

Sonhos artificiais: intersecções entre arte e tecnologia na contemporaneidade

Debora Pazetto Ferreira

Doutora em Estética e Filosofia da Arte e professora de Filosofia do CEFET-MG e do Programa de Pós-Graduação em Educação Tecnológica do CEFET-MG.

deborapazetto@gmail.com

Resumo: Este artigo investiga a área de intersecção entre arte e tecnologia a partir de um exemplo: as imagens geradas pelo programa Google Deep Dream. Defendo a hipótese de que após o fim da arte – isto é, após o fim das grandes narrativas históricas que buscavam estabelecer a essência da arte – essas imagens revelam que a distinção entre o campo da arte e o campo da ciência e tecnologia está se dissolvendo e não tem mais o peso teórico e prático que tinha há algumas décadas atrás.

Palavras-chave: Google Deep Dream, arte, tecnologia, Vilém Flusser, fim da arte, autoria.

Artificial Dreams: contemporary intersections between art and technology

Abstract: This paper investigates the intersections between art and technology using an example: the images generated by the computer program Google Deep Dream. I argue that after the end of art – that is, after the end of the great historical narratives that sought to establish the essence of art – these images reveal that the distinction between the area of art and the area of science and technology is losing strength and no longer has the theoretical and practical weight it had a few decades ago.

Key-words: Google Deep Dream, art, technology, Vilém Flusser, end of art, authorship.

“E os resultados da manipulação desse mundo
que nos cercam na forma de instrumentos, máquinas, aparelhos,
instituições e meios de comunicação constituem para nós,
pela mesma razão, um mundo fantástico de sonho e pesadelo”
Vilém Flusser

Este artigo parte do pressuposto de que compreender as condições de existência da arte na contemporaneidade ou, para usar a expressão de Danto, da arte após o fim da arte – em suas várias formas de produção, circulação, exibição e recepção – exige uma investigação aprofundada a respeito das relações entre arte e tecnologia. É fundamental compreender filosoficamente, por exemplo, os modos como as tecnologias incorporam técnicas e elementos artísticos, bem como os usos artísticos que em geral promovem um desvio de função das mais variadas tecnologias, como na arte generativa, na arte digital, na bioarte, na net art, nas artes que utilizam robótica, medicina, realidade aumentada, realidade virtual, tecnologias de imersão e assim por diante. Também é necessário investigar as transposições de experiências artísticas para ambientes virtuais, tanto no caso de obras pensadas para o ciberespaço quanto no caso de museus e galerias virtuais¹. O fato de que as pessoas, atualmente,

Recebido em 31 de janeiro de 2018. Aceito em 05 de agosto de 2018.



acessam mais as obras de arte através de imagens, vídeos e textos na internet do que nas instituições tradicionais de exposição de arte (BEIGUELMAN, MAGALHÃES, 2014) não pode ser considerado insignificante de um ponto de vista filosófico. Além do mais, mesmo em museus e galerias, o contato com as obras tem se tornado cada vez mais indissociável de dispositivos tecnológicos, como audioguias, câmeras e smartphones. Utilizando um vocabulário flusseriano: trata-se da necessidade crítica de ressaltar a ligação intensa entre as artes e as imagens técnicas na pós-história, não apenas no contexto das obras de arte concebidas como ou feitas a partir de imagens técnicas, mas também das imagens artísticas tradicionais transformadas em imagens técnicas e acessadas em telas de cristal líquido. Ainda, em relação à circulação e exposição de obras de arte, é necessário atentar-se filosoficamente para o fato de que os grandes circuitos artísticos são cada vez mais regidos pelas lógicas financeiras, empresariais e de marketing do mercado tecnológico transnacional².

Há, portanto, muitas maneiras de abordar as relações entre arte e tecnologia, e cada uma delas merece um estudo aprofundado. Este artigo concentra-se em um aspecto, que diz respeito ao que tenho chamado de área de intersecção entre arte e tecnologia, isto é, a certos fenômenos nos quais esses domínios são tão embaralhados que é difícil para o público decidir se está diante de uma obra de arte ou diante de um desenvolvimento tecnológico. Defendo a hipótese de que após o fim da arte, isto é, após o fim das grandes narrativas históricas que buscavam estabelecer alguma essencialidade para a arte, esses fenômenos revelam que a distinção entre o campo da arte e o campo da ciência e da tecnologia está se dissolvendo e não tem mais o peso teórico e prático que tinha há algumas décadas atrás.

