

GT4 - Arte, mídias e tecnologias digitais

A face humana em fabulações tecnológicas

Dra. Clarissa Rita Daneluz (UNISINOS)

RESUMO

A imagem de um rosto, espaço e produto de conflito. A proposta expõe e problematiza relações das tecnologias de reconhecimento facial e geração de imagens sintéticas, fakes, ocorrências típicas da cultura dos softwares. Em certas disposições tecnológicas estão o estopim da problematização geral de projetos como CV Dazzle, Homeostasis Lab, This Person Does Not Exist, Dall-e-2 entre outros. Em síntese, invenção e ocultamento facial, erros, ruídos tecoestéticos, ficção e testemunho do real. Do ponto de vista metodológico tratamos de intuir (H. Bergson), constelar (W. Benjamin), montar (A. Warburg) e fabular (G. Deleuze) casos e condições em que as imagens de rosto são atualizadas em âmbitos artísticos. No plano teórico, além do filosófico e crítico, recorreremos a autores que têm dado atenção ao fenômeno: L. Manovich, L. Lee Morrison, M. Nunes. B. Paris e J. Donovan. Para o momento concluímos e defendemos tais ocorrências como anúncio e efetivação de um tipo de fabulação desviante. Palavras-chave: “Imagens de rosto”; “Reconhecimento Facial”; “Deep fake”; “Fabulação”.

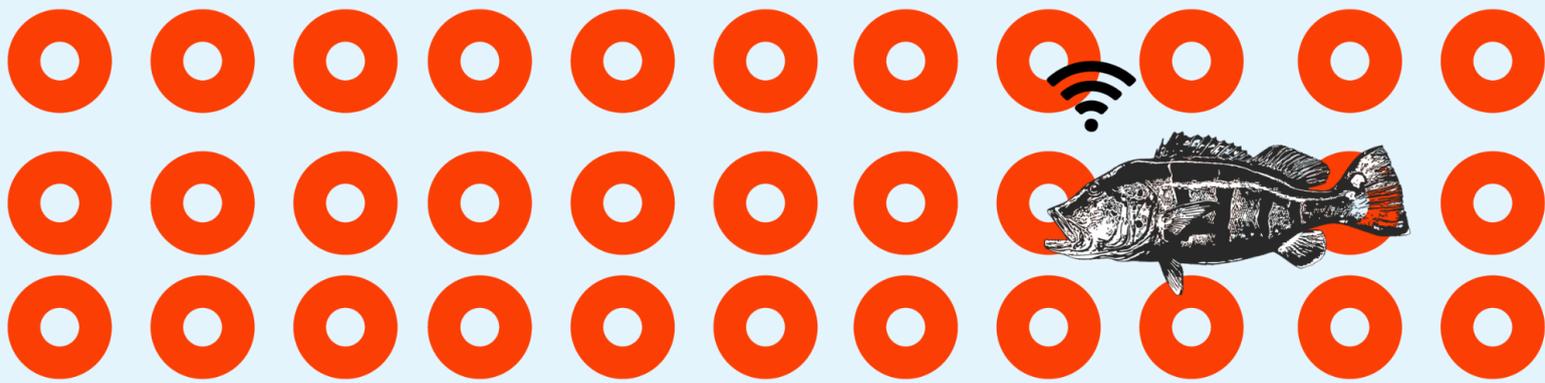
ABSTRACT

The image of a face, space and the product of conflict. The proposal exposes and discusses relationships between facial recognition technologies and the generation of synthetic images, deepfakes, typical occurrences in software culture. Certain technological provisions are the trigger for the general problematization of projects such as CV Dazzle, Homeostasis Lab, This Person Does Not Exist, Dall-e-2 among others. In summary, invention and facial concealment, errors, theco-aesthetic noises, fiction and testimony of the real. From a methodological point of view, we try to intuit (H. Bergson), constellate (W. Benjamin), assemble (A. Warburg) and to fable (G. Deleuze) cases and conditions in which facial images are updated in artistic contexts. On the theoretical level, in addition to the philosophical and critical, we turn to authors who have paid attention to the phenomenon: L. Manovich, L. Lee Morrison, M. Nunes. B. Paris and J. Donovan. For the moment we conclude and defend such occurrences as an announcement and realization of a type of deviant fabulation.

Keywords: “Face images”; “Facial Recognition”; “Deep fake”; “Fabulation”.

INTRODUÇÃO

O trabalho parte de minha pesquisa de doutorado Antiface / rosto imaginário: fabulações nas imagens geradas por softwares (DANELUZ, 2021) defendida junto ao programa de



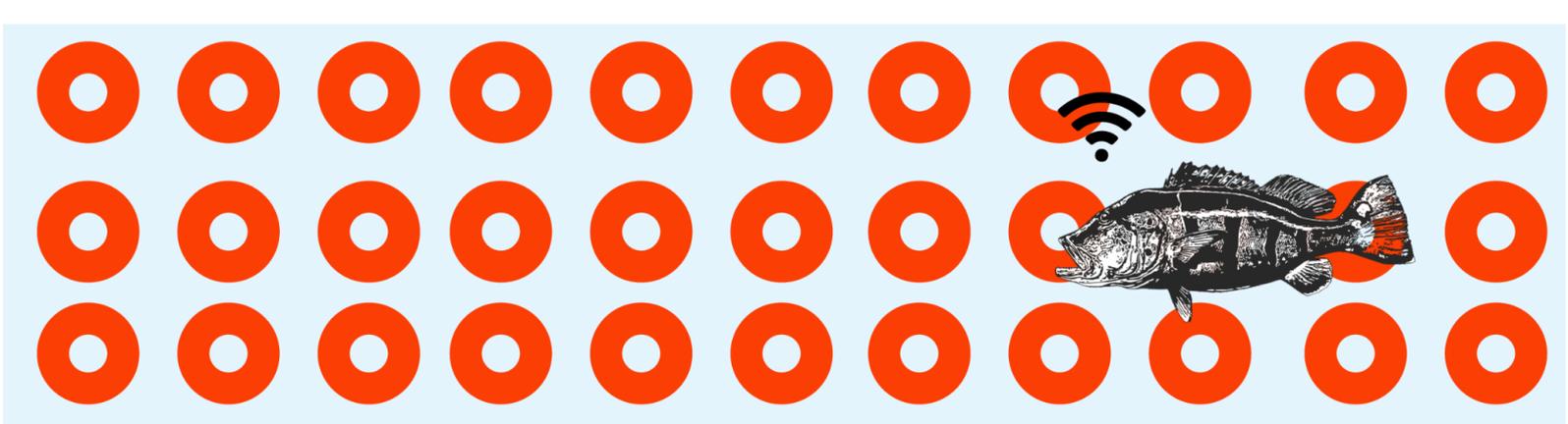
pós-graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Neste artigo apresentamos trechos e propomos estender a discussão sobre fabulações tecnológicas. Afinal, entendida a faculdade fabuladora como capacidade estritamente humana, conforme defendida por Henri Bergson, de que qualidades fabulatórias estamos falando quando nos referimos a produções tecnológicas digitais?

