquisito e familiar.

Antiface e Rosto Imaginário expressam as duas tendências de uma natureza rosto em que o jogo / brinquedo, o desejo mimético, e a inoperância são potências. Em condições criadas pelos softwares tais inclinações se intensificam gerando o que designamos *rosto imagem rosto* – as “variações de si para si” se dão na superfície imagética de um espaço difuso. A diferença brincando a linguagem? Artes de “berliques e berloques”?

Na Intuição e no Despertar (entre sonho e vigília), num tipo de *Face Space* - nossa coleção de *imagens fabulatórias* torna-se, talvez, não um álbum ou galeria de retratos, mas um espaço de interação - nem mais, nem menos atualizado, nem mais, nem menos potente do que o *rosto* de quem escreve, do que a *imagem rosto* de quem lê.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. *Aby Warburg e a ciência sem nome*. Revista Arte&Ensaio, n. 19, 2009.

_____. *Nudez*. Belo Horizonte, Autêntica, 2015.

ANDRIOPOULOS, Stefan. Aparições Espectrais. *O idealismo Alemão, o romance gótico e a mídia óptica*. Rio de Janeiro, Contraponto, 2014.

AUMONT, Jacques. O olho interminável [*pintura e cinema*] São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

AZEVEDO, Francisco Ferreira dos Santos. *Dicionário analógico da língua portuguesa*. Ideias afins / thesaurus. Rio de Janeiro, Lexikon, 2010

BAITELLO JÚNIOR, Norval A serpente, a maçã e o holograma. *Esboços para uma Teoria da Mídia*. São Paulo, Paulus, 2010.

_____. *A Era da Iconofagia*. São Paulo, Hackers Editores, 2005.

BAITELLO JÚNIOR, Norval; KLEIN, Alberto. Teorias da Imagem, In: CITELLI; ADILSON; BERGER, Christa *et tal* (org.) Dicionário de Comunicação. *Escolas, teorias e autores*. São Paulo, Contexto, 2014 (p. 484-493).

BARKER, Tim. Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant (cap.2; p.42-58) In: NUNES, Mark. (org.) ERROR. *Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*. Continuum, Nova York, Londres, 2011.

BARTHE, Christine. “Como fotografar um espírito?” Zuum. Revista de Fotografia”. São Paulo, IMS, n. 14, abril de 2018 (p. 10-23)

BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina. A Era das Tecnologias do Virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993 (p. 214-230).

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo, Brasiliense, 1985

_____. Obras escolhidas III. *Charles Baudelaire. Um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo, ed. Brasiliense, 1991.

_____. *Passagens*. Belo Horizonte, Editora da UFMG, 2006.

_____. *ATLAS Walter Benjanin. Constelaciones*. Madrid, Círculo de Belas Artes, 2010.

_____. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre, ZOUK, 2012 a.

_____. Obras escolhidas, vol. II - *Rua de mão única*. São Paulo: Brasiliense, 2012 b.

BERGAMIN, José. *A arte de birlibirloque; A decadência do analfabetismo*. São Paulo, Hedra, 2012.

BERGSON, Henri *As duas fontes da moral e da religião*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978

_____. *O Riso*. Rio de Janeiro, Zahar Edições, 1983.

_____. *Ensaio sobre os dados imediatos da consciência*. Lisboa, Edições 70, 1988. [1927]

_____. *O sonho*. Trans/Form/Ação v.27 n.1 Marília, 2004.

_____. *A evolução criadora*. São Paulo, Martins Fontes, 2005.

_____. *Memória e Vida. Textos escolhidos por Gilles Deleuze*. São Paulo, Martins Fontes, 2006.

_____. *O pensamento e o movente*. São Paulo, Martins Fontes, 2006.

_____. *Matéria e Memória*. São Paulo, Martins Fontes, 2010.

_____. *La construccion del sueño*. CL, Alquimia Ediciones, 2015.

BITARELLO, Breno; BRAZ, André; CAMPOS, Jorge Lucio de. Lev Manovich e a lógica digital: *Apontamentos sobre a linguagem da nova mídia*, 2011. <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bitarello-braz-campos-lev-manovich-e-a-logica-digital.pdf>>

BOGUE, Ronald. *Deleuzian Fabulation and the Scars of History*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010.