Em uma conferência de 1982, Vilém Flusser afirmou que havia, na antiguidade clássica, uma dialética produtiva entre *poiesis*, *episteme* e *techné*, colapsada na modernidade a partir da cisão do conceito grego *techné* em uma parte que se tornou “objetivada” a serviço da ciência e credenciada como o único tipo de conhecimento rigoroso (*episteme*), e outra parte que foi “subjetivada” enquanto produção de formas estéticas sem valor epistemológico: “tal ‘arte moderna’ é, pois, eliminada da correnteza do progresso e, embora ideologicamente glorificada, é efetivamente expulsa da vida cotidiana e encerrada em gueto” (FLUSSER, 1982, s.p.). A expressão gueto refere-se aos museus, teatros e galerias, na medida em que são espaços específicos e isolados, para os quais as pessoas têm que se deslocar se quiserem usufruir a arte. Assim, a *techné*, no contexto científico, foi transformada em tecnologia e tornou-se privada da estética, bem como da ética e da política, na mesma medida em que, no contexto artístico, a *techné* foi transformada em um conjunto inócuo de obras de arte privadas do conhecimento e separadas da vida cotidiana³.

O autor compreende essa cisão como problemática e argumenta que a pós-história possibilita sua superação, tendo em vista que as imagens técnicas teriam o potencial de funcionar como um denominador comum entre conhecimentos científicos e imagens artísticas (FLUSSER, 2011b). Pois bem, a área de intersecção entre arte e tecnologia é um campo no qual as análises teóricas arraigadas nessa cisão mostram-se insuficientes. Neste artigo, pretendo abordar o assunto a partir de um exemplo particularmente interessante: as imagens geradas pelo programa Google Deep Dream – imagens técnicas, que parecem pinturas ao mesmo tempo surrealistas e hiper-realistas, e são produzidas por uma distorção no uso do mecanismo de reconhecimento de imagens das redes neurais artificiais da Google⁴.

Redes neurais artificiais são uma tecnologia inspirada nas redes neurais do cérebro humano, de modo que elas não são programadas diretamente com regras básicas como os algoritmos computacionais clássicos, mas projetadas para aprender (*Deep Learning*). Treina-se uma rede neural em reconhecimento de imagens mostrando-se a ela milhões de exemplos de imagens do banco de dados gigantesco abastecido pelos usuários da internet. Por exemplo, para ensiná-la o que é um garfo, é preciso abastecer a rede neural com milhões de imagens de garfos, esperando que ela realize uma espécie de “redução eidética”, isto é, extraia as



características que são comuns a todos os garfos (como ter uma haste e três ou quatro dentes) e desconsidere características acidentais das imagens (como a cor e a posição dos garfos, ou qualquer elemento do fundo das fotografias). Se o processo for bem-sucedido, a rede neural torna-se capaz de reconhecer uma imagem de garfo sem que isso seja informado por código (MORDVINTSEV et al., 2015). Ou seja, trata-se de um mecanismo que determina o conteúdo da imagem através de uma análise de suas formas e cores, um processo que vai da imagem ao conceito.

As imagens que ficaram conhecidas como Google Deep Dream surgiram como uma maneira de testar se as redes neurais estão captando a “essência” de algo corretamente. É possível inserir uma imagem de ruído aleatório e ajustar a rede neural para detectar um conceito específico, como “garfo”, de modo que, a partir do conteúdo que ela já assimilou sobre garfos, procura visualizá-los em uma imagem em que estes não existem, logo, ela produz/cria uma imagem de garfo. Também é possível inserir uma imagem específica e intensificar o processo de identificação aleatória em uma certa camada de neurônios – se for uma camada baixa, a rede neural concentra-se em características gerais, se for uma camada alta, em detalhes –, até que ela produza conteúdos que não se encontram na imagem inicial (MORDVINTSEV et al., 2015). O processo assemelha-se ao ato imaginativo de ver figuras nas nuvens. Assim como nosso cérebro tende a projetar visualmente uma figura que pensa ter identificado nas nuvens, a rede neural cria, literalmente, uma inesperada miríade de figuras dentro das imagens originais. Se o processo for ainda mais intensificado, outras figuras e padrões surgem dentro das figuras criadas, exponencialmente, gerando uma estética que ficou conhecida como “inceptionismo” (*Inceptionism*).

A questão que surge para muitas pessoas, diante dessas imagens, é: elas podem ser consideradas obras de arte? Não é uma pergunta simples, tendo em vista que existe pouquíssima literatura filosófica sobre arte criada por máquinas. Uma edição recente (2017) da revista *Philosophy & Technology* foi dedicada ao tema “Repensando a arte e a estética na era das máquinas criativas”, na qual aparecem algumas análises sobre máquinas como o algoritmo que imita o estilo de Picasso ou Van Gogh, ou o robô que desenha retratos. Os artigos desse dossiê, em geral, concordam que máquinas podem fazer obras de arte a partir de uma concepção de arte definida dentro de parâmetros comuns na estética analítica. Embora concorde com a conclusão de que máquinas, como as Inteligências Artificiais, podem produzir ou coproduzir trabalhos artísticos, parto de uma concepção diferente de arte, baseada na perspectiva flusseriana. Além disso, destaco que as imagens do Google Deep Dream são mais complexas do que os exemplos supramencionados, pois envolvem um banco de dados coletivo e em transformação, os resultados são mais inesperados e as imagens revelam um estilo anteriormente desconhecido, o qual não imita nenhum artista, logo, que é próprio da Inteligência Artificial.