Num primeiro momento expomos o contexto do fenômeno: presença e popularização das imagens de rosto geradas por softwares no entrelaçamento arte, tecnologia e mídias digitais. Para em seguida apresentar os autores, pensamentos e gestos de pesquisa, nossos intercessores teóricos e metodológicos. Na sequência exploramos alguns casos e condições em que as imagens de rosto são atualizadas em âmbitos artísticos, tecnológicos e midiáticos - objetos empíricos que nos ajudam a pensar: O que pode (ser) um rosto quando as tecnologias fabulam? Para então chegarmos as considerações finais.

ROSTO E CULTURA DOS SOFTWARES

No espaço / tempo que compartilhamos as representações 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.

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.¹

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*² - a percepção facial maquina realizada por algoritmo.

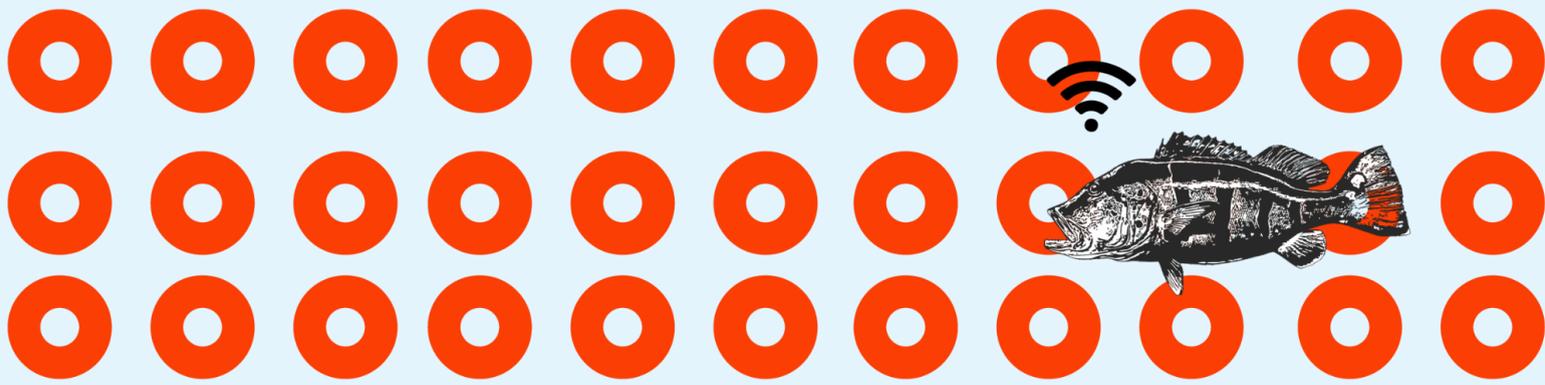
Em geral, programas para detecção e reconhecimento facial oferecem ferramentas para propósitos políticos, econômicos, de segurança e vigilância social. Integram a esfera tecnocultural de produtos que ao atenderem e projetarem demandas em diversas áreas - saúde, entretenimento, educação - também se tornam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

Os modos de dissecação tecnológica do corpo que os processos de digitalização da vida instauram e 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 e programação conhecidos como *face apps* compõem modos de agenciamentos “homem-máquina” disponíveis em equipamentos informatizados e softwares de geração de imagens mediante a captura, detecção e reconhecimento facial. Nesse sentido, seguindo o pensamento de André Parente, o rosto softwarizado 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

¹Artificial, 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)

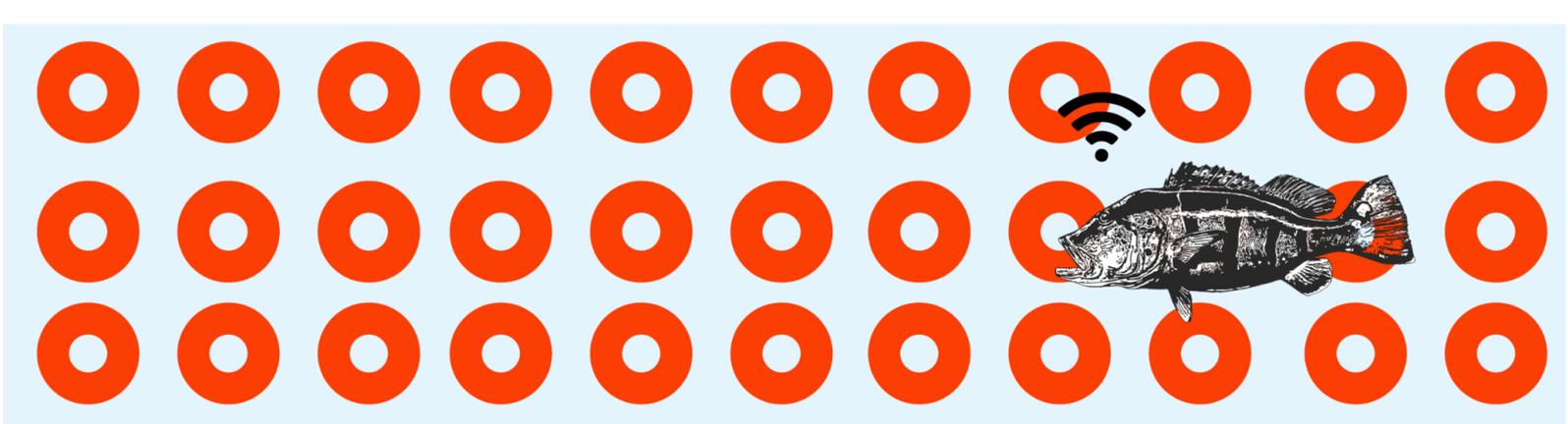
²Ao traçar uma história dos modos estatísticos de ver, o *eigenface*, embora seja um método relativamente antigo de reconhecimento facial, promoveu uma mudança significativa nessa área porque opera de forma holística a visualização de um rosto tornando possível que seja programado para produzir uma imagem própria. (LEE-MORRISON, Lilla. 2018)