BRETAS, Aléxia. “Do deserto de gelo da abstração ao filosofar concreto: Correspondências Adorno-Benjamin (1928- 1940)” Rev. Trans/Form/Ação, Marília, v. 36, n. 3, p. 231-250, set./dez., 2013

BROWN, William; KUTTY, Meetal. *Datamoshing and the emergence of digital complexity from digital chaos*. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies. <<http://con.sagepub.com/content/18/2/165.short>>. Acesso em: março de 2016.

CAMUS, Albert. *O Mito de Sísifo*. Rio de Janeiro - São Paulo, Record, 2014

CANEVACCI, Massimo. *Antropologia da Comunicação Visual*. São Paulo, Brasiliense, 1990 (p.59-79).

_____. *A cidade polifônica*. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

CARERI, Francesco. Walkscapes. *O caminhar como prática estética*. São Paulo, G. Gilli, 2013.

CARROLL, Lewis. *Aventuras de Alice no País das Maravilhas e Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá* [Trad. Sebastião Uchoa Leite]. 9. Ed. São Paulo, Summus, 1977.

_____. *Alice – Edição Comentada*. São Paulo, Jorge Zahar, 2002.

CASCONE, Kim. “The Aesthetics of Failure Post-Digital. Tendencies in Contemporary Computer Music” <http://mitpress.mit.edu/journals/COMJ/CMJ24_4Cascone.pdf>.

CASTRO, Manuel Antônio de. *Tempos de Metamorfose*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1994,

CAUQUELIN, Anne. *A invenção da paisagem*. São Paulo, Martins Fontes, 2007.

CARROLL, Lewis. *Alice – Edição Comentada*. Notas de Martin Gardner. [Trad. Maria Luiza X de A. Borges]. 1. Ed. São Paulo, Jorge Zahar, 2002

CAVALCANTE, João Victor. “A imagem informe: reflexões sobre a alteridade dos corpos sem rosto”. In: XXVIII Encontro Anual da Compós, Pontífica Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre - RS, 11 a 14 de junho de 2019.

CHUN, Wendy Hui Kyong. *The enduring ephemeral, or the future is a memory*. *Critical inquiry*, v. 35, n. 1, p. 148-171, 2008.

COURTINE, Jean-Jacques; HAROCHE, Claudine. *História do Rosto: Expressar e Calar as emoções*. Petrópolis, RJ, Vozes, 2016.

CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador*. Rio de Janeiro, Contraponto, 2012.

_____. *Suspensões da Percepção. Atenção, espetáculo e cultura moderna*. São Paulo, Cosac Naify, 2013.

CRESSWELL, Julia. *Little Oxford Dictionary Of Words Origins*. Oxford: Oxford university press, 2014.

DANELUZ, Clarissa Rita. “Imagens-grafite: Processos estéticos e comunicacionais na produção de Bruno Novelli” Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos/UNISINOS. São Leopoldo, 2010. <<http://biblioteca.asav.org.br/vinculos/tede/ClarissaDaneluzComunicacao.pdf>>

DELEUZE, Gilles *Conversações*. São Paulo: Ed. 34, 1992.

_____. *Crítica e clínica*. São Paulo: Ed. 34, 1997.

_____. *Bergsonismo*. São Paulo, Editora 34, 1999.

_____. *A imagem-tempo*. Cinema II, São Paulo, Brasiliense, 2005.

_____. *A lógica da sensação*. São Paulo, Zahar, 2007.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Ano Zero-Rostidade. In: Mil Platôs. *Capitalismo e Esquizofrenia*. V. 3. 1999. < <http://ghiraldelli.pro.br/wp-content/uploads/Gilles-Deleuze-Mil-Plat%C3%B4s-Vol.-3.pdf>>

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) <<http://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/27751>>

_____. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo, Editora 34, 2010.

_____. A pintura encarnada. *Seguido de A Obra-prima Desconhecida de Honoré de Balzac*. São Paulo, Ed. Escuta, 2012.

_____. A Imagem sobrevivente. *História da Arte no tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro, Contraponto, 2013 a.