Naturalmente, a ideia de autoria é a que mais pesa quando existe uma rejeição do caráter artístico das imagens do Google Deep Dream. As concepções populares de arte, assim como a grande maioria das concepções filosóficas ocidentais, permanecem intimamente ligadas ao conceito de artista. Em geral, a ideia atual de arte depende da identidade de um artista criador, isto é, um indivíduo capaz de expressar seus pensamentos e sentimentos intencionalmente através da obra. No entanto, sabe-se que a importância da autoria na arte começa a surgir no Renascimento e se consolida teoricamente apenas no século XVIII, com o conceito de gênio criador e, posteriormente, com a teoria expressiva da arte (SHINER, 2003). Ainda assim, a autoria continua sendo um conceito central para a arte, mesmo em definições filosóficas contemporâneas. Por exemplo, na ontologia da arte de Amie Thomasson, todas as obras de arte são consideradas dependentes dos estados mentais de um autor em particular, sendo que pode haver mais de um autor, mas nunca qualquer pessoa e sim aquele(s) autor(es) específico que criou a obra (THOMASSON, 2004). Morris Weitz, que rejeita uma definição de arte, considera que entre as propriedades que *na maioria das vezes* estão presentes quando descrevemos algo como arte encontra-se: ser feito por seres humanos com engenho e imaginação



(WEITZ, 1956). Na *Transfiguração do Lugar-Comum*, a definição de arte proposta por Arthur Danto, mesmo sendo posterior ao fim da arte, mostra-se dependente do conceito de autoria na medida em que a interpretação da obra remete-se sempre às intenções do artista (DANTO, 2010) e sua noção de “estilo” é completamente tributária de uma ideia de artista muito próxima do gênio original romântico.

Flusser, por outro lado, critica essa ênfase no artista por considerá-la um mito, uma divinização romântica do autor que rouba a cena do que realmente importa na arte: a inserção de novas informações no mundo e o modo como estas são apropriadas coletivamente. A concepção flusseriana de arte é extremamente política – e por política, o filósofo entende a esfera da convivência, do co-conhecimento, da co-valorização, enfim, das experiências intersubjetivas que dão sentido à vida (FLUSSER, 1982) –, ou seja, seu foco está na amplitude social da arte e não nas instituições ou no mercado que se apropriam do gesto artístico. Pelo contrário, esses espaços, que ele designa como “guetos”, despolitizam e elitizam a arte. O que importa, para o autor, é ato criativo, “o gesto artístico não se limita ao terreno rotulado como ‘arte’ pelos aparelhos. Pelo contrário: tal gesto mágico ocorre em todos os terrenos: na ciência, na técnica, na economia, na filosofia. Em todos tais terrenos há os inebriados pela arte, isto é, os que criam informação nova” (FLUSSER, 2011b, p.160). Assim, a arte é compreendida como potência de ampliar a realidade, articular o ainda não articulado, criar novos mundos e novas alternativas para a cultura. Embora em alguns textos descreva a criação artística como um mergulho na esfera privada, um afastamento momentâneo do espaço público em direção à solidão das experiências concretas (FLUSSER, 1981), Flusser sempre deixa claro que a arte só pode ser pensada enquanto pública, isto é, enquanto algo que emerge no processo de apropriação/fruição/compreensão coletiva das propostas da/o artista: “as obras de arte não são generalizações de uma experiência concreta de um artista. Elas não podem ser. São estruturas propostas pelo artista para ordenar as experiências futuras, redes para colher experiências novas” ((FLUSSER, 2012a, p.10).