inclinação homogeneizante que universaliza, territorializa e outra que busca a heterogeneidade singular e desterritorializada da subjetividade. (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. 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. Além disso, 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, tecnologias (*apps*, *softwares*) de geração imagem por descrição (texto-imagem), ou de sincronização (imagem – som) *depp fakes*, por exemplo, estão a cada dia mais acessíveis ao público em geral. Esses acessos tem provocados diferentes qualidades de usos: entretenimento, artístico, publicitário, político, e mesmo criminoso.

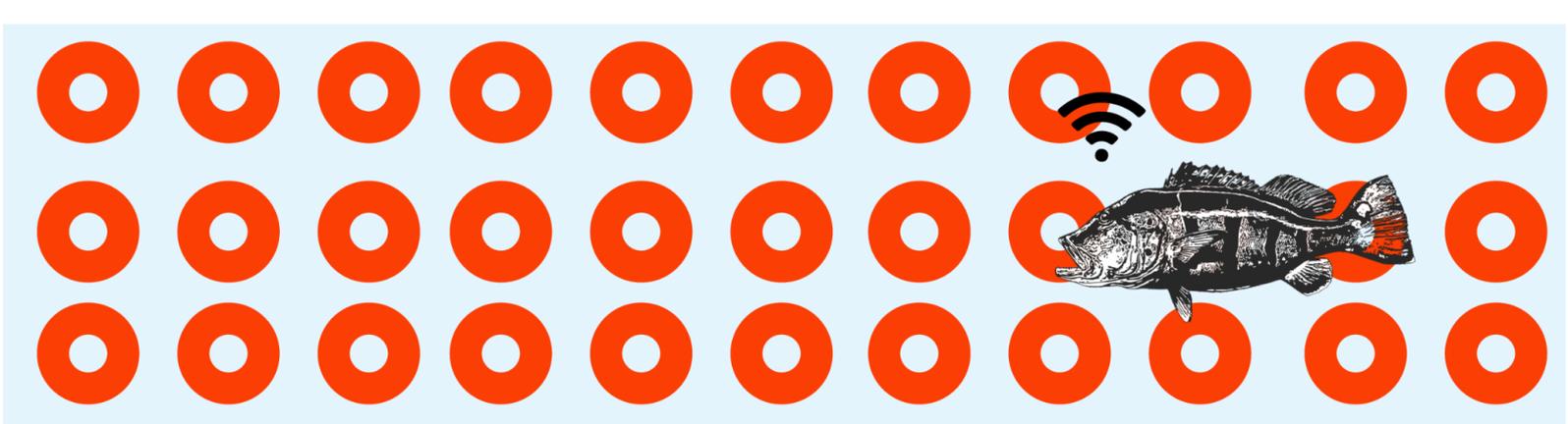
Em linhas gerais como fenômeno típico das novas mídias, segundo a abordagem de Lev Manovich (2005), ou seja, o autor aborda o tema das novas mídias digitais partindo da caracterização do que denomina “objetos das novas mídias” (*Web sites*, mundos virtuais, multimídia, jogos, instalações interativas, 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. 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.

PENSAMENTOS E GESTOS DE PESQUISA

Nesse contexto entendemos as imagens de rosto como espaços e produtos de conflito, disponíveis a diferentes usos. Com o objetivo de discutir as fabulações tecnológicas realizadas nessas imagens recorreremos a autores que nos auxiliaram a lidar com os inúmeros objetos empíricos, casos, exemplos, imagens. Dado o extenso volume de materiais recentes, intuir, colecionar, constelar e montar mapas visuais a partir de arquivos de busca de internet, foram gestos que nos pareceram aderentes ao fenômeno em curso e ao objeto: imagens de rosto softwarizadas, mais especificamente às fabulações entre arte, tecnologia e mídias digitais. Nesse sentido tomamos como intercessores teóricos e metodológicos, Henri Bergson, Warbur e Walter Benjamin.



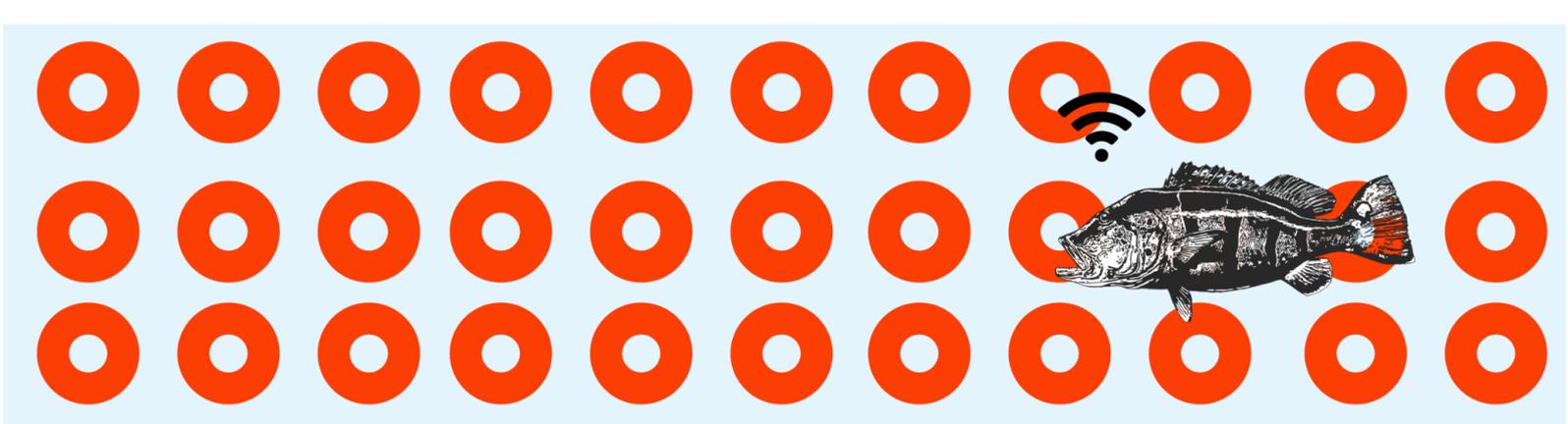
Ao acolher a *intuição* bergsoniana pensamos no fluxo contínuo de forças vitais que salientam determinadas imagens e que nos encaminham a percebê-las. Para Bergson, a intuição trata-se da simpatia pela qual nos transportamos para o interior de um objeto para coincidir com sua qualidade própria, sua duração, com o tempo uno e indivisível de suas qualidades potentes.

