

## Recunoașterea facială. Între portretistica contemporană și neuroștiință

Asist. univ. drd. Tărbuc Cristiana-Emanuela  
Facultatea de Arte  
Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați  
tarbucristiana@gmail.com

### **Abstract:**

*This article aims to highlight the role of facial expressions in contemporary art. Facial expression primarily conveys an emotion, a message, it is a form of non-verbal communication. Throughout this text, we will understand the involvement of neuroscience in the process of understanding facial recognition, the close relationship between psychology and art, psychology and portraiture, as well as the relationship between expression, portraiture and the digital world. Laura Swanson will propose at the end some examples of anti-self-portraiture that emphasize the public's reaction to a hidden face, or the suggestion of a face that cannot be distinguished or understood.*

**Key words:** *facial recognition, portrait, anti-self-portrait, contemporary art, Laura Swanson, the digitalization era*

Valérie Mettais propune în albumul *Portraits*, o galerie de portrete tipologizate amănunțit selectate pe teme, tendințe și subiecte, redată într-un mod amuzant și ochios. Își începe lucrarea cu o legendă, anume una dintre legendele portretului, care povestește despre o tânără acum mult timp în Grecia, Corint, al cărei bărbat mult iubit trebuia să plece la datorie. Tânăra dorea să-i aibă amintirea întipărită, pentru a-și aduce aminte de chipul său și a-i uita absența. Astfel, aceasta se hotărăște să-i traseze umbra de la lanternă pe perete „l'ombre de son visage projetée sur le mur par la lumière d'une lanterne<sup>1</sup>”. Această legendă, spune Mettais, este un mit fondator al portretului, și este legată de „umbra celui viu”, de încercarea cuiva de a-și aminti de trecut, de dorința de a reproduce trăsăturile unei persoane care e absentă sau a dispărută. Aducând aminte de definiția portretului oferită în argument, termenul provine din limba franceză *portrait*, la rândul său provenit din

---

<sup>1</sup> Traducere din limba franceză: „umbra chipului său proiectat pe perete de lumina lanternei”. Valérie Mettais. *Portraits*. Paris. Ed. Palette. 2012. p. 9.

cuvântul *pourtraire*, a cărui semnificație era a trage în față, adică a desena, subliniind desenarea chipului cuiva, scoțând în față, în afară, la vedere, trăsăturile acestuia. Deci tânăra legendei trasează, înconjoară printr-o linie pe perete conturul umbrei bărbatului.

### **Trăsăturile faciale și neuroștiința**

Voi continua acest articol prin sublinierea faptului că rolul publicului în actul creativ este crucial pentru îndeplinirea finalității acestuia, după cum argumentează Eric R. Kandel în *Eseuri despre artă și știință*, texte ce vor sta la baza acestui articol. Astfel, „Emoțiile și experiențele pe care fiecare persoană le resimte în fața unei opere de artă sunt esențiale pentru desăvârșirea acesteia”.<sup>2</sup> Această afirmație contribuie la importanța atragerii empatiei privitorului asupra subiectului piesei de artă. Până la urmă, arta reprezintă un mod de comunicare, de transmitere a unui mesaj. Prin urmare, mesajul transmis trebuie să atragă atenția, înțelegerea și empatizarea din partea publicului.

Acest text va avea drept subiect de cercetare importanța portretului și a autoportretului, cu precădere a expresivității acestuia și a încărcăturii emoționale. Kandel chiar subliniază cum „puntea naturală dintre psihologie și artă”<sup>3</sup> constă în înțelegerea relației publicului cu arta în cauză, precum și nivelul de identificare al sinelui privitorului cu obiectul artistic. Inițiatorul acestei legături, între psihologie și artă, a fost Riegl Alois. Pe alocuri, este sugerat faptul că psihologia și arta merg mână în mână. Ceea ce subliniază Kandel în cartea sa de nenumărate ori este felul în care creierul uman este programat în mod inconștient să recunoască chipul uman. Această recunoaștere este deosebit de importantă pentru interacțiunea dintre oameni.