Essa perspectiva, na qual “a/o artista não cuida nem controla o crescimento [da obra], ela/ele apenas torna um início possível e, de acordo com Flusser, deveria, posteriormente, desvanecer em um segundo plano” (FINGER, 2010, p.2, tradução própria), parece mais apropriada para refletir filosoficamente sobre as condições de existência da arte na contemporaneidade. Em primeiro lugar, porque a ideia romântica de gênio criador foi completamente capturada pelo mercado de arte, isto é, o nome da/o artista desempenha, nesse mercado, o papel que a marca ou a grife desempenham no mercado da moda. Assim, em grande medida, a autoria tornou-se um dispositivo a serviço dos mecanismos de mercantilização da arte. Em segundo lugar, porque muitos trabalhos artísticos interessantes têm sido produzidos no exercício colaborativo dos coletivos artísticos, que muitas vezes usam o anonimato individual como escolha poética. Principalmente nos circuitos alternativos de arte, a identificação de uma autoria individual ou definida – bem como todos os seus conceitos satélites, como genialidade, expressão, intenção, estilo, entre outros – está deixando de ser considerada uma característica imprescindível à arte. As imagens produzidas através do Google Deep Dream vêm ao encontro dessa concepção coletiva ou anônima de produção artística (aliás, vale notar que o anonimato e a coletividade dos trabalhos são valorizados há muito tempo na utilização hacker da internet), porque sua autoria ultrapassa a assinatura da/o artista: também conta com a autoria de técnicas/os, programadoras/es, engenheiras/es, usuárias/os que colaboram com a construção do banco de imagens da internet e, ainda, das próprias Inteligências Artificiais. Se esses “sonhos artificiais” forem aceitos como obras de arte, é necessário advertir que são obras que apontam para além da/o artista e suas emoções subjetivas.

Ainda que Flusser não tenha escrito sobre arte produzida por Inteligências Artificiais, é possível usar suas reflexões sobre arte e estética para destacar aspectos artísticos das imagens do Google Deep Dream. O autor tem uma concepção “poiética” ou, para uma expressão de Donna Haraway, “simpoiética”⁵ de arte, isto é, compreende-a como uma atividade que produz novas informações, novos pensamentos, cria novos modelos



para pensar, sentir e agir. Por conseguinte, no contexto da pós-história, a arte aparece como uma forma de resistência à programação completa da humanidade. Flusser entende a pós-história como o período em que aparelhos e imagens técnicas dominam a manipulação, o armazenamento e a transmissão de informações, ou seja, dominam a capacidade humana de apreender, experimentar, formular e comunicar o mundo (2011a, 2011b, 2012b). Essa formulação, que pode ter parecido excessiva quando foi proferida, antes da época das redes sociais e dos smartphones, é atualmente claríssima – nosso trabalho, nossa sociabilidade, nossa alimentação, nossas amizades, nossa sexualidade, nossa autoimagem, nossa diversão, nossa localização espacial e temporal e até nossa forma de fazer (ou não fazer) política dependem fundamentalmente de aparelhos, aplicativos, dispositivos, websites e redes sociais.

Na pós-história, os seres humanos estão em uma encruzilhada: podem tornar-se funcionários, isto é, pessoas que *funcionam* a serviço dos aparelhos, obedecendo as regras ditadas por seus programas, ou podem tornar-se artistas, pessoas capazes de usar os aparelhos para criar novos modelos de vida, percepção, sociedade, experiência, convivência, afeto, técnica, pensamento, organização política, etc. Nesse contexto, a arte é uma fresta pela qual se pode escapar da completa programação/funcionarização da humanidade porque ela permite a assimilação das técnicas e tecnologias mais avançadas sem, todavia, subordinar-se à função dominadora e opressora que estas exercem econômica, social e politicamente. Artistas, assim como hackers, podem compreender profundamente as técnicas e os aparelhos para subverter suas funções originais, podem apropriar-se deles sem ser apropriados/os por sua tendência à programação. “As artes recorrem à tecnologia para suas próprias finalidades, que são antitecnológicas essencialmente. [...] Criam máquinas que nada produzem e aparelhos que não funcionam” (FLUSSER, 1971, s.p.). Assim, o poder, os métodos, os programas e os dispositivos científicos e tecnológicos são reduzidos ao absurdo, passam a ser jogos – é difícil não lembrar de artistas como Eduardo Kac, Orlan e Stelarc e o modo como jogam com a engenharia genética, a medicina e a robótica, respectivamente. A arte na pós-história, portanto, é necessariamente um engajamento político subversivo, na medida em joga com as regras das mais diversas formas de programação da vida humana: “o engajamento político humano não é mais dedicar-se à elaboração de programas, mas ao *desvio* de programações” (FLUSSER, 1986, p. 330. Grifo meu).

Assim, as imagens do Google Deep Dream podem ser entendidas como artísticas não apenas porque são esteticamente interessantes, mas porque surgem de um processo imaginativo/criativo de Inteligências Artificiais em colaboração com inteligências humanas. As imagens são chamadas de “sonhos profundos” – talvez em alusão ao romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick – porque revelam uma estética completamente inesperada, anteriormente inacessível, e que surpreendeu até mesmo as/os engenheiras/os e programadoras/es das redes neurais (MORDVINTSEV et al., 2015). Elas não resultam de uma programação direta baseada em regras, mas, assim como as obras de arte feitas por seres humanos, são criadas pelas redes neurais a partir de conteúdos já assimilados, porém articulados de uma nova maneira, em um estilo singular e reconhecível. Acima de tudo, essas imagens podem ser consideradas artísticas porque surgem por meio de um *desvio* do funcionamento normal das redes neurais, o qual, sendo utilizado para gerar imagens mirabolantes e surreais, também se mostra como desvio das programações que dominam cada vez mais a internet: o hiperconsumo e a vigilância em massa.