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)

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 humano (orgânico) imagem (mental) rosto (sintético, fabular, etc.) interceder por sua natureza que também é nossa?

Em Waby Warburg temos *Atlas Mnemosyne* o autor buscou visualmente as forças ambivalentes que disputam e contaminam os territórios da memória (inconsciente e voluntária; pessoal e coletiva). (DIDI-HUBERMAN, 2018) 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.

Por convergência e dispersão ao pensamento de Warburg, a construção metodológica – o pensamento por montagens de imagens – que se faz num tempo “saturado de agoras”. 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).

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)

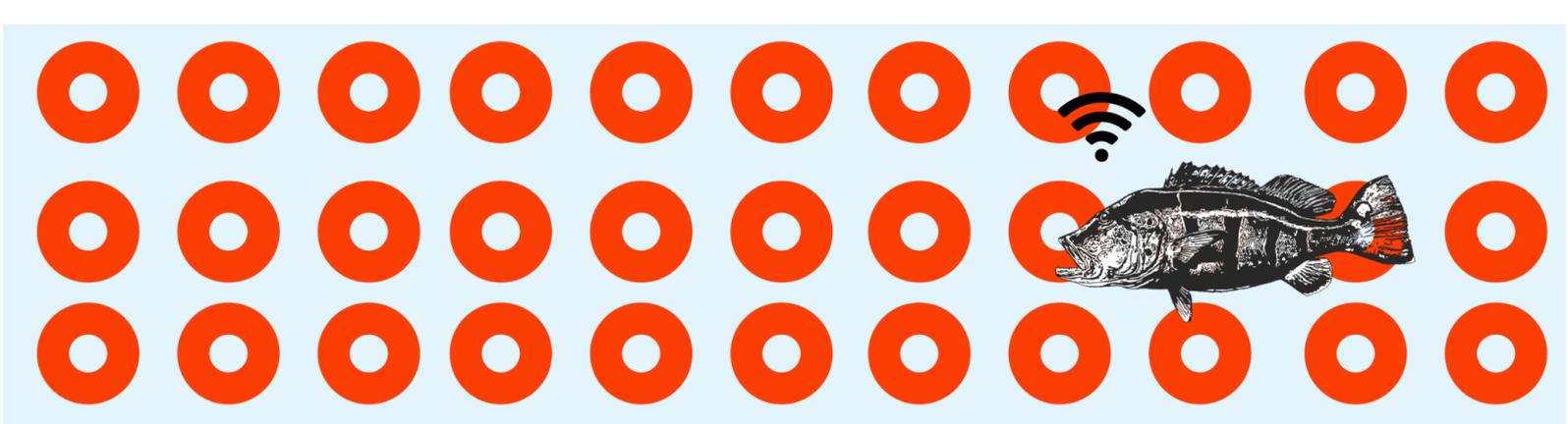
Esses gestos sublinham um desafio contemporâneo que também se mostra em nossa pesquisa: como atualizar este pensamento inspirado no Atlas Mnemosyne e nas Constelações a partir da exaustão e efemeridade do ambiente da internet. Supomos que pensar a diferença e a complementaridade dos projetos de Aby Warburg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

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. (LISSOVSKY, 2014, p.316)

A experiências subjetivas e de memórias justapostas, as operações intuitivas do conhecimento, não se encaixam na armadilha de imagens em montagens em que tudo vale.

Mas nesses espaços e produtos de conflitos que são as imagens de rosto, nessas montagens e constelações, de que fabulação estamos tratando?

Segundo Ronald Bogue 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



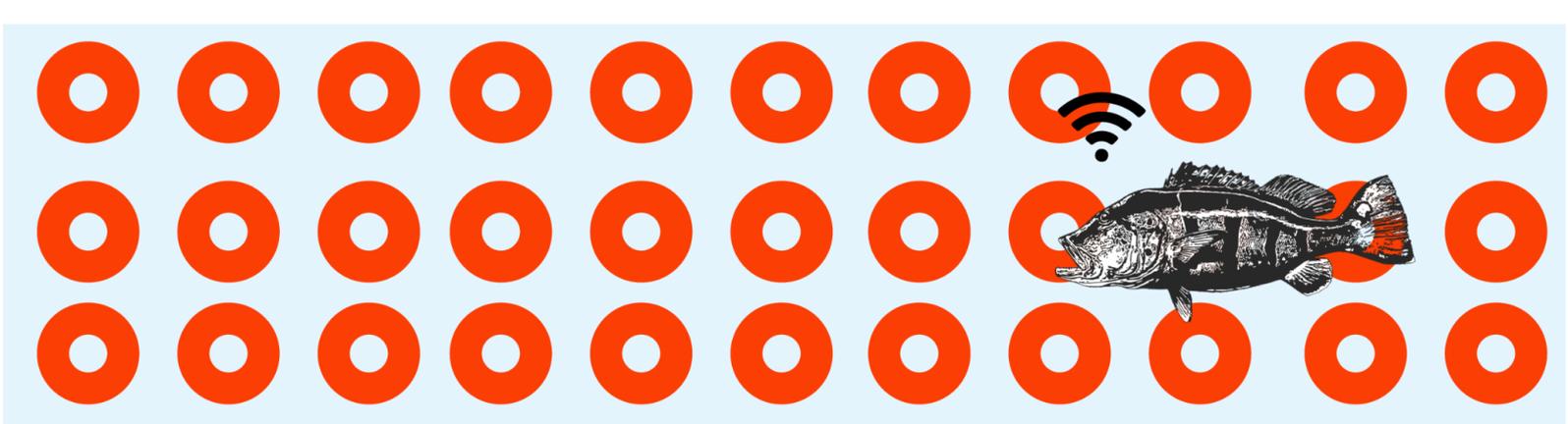
diferente da imaginação. Como elaboração artística, a fabulação exerce um tipo de contrabando entre o ato livre e a ideia que ultrapassa e dilata a realidade. (2010, p.59-68). Como estado de intensa vitalidade, a fabulação compreende a representação de imaginários que resistirão à representação do real e que conseguirão, por meio da própria inteligência, contrapor-se ao trabalho intelectual.