Din punct de vedere biologic, imaginea chipului unei persoane este preluată prin ochii privitorului și apoi prelucrată de creier. Creierul nostru este împărțit în cei patru lobi: frontal, temporal, parietal și occipital. Kandel explică cum informația vizuală intră prin lobul occipital iar în lobul temporal apare imaginea, în cazul nostru, reprezentarea facială<sup>4</sup>. Astfel se realizează recunoașterea facială. Celulele retiniene reacționează la puncte pe retină, de unde cortexul le transformă în linii și reacționează la stimuli liniari (verticali, oblici și orizontali), iar rezultatul acestor contururi rezultă în recrearea unui chip<sup>5</sup>.

Un studiu deosebit de important în legarea înțelegerii minții cu cercetarea creierului a fost cel realizat de Charles Gross, Margaret

---

<sup>2</sup> Eric R. Kandel. *Eseuri despre artă și știință*. Iași. Ed. Polirom. 2024. p. 17.

<sup>3</sup> *Op. Cit.*

<sup>4</sup> *Op. Cit.* P. 5.

<sup>5</sup> *Op. Cit.* P. 47.

Livingstone, Doris Tsao și Winrich Freiwald asupra analizării fețelor<sup>6</sup>. După cum explică Kandel, aceștia au folosit o combinație de imagistică cerebrală și înregistrări electrice ale semnalelor date de anumite porțiuni din creierul maimuțelor macac. Acestea, aveau foarte multe zone ale lobului temporal, mai multe ca la om, care erau responsabile de recunoașterea facială. Acestea dau semnale electrice în momentul recunoașterii unei fețe. Celulele, spune Kandel, reacționează și mai bine la fețe caricaturale, deși fața trebuie să fie completă. În primul rând, o față este compusă din trei trăsături principale, doi ochi, un nas și o gură.

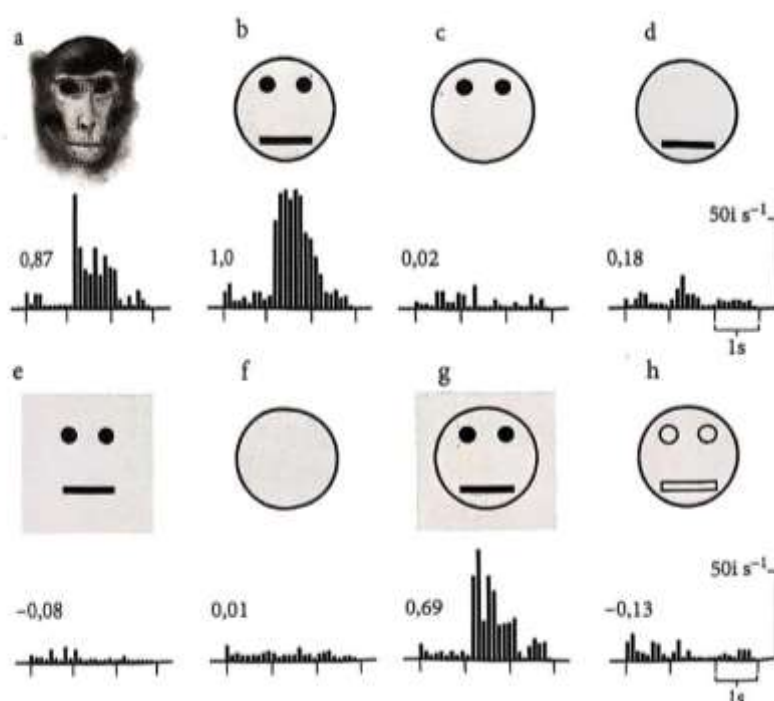


Fig. 1 Reprezentarea vizuală a reacțiilor oferite de maimuțele macac în momentul vizualizării chipurilor caricaturale<sup>7</sup>

Kandel arată într-o schemă nivelul de reacție al creierului maimuțelor, în fața a diverse variante portretistice. În primul rând, imaginea completă a unei surate maimuțe. În al doilea rând, caricaturile, care, au obținut semnale puternice. Dintre toate variantele, celulele reacționează doar atunci când stau în fața a doi ochi și o gură plasate într-un cerc, unde nasul poate să lipsească. Un pătrat drept încadrare nu se recunoaște, iar lipsa fie a ochilor, fie a gurii nu conferă nicio reacție.