É preciso levar em consideração que a maior parte do progresso nas tecnologias relacionadas à internet, como as redes neurais, o Big Data, os mecanismos de processamento automático de dados e as Inteligências Artificiais, está a serviço do que Flusser chamou, na década de setenta, de “aparelhos gigantes e mortíferos” ou “organizações multimilionárias e militares” (1971, s.p.). Isso significa, atualmente, que essas tecnologias são impulsionadas por investimentos bilionários na vigilância em massa. Não é mais segredo que todas as informações, imagens e interações de usuárias/os da internet são coletadas, monitoradas, armazenadas



e categorizadas em perfis por empresas como Google, Facebook e Youtube, e, tendo sido comprovada a eficácia da publicidade dirigida, são compradas por outras empresas que anunciam seus produtos para nichos específicos de consumidores: “hoje isso é feito por todo mundo e por praticamente todos os Estados, em consequência da comercialização da vigilância em massa” (ASSANGE et al., 2013, p. 36). Todos esses dados também são monitorados por órgãos de inteligência dos governos, como parte das estratégias de controle social e geopolítico: “tenho visto uma militarização do ciberespaço, no sentido de uma ocupação militar. Quando nos comunicamos por internet ou telefonia celular, que agora está imbuída na internet, nossas comunicações são interceptadas por organizações militares de inteligência” (ASSANGE et al., 2013, p. 44). Pois bem, no momento em que as redes neurais de reconhecimento de imagens da Google, sendo uma tecnologia impulsionada financeiramente por “organizações multimilionárias e militares”, são usadas não para rastrear informações de usuários, mas para jogar com imagens confusas e alucinógenas, temos aí um *desvio* das programações que aparelham a internet. Como disse Van Duijn, descrevendo as técnicas subversivas do Provo, “dentro da ética autoritária que prega trabalho forçado e lucro, não há lugar para o jogo, e o simples fato de não trabalhar representa uma provocação” (2001, p. 146).

Esse desvio por meio de aglomerações anômalas de informações imagéticas, ainda que pequeno em comparação com os “aparelhos gigantescos e mortíferos” da internet, assinala o engajamento político-artístico defendido por Flusser: desviar de programações. As imagens do Google Deep Dream proliferam um embaralhamento de categorias na rede – que passa a ser abastecida com pizzas de olhos, Donald Trump-cachorro, porcos-caracóis, mulheres com cabeça de pássaro, soldados-torres e assim por diante –, que vai em direção contrária à identificação/categorização/perfilização da vigilância massificada, com suas estratégias de controle social, marketing agressivo e manipulação de notícias e campanhas eleitorais (que, aliás, em tempos de crise e pós-verdade, têm determinado o resultado de várias eleições). Nesse sentido, elas remetem à imagem do ciborgue, descrita por Donna Haraway como híbrido que embaralha categorias tradicionais, como máquina e organismo, realidade e ficção, cultura e natureza, físico e não físico: “as coisas que estão em jogo nessa guerra de fronteiras são os territórios da produção, da reprodução e da imaginação. Este ensaio é um argumento em favor do *prazer* da confusão de fronteiras, bem como em favor da *responsabilidade* em sua construção” (HARAWAY, 2009, p. 37). A filósofa propõe o ciborgue como um mito capaz de abrir frestas nos modos dominantes de pensar, sentir e agir em uma sociedade tecnológica cujas categorias e fronteiras são opressoras. Portanto, em sintonia com a concepção flusseriana de arte, Haraway aposta em novas imagens e narrativas para lutar na e pela linguagem, para jogar com as regras dos aparelhos de modo a retomar as rédeas da cultura tecnológica.

Existe um sistema de mito, esperando tornar-se uma linguagem política que se possa constituir na base de uma forma de ver a ciência e a tecnologia e de contestar a informática da dominação – a fim de poder agir de forma potente. [...] Assumir a responsabilidade pelas relações sociais da ciência e da tecnologia significa recusar uma metafísica anti-ciência, uma demonologia da tecnologia e, assim, abraçar a habilidosa tarefa de reconstruir as fronteiras da vida cotidiana (HARAWAY, 2009, p. 98, 99).