De outro modo em “O Riso” (1983) 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. 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. 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?”

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 Gilles Deleuze ao valer-se do conceito bergsoniano desenvolve na fabulação sua potencialidade política, movente, que levada pela impessoalidade realiza-se pela reinvenção. (DELEUZE, 1997) 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] seus gestos de desterritorialização, de criação de sua própria história. E assim recupera a noção de faculdade fabuladora: “o que se opõe à ficção não é o real,

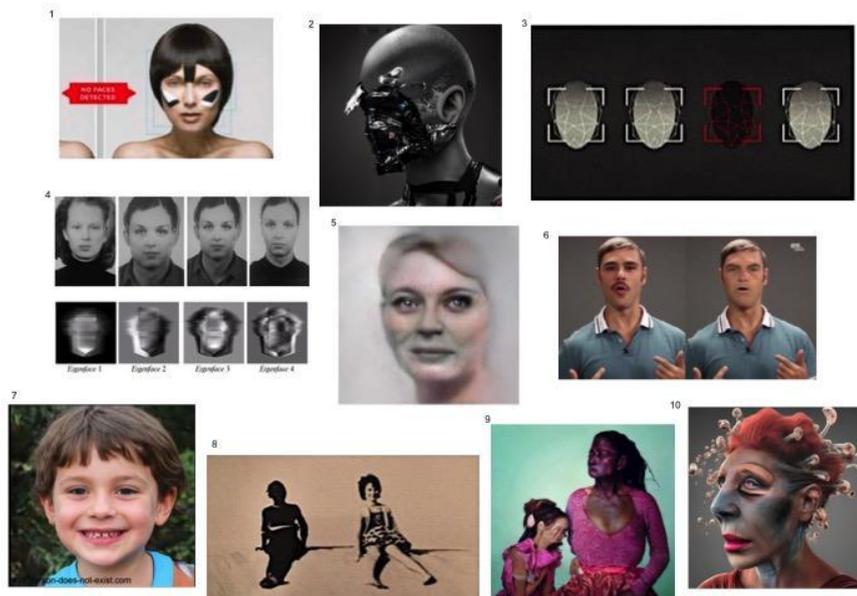


não é a verdade que é sempre a dos dominantes ou dos colonizadores, é a função fabuladora dos pobres, na medida em que dá ao falso a potência que faz deste uma memória, uma lenda, um monstro.” (DELEUZE, 2005, 182-183)