<sup>6</sup> *Ibidem*.

<sup>7</sup> Sursă imagine: Eric R. Kandel. *Eseuri despre artă și știință*. Iași. Ed. Polirom. 2024. p. 50.

Acestea sunt atât de importante deoarece, după cum explică Kandel, „expresiile faciale constituie sistemul nostru principal de semnalizare socială”<sup>8</sup> și, „ca animale sociale, ne comunicăm unii altora ideile, planurile și emoțiile, în mare parte prin expresiile faciale”<sup>9</sup>. Prin acestea subliniez importanța comunicării nonverbale prin expresiile noastre faciale, a adaptării creierului uman în recunoașterea facială atât a expresiilor, cât și a emoțiilor, iar prin urmare, a relației acestei abilități cu portretistica.

### **Dificultățile transmiterii emoției prin expresivitatea facială în era digitalizării**

Era digitalizării promite facilitarea vieții omului, prin diverse aspecte și modalități de integrare a tehnologiei în viața de zi cu zi a individului. Astăzi, recunoașterea facială integrată în tehnologie ne conferă protecție. Ne deschidem telefonul prin scanarea chipului pe telefon, tabletă, laptop. Prin recunoaștere facială, ne dăm acordul pentru a intra într-un cont online, pentru a realiza o plată sau pentru folosirea unei parole online.

Utilizarea acestor tehnologii a devenit permanentă, indispensabilă, o dependență firească din partea omului pentru a putea funcționa în ritmul corespunzător erei curente. Această dependență se oglindește și în arta contemporană, care a căutat prin instalații să reprezinte relația om-tehnologie digitală, precum *TV Buddha* a lui Nam June Paik, unde o statueta Buddha se află în fața unui televizor, pe ecranul căruia apare imaginea live a statuetei. Această instalație ridică semne de întrebare în legătură cu efectele și influența tehnologiilor asupra ființei umane, precum și cu procesul de redescoperire a sinelui în momentul în care ființa umană se găsește astfel oglindită, toate prin intermediul ecranului. Sau sculpturile lui Marc Quinn realizate din propriul său sânge, ce pot exista doar prin utilizarea unor tehnologii speciale de prezervare a sângelui la temperaturi suficient de joase. Prin aceasta, autorul a căutat să demonstreze dependența omului de tehnologie, așa cum și sculptura este dependentă de cutia sa și conectarea la o sursă de curent. A documentat, în același timp, efemeritatea ființei umane.

Prin cultura selfie deja vorbim de o combinație între arta fotografiei, digitalizarea sinelui și arta performativă. Un selfie presupune o fotografie realizată de un individ a propriei imagini, prin intermediul unui telefon mobil, iar imaginea trebuie obligatoriu postată pe rețelele de socializare. Postarea presupune momentul performativ, întrucât necesită implicarea sporită a unui public, interacțiune directă cu imaginea artistului, și chiar jucarea unui rol.

---

<sup>8</sup> *Op. Cit.* p. 84.

<sup>9</sup> *Ibidem.*

Selfie-ul, la fel ca avatarul, poate presupune un rol, o mască, o reprezentare realizată în fața publicului.

Pe de altă parte, arta în era digitalizării se află între o foarte bună redare a expresiei faciale și o lipsă de inducere a emoției. În ciuda nivelului de realism pe care grafica unui joc video o poate avea, tehnologia digitală pare să aibă dificultăți în momentul redării expresivității faciale. Hamilton sugerează ideea că un anumit nivel prea ridicat de realism poate induce utilizatorului o stare de disconfort. Acest fenomen se numește „the uncanny valley effect”, asociat entităților ce caută să se prezinte a fi umane, însă anumite aspecte le împiedică. Hamilton descrie cum Masahiro Mori<sup>10</sup> leagă această respingere de nivelul omului de empatie și conectare emoțională ce nu funcționează cu un nivel ridicat de realism ce caută să imite omul cât mai mult posibil, fiind evident ne-uman. Spre exemplu, acest efect este atribuit unor figuri umane a căror aparență induce nesiguranță, un desen animat 3D a căror personaje nu arată foarte multă emoție pe chip în ciuda stilului realist (*The Polar Express*, 2004), sau anumiți roboți, androizi, ce prezintă în același fel o lipsă de umanitate din chip prin lipsa de expresivitate facială sau rigiditatea unei expresii. În construirea unui avatar, efectul de uncanny valley pare să împiedice utilizatorul în a se identifica cu acesta.