Considero importante assumir responsabilidade pelas relações sociais da ciência e da tecnologia também no campo da Estética e da Filosofia da Arte. Uma forma de fazer isso é analisar, de uma maneira que não seja tecnofóbica nem tecnofílica, fenômenos como as imagens geradas pelo Google Deep Dream, nas quais pode-se afirmar que “ciência e tecnologia passam a ser jogos, isto é, arte” (FLUSSER, 1971, s.p.). Nesse jogo, embaralha-se categorias de imagens e reconstrói-se filosoficamente fronteiras da vida cotidiana, como aquelas entre inteligência humana e artificial, autoria e anonimato, indivíduo e coletividade, dominação e desvio, arte e tecnologia.

Para simpatizantes de uma concepção filosófica de arte mais associada ao “mundo da arte” que, porventura, possam considerar os argumentos apresentados até aqui insuficientes para demonstrar minha hipótese de que



as imagens em questão pertencem a um campo de intersecção entre arte e tecnologia no qual se revela uma progressiva indistinção entre essas duas áreas, talvez esta informação ajude: algumas dessas imagens já foram vendidas por milhares de dólares em uma exposição chamada “Deep Dream – a arte das redes neurais”, em uma galeria de São Francisco⁶. Nessa exposição, todas as obras de arte foram feitas usando as redes neurais, no entanto, foram “assinadas” por autoras/es que administraram os procedimentos de selecionar as imagens iniciais, as camadas de neurônios que seriam intensificadas, a base de treinamento das redes neurais e alguns outros ajustes. Essas/es autoras/es se autodescrevem como artistas-engenheiros, programadoras, designers, hackers, “artistas de código”, pesquisadoras, cientistas, “unicórnios do vale do silício”, biotecnólogos, entre outros. Identificar uma autoria definida, nesse caso – diferentemente de milhares de imagens anônimas feitas da mesma maneira que circulam na internet –, parece uma opção mercadológica da galeria, associada às molduras sofisticadas e à estratégia de “edição limitada” também usadas na exposição, tendo em vista a importância atribuída ao nome da/o artista no mundo da arte atual. Ainda assim, como afirmei anteriormente, é preciso reconhecer que a ideia de autoria nessas obras é bastante difusa.

Embora todas as obras dessa exposição sejam interessantes, pretendo realçar os argumentos apresentados neste artigo por meio da obra “All watched over by machines of loving grace” (Todos vigiados por máquinas de graça divina), assinada pelo artista turco Memo Akten e vendida por oito mil dólares na exposição⁷. A imagem original utilizada foi uma fotografia da Sede das Comunicações do Governo do Reino Unido (Government Communications Headquarters - GCHQ), uma organização de inteligência e segurança das forças armadas, responsável por garantir a comunicação e fornecer informações ao governo (e denunciada por espionagem associada ao sistema de vigilância global da NSA por Edward Snowden). A fotografia foi tirada pelo satélite da Google Maps, outra tecnologia de vigilância. Nas palavras de Akten, a obra é “um retrato do Olho Que Tudo Vê do GCHQ tal como ele é visto da nuvem” (AKTEN, 2015, s.p.). A referência religiosa expressa no título é evidente: significa que a ideia de um Deus onipotente, onipresente e onisciente que nos vigia é uma técnica de controle da humanidade, cuja versão contemporânea e laica encontra-se na massificação da vigilância tecnológica. Sem dúvida, escolher como tema a especularidade irônica dessas três tecnologias de vigilância – o GCHQ, os satélites da Google Maps e as redes neurais da Google – é um mérito do artista, que justifica substancialmente sua participação na autoria da obra. Todavia, de um ponto de vista estético, a obra torna-se fascinante porque se parece com um olho imenso no centro de um labirinto orgânico-maquínico de olhos. Essa peculiaridade na transformação da imagem original, imprescindível para a obra, uma vez que a constitui materialmente, não foi feita por Akten, mas pelas redes neurais artificiais. Desse modo, a obra é constituída por uma imagem automática de satélite, por uma distorção imagética estilizada pela rede neural artificial, pelas propostas de Memo Akten, pelo banco de dados coletivo que abastece a internet, pelas/os engenheiras/os que criaram as redes neurais, e assim por diante – a autoria perpassa toda essa rede criativa.

As imagens geradas pelo Google Deep Dream estão entre muitos outros exemplos⁸ que revelam que a distinção entre o campo da arte e o campo da ciência e da tecnologia está se dissolvendo e não tem mais o peso teórico e prático que tinha há algumas décadas atrás. Para muitas/os artistas-cientistas-tecnólogas/os, trata-se de uma divisão meramente institucional e atualmente obsoleta. No entanto, acredito que há outra distinção a qual ainda é pertinente ressaltar teoricamente: a distinção entre programação e desvio – que também pode ser referida como distinção entre repetição e criação, indústria cultural e arte, conversa fiada e poesia, funcionário e jogador.