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

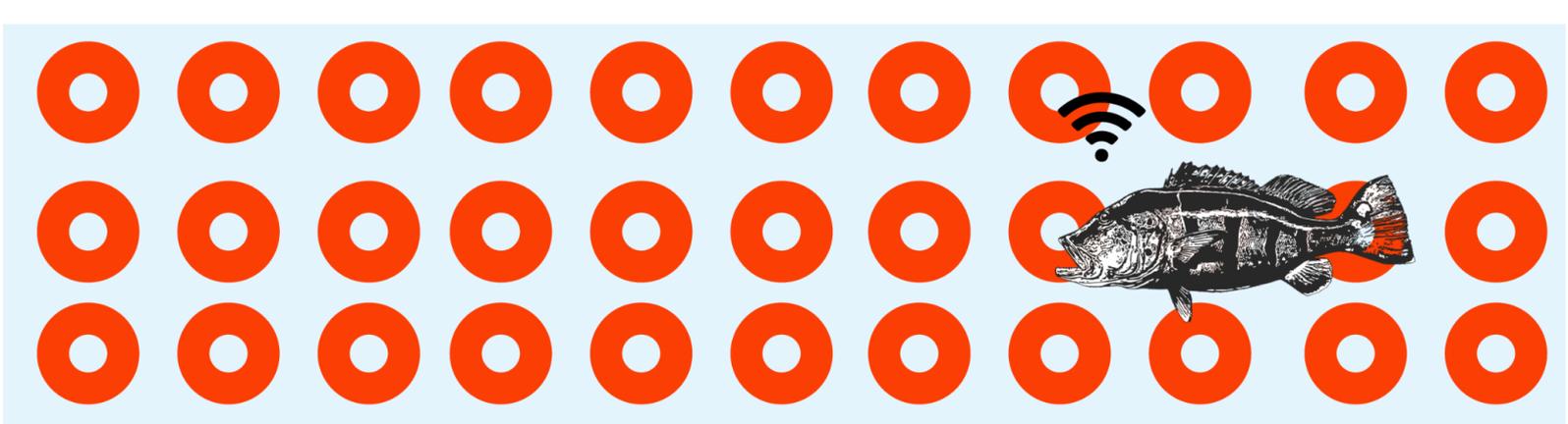
FABULAÇÕES

Figura 1 – Fabulações tecnológicas no rosto



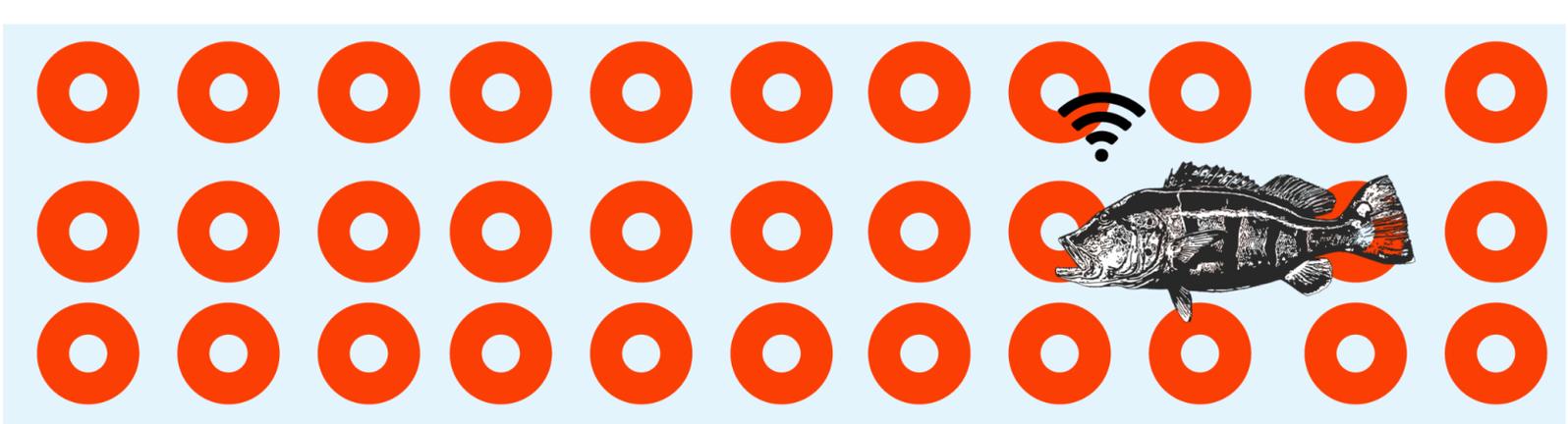
Fonte: Montagem da autora a partir de reproduções da internet.³

³ Referências imagens: Craiyon . <<https://www.craiyon.com/>>; Dalle-e-2 < <https://openai.com/product/dall-e-2>>; Bruno Sartori. Canal do Youtube. "Deep Fakes - Como funcionam e porque causam preocupação?", 2019, < https://youtu.be/Ehr8x_ISUUQ>; CV Dazzle, camouflage from visual face-detection technology. <<https://cvdazzle.com/>>; Portraits of Imaginary People. <<http://www.miketyka.com/?s=faces>>; Página This person does not exist: <<https://thispersondoesnotexist.com/>> “Looking at Shirley, the Ultimate Norm: Colour Balance, Image Technologies, and Cognitive Equity” <<https://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/2196/3069>> Cindy Sherman: @cindysherman; Geraldo Tavares: @gera_gera, <www.segure.pro>; Guilherme Brandão (Ugi_Art): @ugi_sp, < www.ugi.art.br>. Acessos em <26/05/2023>

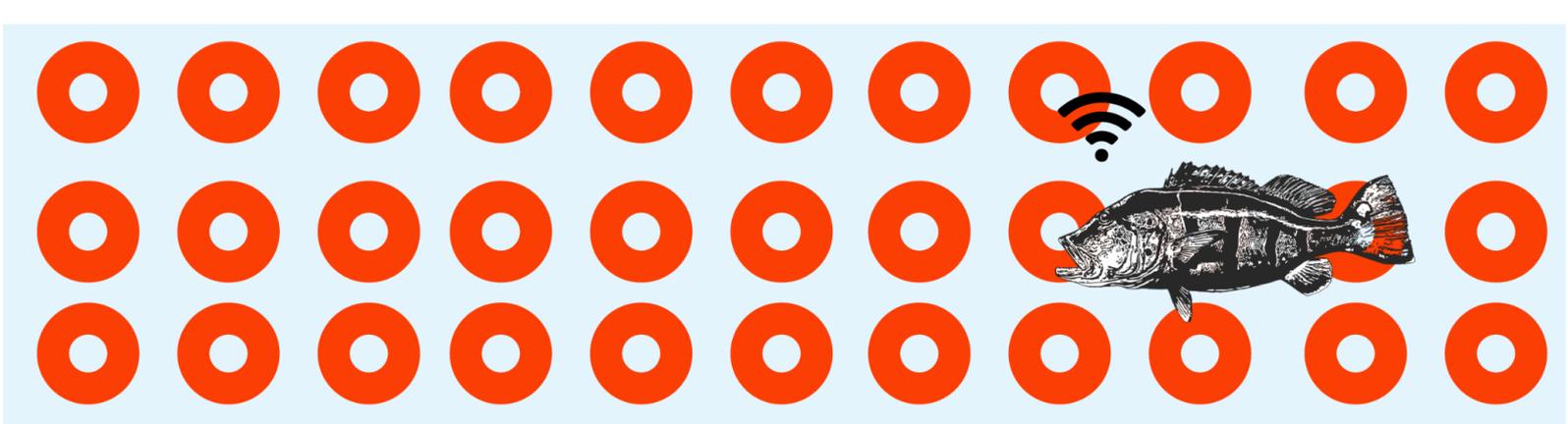


A coleção exposta anteriormente corresponde a uma seleção de casos que nos ajudam a pensar ocorrências típicas da cultura dos softwares e as imagens de rosto.