_____. Cascas. In: *Serrote*, nº 13, março de 2013b. São Paulo, Revista Serrote (p. 98-133).

_____. Devolver uma imagem. In: ALLOA, Emanuel. (Org.) *Pensar a Imagem*. Belo Horizonte, Autêntica, 2015 a (p. 205-225)

_____. Falenas. *Ensaios sobre a aparição*. Lisboa. KKYM, 2015 b.

_____. A semelhança informe. *Ou o gaio saber visual segundo Georges Bataille*. Rio de Janeiro, Contraponto, 2015, c.

_____. Atlas ou o Gaio Saber Inquieto. *O olho da história, III*. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2018

ENTLER, Ronaldo. “O que é uma fotografia hoje?” Revista *Studium* - III Seminário Revista Studium: 08 de outubro de 2014 a. <<https://youtu.be/AAhD6rmnx9o>> Acesso em agosto de 2015.

_____. “Portrait Gallery: os rostos e os nomes da história”, 2014 b. <<http://www.iconica.com.br/site/portrait-gallery-os-rostos-e-os-nomes-da-historia/>> Acesso em julho de 2016.

_____. “:-) Rostos”, 2016. <http://www.iconica.com.br/site/rostos_brassai/>

FABRIS, Annateresa. Identidades Virtuais. *Uma leitura do Retrato Fotográfico*. Belo Horizonte, Ed. UFMG, 2004.

FELINTO, Erick. “Hackers, enxames e distúrbios eletrônicos: erro e ruído como fundamentos para uma poética das redes.” *Cyber-Arte- Cultura: A trama das Redes*, 2013. <<http://www.seminariosmv.org.br/textos/Erick%20Felinto.pdf>>

_____. “Zona Cinzenta: Imaginação e Epistemologia Fabulatória em Vilém Flusser.”, 2014. <http://compos.org.br/encontro2014/anais/Docs/GT13_IMAGEM_E_IMAGINARIOS_MIDIATICOS/compos2014-erickfelintofinal_2252.pdf> Acesso em janeiro de 2018.

FERNANDES, José Carlos Silvestre. “A estética do erro digital”. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUSP, 2009 <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/18260>>

FERRAZ, Maria. C.F. CARVALHO, Louise F. “Duplo, imagem e reino do simulacro: William Wilson, de Edgar Allan Poe”. *In: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação, | E-COMPÓS, Brasília, v.19, n1, jan|abr. 2016.* <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/1255>>

FICHER, Mark. Una revolución social y psíquica de magnitud casi inconcebible. Los interrumpidos sueños aceleracionistas de la cultura popular. *In. AVANESSIAN y REIS, Mauro (comps.). Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo. Buenos Aires, Caja Negra, 2017*

FISCHER, Gustavo. Daudt. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. *In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt (Org.). Para entender as imagens: como ver o que nos olha? Porto Alegre, Entremeios, 2013, v.1 (p.41-54).*

FLAUSINO, Cristina Valéria. Rosto e rostificação: Os modos de operar da máquina abstrata da rostidade. 2019. Tese (Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. doi:10.11606/T.27.2019.tde-16052019-115517.

FLUSSER, Vilém. *Da ficção*. [publicado pela primeira vez em “O Diário de Ribeirão Preto”, São Paulo, em 26 de agosto de 1966] <<http://www.pgletras.uerj.br/matraga/matraga13/matraga13flusser.pdf>>

_____. Universo das imagens técnicas. *Elogio da Superficialidade*. São Paulo, Annablume, 2008.

_____. *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo, Annablume, 2011 a.

_____. *Natural:Mente*. Vários acessos ao significado de natureza. São Paulo, Annablume, 2011b.

_____. *Gestos*. São Paulo, Annablume, 2014.

GAGNEBIN, Jeanne-Marie “A criança no limiar do labirinto.” *In: História e Narração em Walter Benjamin*, São Paulo, Perspectiva, 1999.

GAUTHIER, Jaques. “A fabulação realizante como caminho soberano para entrar na dimensão interna do conhecimento”, 2013.<<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/paralelo/article/view/10202>>

GIL, José. *Monstros*. Lisboa, Relógio D'água, 2006.

GINZBURG, Carlo. Medo, reverência, terror. *Quatro ensaios de iconografia política*. São Paulo, Companhia das Letras, 2014.

GOMBRICH, Ernst H. *Arte e Ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. Rio de Janeiro, Martins Fontes, 2007

GOMES, João Filho. *Gestalt do Objeto – sistema de leitura visual das formas*. São Paulo, Ed. Escritura, 2004.