Sentimentul de neliniște descris mai sus poate să fi fost indus în cadrul unor animații în mod neintenționat, din cauza tehnologiilor de grafică digitală și de animație digitală rudimentară. În ziua de azi, acestea s-au dezvoltat suficient ca efectul de uncanny valley să dispară. Asta nu înseamnă că efectul nu a fost prezent în artă deja, de fiecare dată când un artist căuta să inducă într-un portret sau autoportret un sentiment care să facă publicul să se simtă inconfortabil. Pictura modernă și postmodernă, mai ales, a reușit acestea. Recunoașterea facială, anume celulele din creierul nostru responsabile de recunoașterea unui chip și efectul de uncanny valley, unde ceva pare în neregulă cu chipul recunoscut, propun o formă de portretistică apreciată deosebit de mult în pictură.

### **Neliniștea și disconfortul redat prin anti-autoportrete**

Un anti-portret sau un anti-autoportret presupune reprezentarea unei persoane, a unui sine prin metode neconvenționale, portretul final nefiind al unui chip uman propriu-zis: „Portretele care tratează acoperirea și disimularea, camuflarea și obscurarea, interzicerea, cenzurarea sau autocenzurarea sau orice formă de cortinare sau deghizare parțială sau

---

<sup>10</sup> Jillian Hamilton. *Identifying with an Avatar: A Multidisciplinary Perspective*. Proceedings of the Cumulus Conference: 38°. Melbourne, Australia. Swinburne University of Technology and RMIT University Press. 2009. p.7.

completă, aparțin unui grup tipologic separat de anti-portrete”<sup>11</sup>. În scopul acesta lucrează Laura Swanson. În fotografiile sale, artista își ascunde chipul aproape de fiecare dată. Artista este o persoană cu piticism, ceea ce a atras de-a lungul timpului priviri insistente și holbări din partea lumii din jur. Motiv pentru care a dat startul unei serii de fotografii autoportretistice, pe care le-a denumit anti-autoportrete. Seria sa este compusă din șase fotografii antiautoportrete<sup>12</sup>.

Ceea ce a căutat Swanson să facă este să inducă o senzație de neliniște publicului, ca și cum ea îi poate urmări, dar ea nu poate fi urmărită sau privită. A căutat să inverseze rolurile și pozițiile. Lipsa unui chip propriu-zis se află între explicațiile lui Kandel despre importanța trăsăturilor în procesul de recunoaștere a unui chip (ne amintim lipsa de reacția a maimuțelor macac în momentul în care acestea aveau în față un cerc lipsit de ochi și gură) și efectul de uncanny valley, unde prezența unei figuri umane ce nu pare a fi sută la sută umană conferă disconfort și neliniște privitorului.

---

<sup>11</sup> Traducere proprie din limba engleză: „Portraits that deal with covering and concealing, camouflaging and obscuring, banning, censoring or self-censoring or any form of partial or complete curtaining or disguising, belong to a separate typological group of anti-portraits”. Daniel Zec. *A contribution to the study of the typology of alternative portraits*. 2022.

[https://www.researchgate.net/publication/367478863\\_A\\_contribution\\_to\\_the\\_study\\_of\\_the\\_typology\\_of\\_alternative\\_portraits](https://www.researchgate.net/publication/367478863_A_contribution_to_the_study_of_the_typology_of_alternative_portraits)

<sup>12</sup> Kristin Lindgren. *Looking at Difference: Laura Swanson's Anti-Self-Portraits, Diane Arbus's Portraits, and the Viewer's Gaze*. *Journal of Literary & Cultural Disability Studies*. Vol. 9, Nr. 3. 2015. pp. 277-294. p. 277. <https://muse.jhu.edu/article/596368>.