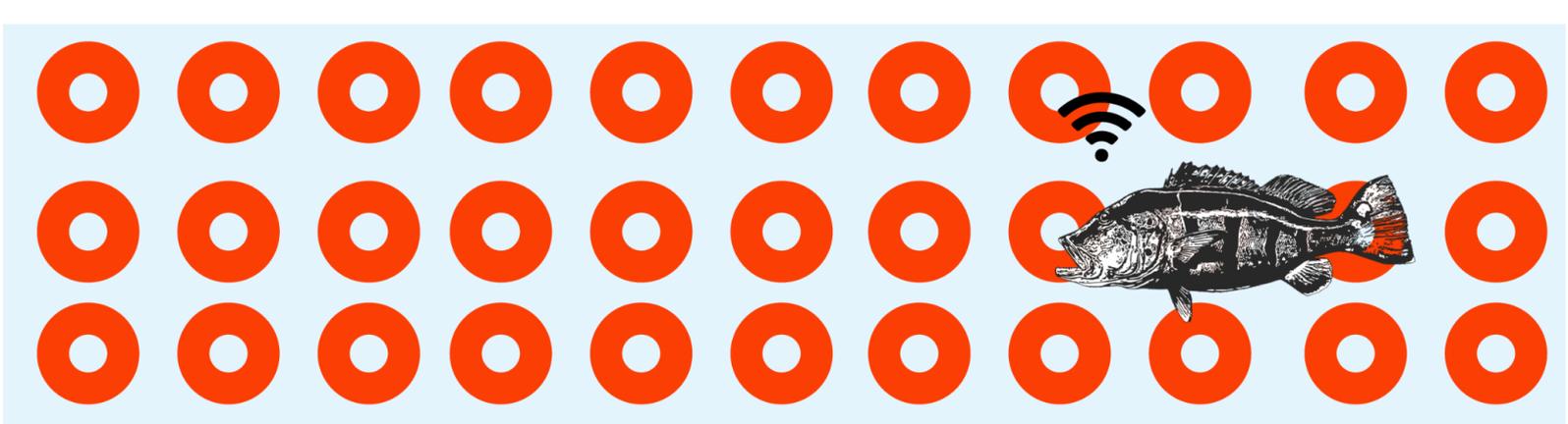
CV Dazzle, camouflage from visual face-detection technology, (imagem 1) “Deslumbrar, camuflagem para tecnologia de detecção visual de rosto”, desenvolvido por Adam Harvey, explora como a moda poderia ser usada para evitar o reconhecimento facial por dispositivos de vigilância, Imagem 2: imagem gerada a partir de inteligência artificial de Geraldo Tavares (o artista fez uso do gerador *Craiyon* de função semelhante ao Dall-e-2, ou seja, gerar imagens a partir de descrições. Na imagem 3 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. Sobre o viés racial das análises baseadas em aprendizado de máquina sabemos que as tecnologias de reconhecimento facial fornecem resultados com base nos dados usados para treiná-las. Logo, o que temos de resposta dessas tecnologias quando temos um conjunto de dados em que pessoas brancas são super-representadas?. Em seguida, na imagem 4, como objeto estético, temos um composto facial que tende a problematizar as imagens de identificação num contexto mais amplo. Aqui Lee-Morrison (2018) aborda a série chamada “*Anderes Portraits*” (1994–95) do artista Thomas Ruff. Diferente das fusões produzidas por Nancy Burson (pioneira na geração de rostos a partir de redes neurais / treinamento computacional da chamada “estética generativa”, em 1989), 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. Das imagens de Ruff, uma sequência demonstra o uso da técnica *eigenfaces* (desenvolvida por Sirovich e Kirby em 1987) que 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*. A autora aproxima então o trabalho de Ruff e as estratégias de reconhecimento facial. As figuras são geradas a partir de sobreposições, sombras, manchas gráficas desfocadas e inteligíveis ao aparelho. Os elementos visíveis se chocam, se debatem nos limites imperceptíveis



de um território de possibilidades exponenciais, mas também de formas contidas na invisibilidade programada. 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; *Portraits of Imaginary People* (Retratos de Pessoas Imaginárias), imagem 5, criado pelo artista Mike Tyka a partir de redes neurais artificiais; na imagem 6 o designer Bruno Sartori em vídeo "*Deep Fakes - Como funcionam e porque causam preocupação?*". Imagens faciais que resultam de processos de remixabilidade de códigos culturais e algoritmos - os efeitos glitch, datamosh , deep fakes; faceless portrait, face swap; assim como o uso de filtros e efeitos de aplicativos, 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* 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 maquínicas. 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. Conforme os autores, comunidades focadas no deep face envolveu tecnologias específicas para troca de rostos. Softwares originais como Fake App, Face Swap e Deep Face 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 Fake App 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. (PARIS, DONOVAN , 2019) Na imagem 7 um exemplo do site *This person does not exist* que oferecer perfis/imagens de rostos (e animais) *fictícios* para download. Um projeto da empresa Nvidia que utiliza processos *deep learning* para criar redes geradoras adversárias (GAN – conjuntos de algoritmos, geradores e avaliativos) capazes de gerar imagens convincentes de pessoas que nunca existiram - constantemente aperfeiçoado basta atualizar a página para ver imagens plausíveis de rostos fictícios. Na página podemos ler o seguinte recado: “*Clique em Atualizar para encarar outro estranho imaginário; Não entre em pânico. Aprenda como funciona; Ajude essa Inteligência artificial a continuar sonhando.*” A imagem 8 faz parte do 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 exigiam o desenvolvimento de práticas compensatórias e melhorias de tecnologia para corrigir suas deficiências. Usando o cartão de referência da norma “Shirley” como uma metáfora 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