GOMES, Marcelo Salcedo. “A rosticidade da tecnocultura na galáxia National Geographic”. 2017. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação.<<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/6671>>

GUMBRECHT, Hans, Ulrich. *Produção de Presença. O que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro, Contraponto, 2010.

HANSEN, Mark. *New philosophy for new media*. London: MIT Press, 2004. <http://jenkins.duke.edu/publications/Lenoir_Hansenforward.pdf>

HIGGINS, Jackie. Why does it not have to be in focus. *Modern Photography Explained*. London, Thames and Hudson Ltd, 2013.

HORTA, Maurício. Quando o cérebro não enxerga. *Revista Superinteressante Especial – Mistérios da mente*, São Paulo, n. 290-A, p.,12-21, abril de 2011

JAY, Martin. Ojos abatidos. *La denegación de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Madri, AKAL, 2017.

KILPP, Suzana. (org). Tecnocultura. Audiovisual. *Temas, metodologias e questões de pesquisa*. 1ed. Porto Alegre, Sulina, 2015.

_____. “Apontamentos para a pesquisa de audiovisuais”. In: MONTAÑO, Sonia; FISCHER, Gustavo; KILPP, Suzana. (orgs.). *Impacto das novas mídias no Estatuto da Imagem*. Porto Alegre, Sulina, 2012.

_____. “Cinema e reality shows: apontamentos sobre um fantasma”. In: GERBASE Carlos; GUTFREIND, Cristiane. (Orgs.) *Cinema em choque: diálogos e rupturas*. 1 ed. Porto Alegre, Sulina, 2013, v.1 (p. 109-125):<http://www.suzanakilpp.com.br/artigos/CINEMA_E_REALITY_SHOWS.pdf>

KLEE, Paul. Nota sobre el punto gris. In: KLEE, Paul. *Teoría del arte moderno*. Buenos Aires: Ed. Caldén, 1976

LAPLANTINE, François; NOUSS, Alexis. *Mestizajes. De Arcimboldo a Zombi*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2007.

LATOUR, Bruno. A esperança de Pandora. *Ensaio sobre a realidade dos estudos científicos*. São Paulo, UNESP, 2017.

LE BRETON, David. Rostos. *Ensaio de Antropologia*. Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes, 2019.

LEE- MORRISON, Lilla. *A portrait of facial recognition: Tracing a history of a statistical way of seeing*. It is published in *Philosophy of Photography*, Vol. 9, N. 2, Oct, 2018. (107-130)

LENOIR, Tim Foreword. *In*: HANSEN, Mark. *New philosophy for new media*. London: MIT Press, 2004. <http://jhfc.duke.edu/jenkins/publications/Lenoir_Hansenforward.pdf>

LIBÉRIO, Carolina. “Eu que não quero ter rosto: *tensionamentos do retrato na Cultura Visual* (UFRJ), VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias, afetos. Goiânia, GO, UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2015.

LIMA, Homero Luís Alves de. “Corpo Cyborg e o dispositivo das novas tecnologias”. *In*: COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre. (Org.) *Corpos Mutantes. Ensaio sobre novas (d)eficiências corporais*. Porto Alegre, ed. UFRGS, 2009 (p.29-42).

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.<<http://www.scielo.br/pdf/bgoeldi/v9n2/a04v9n2.pdf>>

LUERSEN, Eduardo Harry. *Ressonância Tecnocultural: rastros da ambiência contemporânea nas sonoridades dos jogos digitais*. Tese, 2019. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Unisinos. <: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/9316>>

MACHADO, Arlindo. Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem (1993:100-116). *In*: *Imagem Máquina. A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, ed. 34, 1993.

_____. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas, Papirus, 1997.

MCLUHAN, Marchall; FIORE, Quentin. *O meio são as massa-gens*. Rio de Janeiro, Record, 1969

MALABOU, Catherine. *Ontologia do acidente: ensaio sobre a plasticidade destrutiva*. Florianópolis, Cultura e Bárbarie, 2014 (p. 11-12).