O espírito do nosso tempo é contraditório, e entre as mandíbulas da contradição está o nosso destino. Artista plástico ou organizador eficiente, jogador ou funcionário, essas parecem ser as alternativas. E essas alternativas são ainda problematizadas por um pano de fundo de miséria e carência, remanescentes de tempos ultrapassados, mas não superados (FLUSSER, 1971, s.p)



Por que as imagens vendidas na exposição “Deep Dream – a arte das redes neurais” são mais facilmente aceitas como arte do que as imagens feitas cotidianamente por usuárias/os da internet usando o mesmo procedimento? Acredito que a aceitação, nesse caso, funda-se no caráter legitimador do espaço institucional, teórico, social e mercadológico chamado por alguns filósofos de “mundo da arte”. Contudo, o pertencimento ao mundo da arte não garante a apropriação intersubjetiva de obras criativas, que ampliem a realidade, que joguem com os aparelhos dominadores e desumanizadores, que desviem das programações, em suma, que sejam arte no sentido flusseriano. Desse modo, considero que as imagens do Google Deep Dream são artísticas não apenas porque começaram a ingressar no mundo da arte, mas porque são um desvio em relação às grandes programações da internet, são jogos, sonhos artificiais, inserções criativas e coletivas que embaralham categorias solidificadas, tornando o tecido da realidade mais poroso e aberto.

Todavia, é preciso reconhecer que se torna cada vez mais difícil desviar das programações mercantis, empresariais e econômicas, porque elas reassimilam qualquer desvio. A exposição supramencionada, por exemplo, foi parcialmente patrocinada pelo Research at Google, o que é um modo de absorver a potência subversiva desse tipo de arte e colocar a serviço da Google até mesmo uma obra como a de Memo Akten, extremamente crítica em relação à empresa. Assim, concluo este artigo citando um hacker anônimo do Comitê Invisível, que critica a incorporação capitalista do próprio movimento hacker: “os gestores de empresas de informática são incitados a promover projetos inovadores, a *criatividade*, o gênio e sem dúvida o *desvio* – ‘a empresa do futuro deve proteger o desviante, visto que é ele que inova’, dizem” (2016, p.97, grifo meu). Ou seja, o aparelhamento capitalista é tão abrangente que encontra formas de reprogramar até mesmo os gestos criativos e desviantes: pode-se fazer arte e inovar, desde que se esteja a serviço do mercado. Pode-se jogar com os aparelhos, desde que não se coloque em risco seus principais programas, como o consumo, o sistema financeiro, a colonização, a coisificação dos seres humanos e a indústria cultural. Isso significa, é claro, que são justamente esses os programas de que é preciso desviar artisticamente, tecnologicamente, politicamente.

NOTAS

1. O Google Cultural Institute, por exemplo, criado há apenas seis anos, reúne coleções do acervo de mais de mil museus e galerias de arte espalhados por todo o planeta, além de viabilizar a ferramenta de Street View para visualizar grandes obras arquitetônicas.

2. O mercado de arte não escapa das técnicas e tecnologias de expansão e concentração oligopolista do capital: em parceria com bancos, museus como o Guggenheim e o Louvre passam a expandir seus nomes como se fossem marcas, abrindo filiais de Bilbao a Abu Dhabi. É inegável que a produção, circulação, exposição e comercialização de arte, atualmente, são majoritariamente capitalizadas por um esquema internacional e superabundante – cresce exponencialmente o número de artistas, museus, galerias, bienais e exposições, bem como os preços de obras de arte contemporânea, que aumentaram 85% entre 2002 e 2008 (LIPOVETSKY, SERROY, 2015, p. 56-59) – que apaga as distinções entre arte, marketing, investimento financeiro e gestão empresarial.

3. Para uma abordagem mais minuciosa do assunto, é interessante observar como o historiador Paul Kristeller resgata os diversos processos e contextos históricos que atuaram na separação entre as ciências e as artes, passando pela antiguidade greco-romana, pelas escolas monásticas medievais, pelo surgimento das academias italianas e pelo iluminismo francês, com o desenvolvimento institucional característico das políticas de Colbert (1950, p. 523). É notável, nesse percurso, que são necessários séculos de discussão, escrita argumentativa, lapidação conceitual, transformação institucional e esforço teórico-prático para que a cisão entre arte e ciência/tecnologia venha a ser consolidada, apenas no século XVII.