Fig. 2 Laura Swanson. *White*. 2008<sup>13</sup>

Lucrări precum *White* (2008) indică prezența clară a artistei în fotografie, însă chipul acesteia nu se poate distinge. În schimb, privitorul are în față o mare de alb redată prin spumă și cadă, cu câteva fire de păr negru ieșind în evidență. În ciuda lipsei unei perechi de ochi, holbarea se simte insistentă. Artista susține astfel că fotografiile sale ar fi „mai puțin despre rușine sau nesiguranțe legate de corp și mai mult despre o examinare a procesului psihologic de a fi privit și a dorinței de a privi (sau de a-ți îndepărta privirea de) diferența fizică”<sup>14</sup>. Un element comun între *Shower* (2008) și

---

<sup>13</sup> Sursă imagine: <https://serendipstudio.org/oneworld/identity-matters-being-belonging-becoming/voyeurism-and-laura-swansons-anti-self-portraits>

<sup>14</sup> Traducere proprie din limba engleză: „less about shame or insecurities of the body, and more of an examination of the psychological process of being viewed and the desire to look at (or look away from) physical difference”. Laura Swanson. <https://serendipstudio.org/oneworld/identity-matters-being-belonging-becoming/voyeurism-and-laura-swansons-anti-self-portraits>

*White* este prezența subiectului în baie, un context de natură intimă, dezvăluit de artistă, ceea ce sporește subiectul voyeurismului prezent în fotografiile sale. Același sentiment este transmis și prin *Pillow*, *Coat* sau *Peggy Lee*, unde fie doar chipul, fie întregul corp al artistei dispare în spatele unui obiect.

### Concluzii

Prin neuroștiință observăm, prin urmare, cum recunoașterea facială are rădăcini adânci în funcționalitatea creierului nostru. Motiv pentru care Kandel consideră portretul atât de important în artă: „din perspectiva științei creierului, portretistica este probabil cel mai fascinant subiect din artă. Un portret are în el ceva magic și asta deoarece reprezentările fețelor umane sunt cele mai speciale”<sup>15</sup>. Expresivitatea facială compune mai ales astăzi un element deosebit de important în procesul de identificare al publicului cu piesa de artă. Prin recunoașterea facială, publicul este îndemnat la empatizare cu subiectul din opera de artă.

### Bibliografie

HAMILTON Jillian. *Identifying with an Avatar: A Multidisciplinary Perspective*. Proceedings of the Cumulus Conference: 38°. Melbourne, Australia. Swinburne University of Technology and RMIT University Press. 2009.

KANDEL Eric R.. *Eseuri despre artă și știință*. Iași. Ed. Polirom. 2024.

LINDGREN Kristin. *Looking at Difference: Laura Swanson's Anti-Self-Portraits, Diane Arbus's Portraits, and the Viewer's Gaze*. Journal of Literary & Cultural Disability Studies. Vol. 9, Nr. 3. 2015. pp. 277-294. <https://muse.jhu.edu/article/596368>.

METTAIS Valérie. *Portraits*. Paris. Ed. Palette. 2012.

SWANSON Laura. <https://serendipstudio.org/oneworld/identity-matters-being-belonging-becoming/voyeurism-and-laura-swansons-anti-self-portraits>

ZEC Daniel. *A contribution to the study of the typology of alternative portraits*. 2022. [https://www.researchgate.net/publication/367478863\\_A\\_contribution\\_to\\_the\\_study\\_of\\_the\\_typology\\_of\\_alternative\\_portraits](https://www.researchgate.net/publication/367478863_A_contribution_to_the_study_of_the_typology_of_alternative_portraits)

---

<sup>15</sup> Eric R. Kandel. *Eseuri despre artă și știință*. Iași. Ed. Polirom. 2024. p. 114.