MANOVICH, Lev. *Database as a Genre of New Media*. *AI & Soc*, 2000 (p. 176-183) <<https://link.springer.com/article/10.1007/BF01205448>>

_____. El software en acción. *In: El software toma el mando*, 2014. <https://www.academia.edu/7425153/2014_El_software_toma_el_mando_traducci%C3%B3n_a_Lev_Manovich>

_____. 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)

MARTÍNEZ, José Vicente Martín; LOZANO, Sergio Luna. *El rostro sintético. Estrategias de representación en torno al retrato artificial*. *Artnodes. Revista de Arte, Ciencia y Tecnología*. N. 23, 2019: <<https://artnodes.uoc.edu/articles/abstract/10.7238/a.v0i23.3186/>>

MELLO, Christine: “Imagem Digital como Memória: experiências em Luis DuVa” *In: FURTADO, Beatriz (org.) Imagem Contemporânea v.1*. São Paulo, Ed. Hedra, 2009 (p.145-161).

MICHAUD, Philippe-Alain. *Aby Warburg e a imagem em movimento*. Rio de Janeiro, Contracampo, 2011.

MORADI, Iman. “*Glitch aesthetics*.”. Dissertação, 2014. The University of Huddersfield. <<http://www.haraldpeterstrom.com/content/5.pdf/Iman%20Moradi%20-%20Glitch%20Aesthetics.pdf>>

_____. Seeking Perfect Imperfection. *A personal retrospective on Glitch Art*, 2008. <http://www.virose.pt/vector/x_06/moradi.html>

MORAES, Eliane Robert. *O corpo impossível*. São Paulo, Iluminuras, 2002.

MORDVINTSEV, Alexander; TIKA, Mike; OLAH, Chistopher. “*Inceptionism: Going Deeper into Neural Networks*: <<http://googleresearch.blogspot.com.br/2015/06/inceptionism-going-deeper-into-neural.html>>.

MORRISON, Lila Lee. “*A portrait of facial recognition: Tracing a history of a statistical way of seeing*”. It is published in *Philosophy of Photography*, Volume 9, Number 2, October 2018, <https://www.academia.edu/40097074/A_Portrait_of_Facial_Recognition_Tracing_a_history_of_a_statistical_way_of_seeing>

MOULIN, Joëlle. *L’autoportrait au XXe Siècle*. Paris, Adam Biro, 1999 (p. 95). <<https://corpoesociedade.blogspot.com/2010/07/os-auto-retratos-de-francis-bacon.html>>

MURICY, Katia. *Alegorias da Dialética: imagem e pensamento em Walter Benjamin*. Rio de Janeiro, Relume Dumará, 1998.

NELSON, Maggie. *Argonautas*. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2017.

NORA, Pierre. *Entre memória e história: a problemática dos lugares*. Projeto História. v. 10, 1993. <<http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101/8763>. Acesso em 16/02/2017.

NUNES, Mark. *Error. Glitch, Noise, and Jam in News Media Cultures*. New York, Continuun, 2011.

OLIVEIRA Jr, Luiz Carlos. “O Efeito Coringa: poéticas da desfiguração no cinema e na arte contemporânea” *Revista Passagens*, v. 8 n. 2, 2017. <http://www.periodicos.ufc.br/passagens/issue/view/588>

PARIS, Britt; DONOVAN, Joan. *Deep Fakes and cheap fakes. The manipulation of audio and visual evidence*, 2019. <<https://datasociety.net/output/deepfakes-and-cheap-fakes/>>

PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da Imagem: Pintura, Fotografia, Cinema, Arquitetura. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina. A Era das Tecnologias do Virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993 (p.237-252).

PESSANHA, Juliano Garcia. *Testemunho Transiente*. São Paulo, CosacNaify, 2015.

PONTES. Pedro T. C. Da Silva. “Visage - *Impacto dos Filtros de Abstração no Reconhecimento Facial em Imagens*”, 2013. Mestrado integrado em engenharia informática e computação, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto. <https://sigarra.up.pt/flup/pt/pub_geral.pub_view?pi_pub_base_id=26248>

PROUST, Marcel. *À sombra das raparigas em flor*. São Paulo: Globo, 2006 (p. 203) [Vol. 2 Em busca do tempo perdido; 1. ed., 1951] Trad. de Mário Quintana]

RANCIÈRE, Jacques *O destino das imagens*. Rio de Janeiro, Contraponto, 2012.

_____. As imagens querem realmente viver? In: ALLOA, Emmanuel (org) *Pensar a Imagem*. Belo Horizonte, Autêntica, 2015 (190-225).