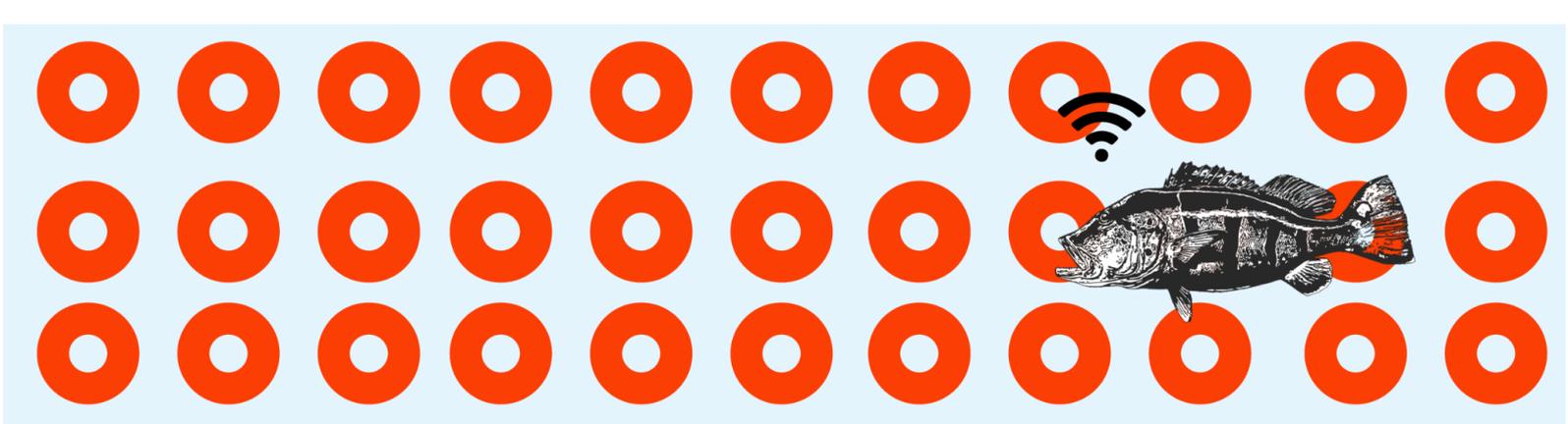
no campo. Diz a autora que o impulso da Kodak para aumentar a faixa dinâmica de seus produtos de filme foi motivado por questões (aparentemente irrelevantes); tinha a ver com a fotografia de objetos marrons (chocolates e móveis de madeira). Uma cena, retrato expõe duas figuras humanas (?), uma criança e um adulto, de feições disformes, em trajes de cores vibrantes, a imagem 9 foi gerada por inteligência artificial é a informação de temas disponível no perfil da rede social do Instagram do artista Ugi (Guilherme Brandão).

Inscritas nas produções contemporâneas 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 as elegemos como imagens operatórias a partir dos casos correspondentes aos processos nomeados Antiface e Rosto Imaginário. As fabulações seguem o fluxo e os desvios provocados por esses casos. Antiface / Rosto Imaginário traduzem qualidades que nos afetam nas imagens sintéticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Afinal, de que qualidades fabulatórias estamos falando quando nos referimos a produções tecnológicas digitais? O que pode (ser) um rosto quando as tecnologias fabulam?

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. Da dificuldade de reconhecer emoções e identidades. Nos causam estranheza. 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 (a)simétrico com o qual não nos identificamos em nenhuma medida.



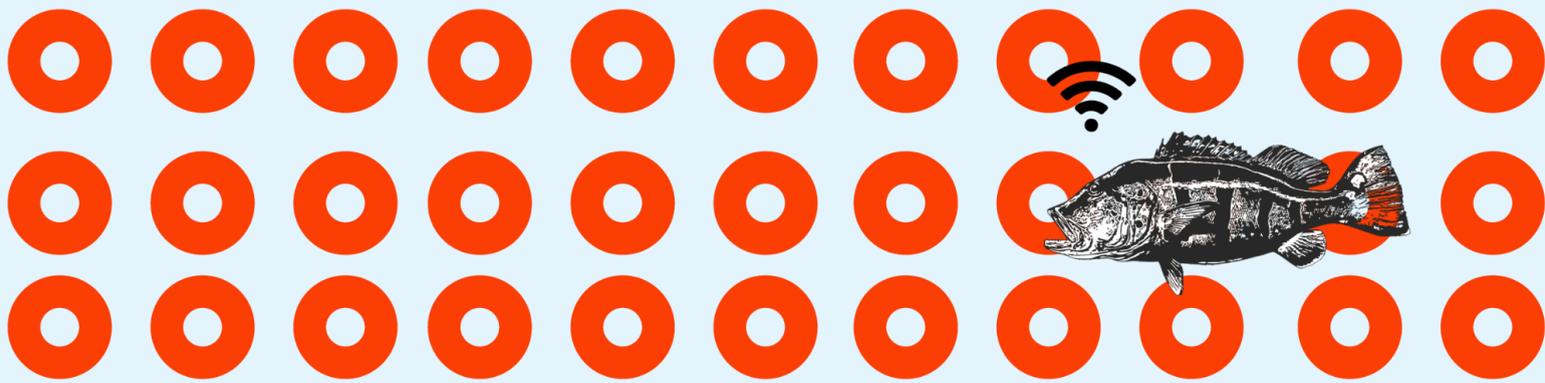
O que faz do monstro um ‘atractor’ (da imaginação)? O facto de se situar numa fronteira indecisa entre humanidade e não-humanidade. Melhor: o nascimento monstruoso mostraria como potencialmente a humanidade do homem, configurada no corpo normal, contém o germe da sua inumanidade. (...) Se é verdade que 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. (GIL, 2006, p.125)

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.

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 mas nunca mais humanos e, acredite, nem mais inumanos do que nós.

REFERÊNCIAS

- 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 pensamento e o movente*. São Paulo, Martins Fontes, 2006.
- BOGUE, Ronald. *Deleuzian Fabulation and the Scars of History*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010.
- CANEVACCI, Massimo. *Antropologia da Comunicação Visual*. São Paulo, Brasiliense, 1990 (p.59-79).
- DELEUZE *Bergsonismo*. São Paulo, Editora 34, 1999.
_____. *A imagem-tempo*. Cinema II, São Paulo, Brasiliense, 2005.
- DIDI-HUBERMAN. *Atlas ou o Gaio Saber Inquieto. O olho da história, III*. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2018
- 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/matraca/matraca13/matraca13flusser.pdf> >
- GIL, José. *Monstros*. Lisboa, Relógio D’água, 2006.
- LISSOVSKY, Mauricio. *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>>

MANOVICH, Lev. *Database as a Genre of New Media*. AI & Soc, 2000 (p. 176-183) <
<https://link.springer.com/article/10.1007/BF01205448>>

_____. *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)

MORRISON, Lila Lee. *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)

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/>>

DANELUZ, Clarissa Rita. *Antiface / rosto imaginário: fabulações nas imagens geradas por softwares*
Repositório Unisinos. Disponível em:
<<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/10040>> Acesso em: <26/05/2023>

Como citar este texto:

DANELUZ, Clarrisa R. A face humana em fabulações tecnológicas. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 8, 2023, Belo Horizonte. *Anais do 8º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais 2023*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2023. ISSN: 2674-7847. p.1-15.