4. Para acessar alguns exemplos de imagens geradas pelo programa Google Deep Dream: <https://photos.google.com/share/AF1QipPX0SCI7OzWilt9LnuQliattX4OUCj_8EP65_cTVnBmS1jnYgsGQAieQUc1VQWdgQ?key=aVBxWjhwSzg2RjJWLWRuVFBBZEN1d205bUdEMnhB>



5. Em seu livro mais recente, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene* (2016), Donna Haraway usa o conceito de *Sympoiesis* para descrever a produção coletiva, o fazer-com, que caracteriza processos historicamente situados, complexos, dinâmicos e responsivos. São simpoiéticos os “sistemas produzidos coletivamente que não possuem limites espaciais ou temporais autodefinidos. A informação e o controle são distribuídos entre os componentes. Os sistemas são evolucionários e tem o potencial de transformações surpreendentes” (p. 61). Assim, penso que o termo “simpoiético” – que, embora não tenha sido usado por Flusser, é incrivelmente flusseriano, tendo em vista sua defesa de uma concepção política e intersubjetiva de arte – torna-se mais adequado do que “poiético” para descrever o trabalho interativo de processamento de informações sem limites espaciais e temporais, sujeito a constantes mutações coletivas, que origina as imagens do Google Deep Dreams.
6. As imagens e informações sobre essa exposição estão disponíveis no site oficial do evento: < <https://grayarea.org/event/deepdream-the-art-of-neural-networks/> >
7. Imagens da obra, bem como uma descrição oferecida pelo autor, podem ser acessadas em sua homepage: < <http://www.memo.tv/all-watched-over-by-machines-of-loving-grace-deepdream-edition/> >
8. Analisei outros exemplos de intersecção entre arte e tecnologia nos artigos “Desviar de programas: Vilém Flusser nas fronteiras entre arte, tecnologia e política” (2017) e “Estátuas de Dédalo: um ensaio sobre arte, androides e ilusão” (2018).

REFERÊNCIAS

- AKTEN, M. “All watched over by machines of loving grace: Deepdream edition” (2015). Disponível em: <<http://www.memo.tv/all-watched-over-by-machines-of-loving-grace-deepdream-edition/>> Acesso em: 20/01/2018.
- ASSANGE, J. *Cypherpunks: liberdade e o futuro da internet*. Tradução de Cristina Yamagami. São Paulo: Boitempo Editorial, 2013.
- BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. *Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. São Paulo: Edusp, 2014.
- COMITÊ INVISÍVEL. *Aos nossos amigos: crise e insurreição*. São Paulo: N-1 edições, 2016.
- DANTO, A. *A Transfiguração do lugar comum*. Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- FERREIRA, D. P. “Desviar de programas: Vilém Flusser nas fronteiras entre arte, tecnologia e política”. *Perspectiva Filosófica*, vol. 44, n. 1, 2017.
- FINGER, A. “On Creativity: Blue Dogs With Red Spots”. *Flusserstudies*, v. 10, nov, 2010.
- FLUSSER, V. “Criação científica e artística”. Conferência Maison de la Culture, Chalon s/ Saone, s.p., 1982. Manuscrito disponível no Arquivo Flusser, Berlim.
- _____. “The Photograph as Post-Industrial Object”. *Leonardo*, v. 19, n. 4 p. 329-332, 1986.
- _____. “O Espírito do Tempo nas Artes Plásticas”. Publicado originalmente em SL, OESP, 16 (703): 4, 03.01.71.
- _____. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Annablume, 2011a.



- _____. *Pós-História: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Annablume, 2011b.
- _____. *Língua e Realidade*. São Paulo: Annablume, 2007.
- _____. *A arte como Embriaguez*. Publicado originalmente em FSP, folhetim, (255): 12, 06.12.1981.
- _____. “A arte: o belo e o agradável”. Tradução de Rachel Costa. *ArteFilosofia*, N. 11, UFOP, 2012a.
- _____. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2012b.
- HARAWAY, D. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Tradução de Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- _____. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham and London: Duke University Press, 2016.
- KRISTELLER, P. O. “The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics. Part I”. *Journal of the History of Ideas*, v. 12, n. 4, p. 496-527, Oct. 1951.
- _____. “The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics Part II”. *Journal of the History of Ideas*, v. 13, n. 1 p. 17-46, Jan. 1952.
- LIPOVETSKY, G., SERROY, J. *A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista*. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- MORDVINTSEV, A. et al. “Inceptionism: Going Deeper into Neural Networks”, 2015. Disponível em <<https://research.googleblog.com/2015/06/inceptionism-going-deeper-into-neural.html>> Acesso em: 15/01/2018.
- SHINER, L. *The invention of art: a cultural history*. Chicago: University of Chicago Press, 2003.
- THOMASSON, A. L. “The ontology of Art”. *The Blackwell Guide to Aesthetics*, ed. Peter Kivy, Oxford: Blackwell, 2004.
- VAN DUIJN, R. “Isto é em memória da civilização ocidental”. In: GUARNACCIA, Matteo. *Provos: Amsterdam e o nascimento da contracultura*. Tradução de Leila de Souza Mendes. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001 (Coleção Baderna).
- WEITZ, M. “O papel da teoria na estética”. Tradução de Célia Teixeira. Artigo originalmente publicado em *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, XV (1956), 27-35.