REINALDO, Gabriela F. CARMO, Isabel, P. S. X. “FACES DO ROSTO: *Máscara e Identidade em Les Yeux Sans Visage, de Georges Franju*”, 2016, XXV Encontro Anual da Compós, Universidade Federal de Goiás, 07 a 10 de junho de 2016. <http://www.compos.org.br/biblioteca/comp%C3%B3s2016-facesdorostocompleto_3295.pdf>

REINALDO, Gabriela. “Rosto na mídia e rosto como mídia: as contribuições de Hans Belting para o estudo do rosto”. In: *Revista Famecos. Mídia. Cultura e Tecnologia*. 6, n. 2 (2019)

REVILLA, Federico. *Diccionario de Iconografía y simbología*. Madri, Ed. Cátedra, 2009.

ROMANDINI, Fabián Luduena. A ascensão de Atlas. *Glosas sobre Aby Warburg*. Florianópolis, Cultura e Barbárie, 2017.

ROSSAAK, Eivind. “*Who Generates the Image Error? From Hitchcock to Glitch.*” s/d, <http://www.academia.edu/32618576/Who_Generates_the_Image_Error_From_Hitchcock_to_Glitch>

ROUANET, Sergio Paulo. *As razões do iluminismo*. São Paulo, Companhia das Letras, 2000.

SAES, Sílvia Faustino de Assis; *Percepção e Imaginação*. São Paulo, Martins Fontes, 2010.

SANTAELLA, Lucia. *Haroldo de Campos para sempre*. São Paulo, Educ, 2019.

SIBILIA, Paula. “Autenticidade e performance: *a construção de si como personagem visível*”. *Revista Fronteiras / Estudos midiáticos*. Set/dez 2015, v.17(3) (p.353-364).Unisinos. <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/viewFile/fem.2015.173.09/4984>>.

SILVA, Elaine Guinevere de Melo. “*O papel da imaginação na filosofia de Bergson*”, 2009. <<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>>

SONTAG, Susan. *Diante da Dor dos Outros*. São Paulo, Companhia das Letra, 2003

TOFANI, Wanda de Paula. “*A Representação Dilacerada em Georges Bataille e Francis Bacon*”. Em *Tese*, Belo Horizonte, v. 10, (p. 202-209), dez. 2006. <<http://www.lettras.ufmg.br/poslit.>>

TRIBE, Mark; JANA, Reena. *New Media Art*. Köln, TASCHEN, Londres, 2010.

VIDAL Jr., Ícaro Ferraz. “*Poéticas e políticas do rosto na era das imagens inteligentes*”, 2018. Trabalho apresentado no XXVII Encontro Anual da Compós, Belo Horizonte, 2018. <http://www.compos.org.br/data/arquivos_2018/trabalhos_arquivo_YEF35RYVR87WATY53608_27_6873_26_02_2018_11_59_48.pdf>

VIEIRA, Frederico. “*Sobrevivências dos rostos nas imagens. Aproximações entre Lévinas e Didi-Huberman*”, Trabalho apresentado no XXVII Encontro Anual da Compós.

<http://www.compos.org.br/data/arquivos_2018/trabalhos_arquivo_YWXXK6K10VG6ZY933EX69_27_6807_26_02_2018_07_14_28.pdf> Acesso em julho de 2018.

VIRILIO, Paul. *A Máquina De Visão*, São Paulo, José Olympio, 1999

_____. *Estéticas da Desaparição*. Rio de Janeiro, Contraponto, 2015.

WARBURG, Aby. *Atlas Mnemosyne*. Madri: AKAL Ediciones, 2012.

YACAVONE, Kathrin. *Benjamin, Barthes Y La Singularidad de la Fotografía*. Barcelona, Alpha Decay, 2017 (Cap. III Fotografía, Recuerdo y Redención; p.159-195)

ZAGO, Luiz Felipe; SANTOS, Luís Henrique Sacchi. “Os retratos de Dorian G(r)ay – corpo, imagem e subjetividade em um site de relacionamentos”. *Revista Comunicação Mídia e Consumo - ESPM*. Dossiê. Ano 11, vol. 11, n. 32 (p.93-117) set. /dez. 2014. <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/viewFile/826/pdf_27>.

ZIZEK, Slavoj. *As piadas de Zizek*. Já ouviu aquela do Hegel e da negação? São Paulo, Três Estrelas, 2014.