DESVIAR DE PROGRAMAS:

VILÉM FLUSSER NAS FRONTEIRAS ENTRE ARTE, TECNOLOGIA E POLÍTICA

Debora Pazetto Ferreira[1]

RESUMO

As intersecções entre arte e tecnologia são amplamente estudadas nas artes, mas há poucas abordagens filosóficas sobre o assunto. Este artigo se insere nessa lacuna, partindo de algumas ideias de Vilém Flusser. De acordo com o autor, o termo grego *techné* foi dividido em uma parte que se tornou *objetivada* a serviço da ciência e credenciada como o único tipo de conhecimento rigoroso, e em outra parte que foi *subjetivada* enquanto produção de formas estéticas sem valor epistemológico. Assim, no contexto científico, a *techné* foi transformada em tecnologia e amputada da estética, da ética e da política, ao passo que, no contexto artístico, foi transformada obras de arte amputadas do conhecimento e separadas da vida cotidiana. O problema é que objetividade e subjetividade são consideradas abstrações em relação ao conhecimento concreto, que é sempre intersubjetivo e, portanto, político. Por conseguinte, seria preciso superar a ruptura entre arte, tecnologia e ciência para politizá-las, isto é, para resgatar um tipo de conhecimento que esteja em sintonia com os valores, ideias, técnicas e vivências estéticas da coletividade. Tendo em vista essas considerações, este artigo aborda diversos exemplos em que arte e tecnologia são misturadas de modo a politizar o debate sobre ambas.

Palavras-chave: arte, tecnologia, política, pós-história, Vilém Flusser.

ABSTRACT

The intersections between art and technology are broadly studied in the arts, but there are few philosophical approaches on the subject. This paper, which is situated in this gap, analyzes some ideas of Vilém Flusser. According to Flusser, the Greek term *techne* has been divided into a part that was *objectified* in the domain of science and qualified as the only kind of rigorous knowledge, and another part that was *subjectivized* in the domain of aesthetics and disqualified in its epistemological value. Therefore, in the scientific context, *techne* was transformed into technology and deprived of aesthetics, ethics and politics, whereas, in the artistic context, it was transformed in art works deprived of knowledge and separated from everyday life. The problem is that objectivity and subjectivity are abstractions in relation to concrete knowledge, which is always

[1] Doutora em Filosofia. Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação Tecnológica do CEFET-MG. Email: deborapazetto@gmail.com.

intersubjective and thus political. Therefore, it would be necessary to overcome the rupture between art, technology and science to politicize them, that is, to rescue a kind of knowledge connected with collective values, ideas, techniques and aesthetic experiences. Considering these ideas, this paper addresses a few examples in which art and technology work together to politicize the debate on both.

Keywords: art, technology, politics, post-history, Vilém Fusser.

É amplamente conhecido que os termos clássicos *Ars* e *techné* não designavam exatamente o que entendemos atualmente como Belas Artes, ou simplesmente Artes, pois se aplicavam igualmente a ofícios, artesanatos e técnicas em geral. Os gregos opunham simplesmente *techné* a *physis* para diferenciar as atividades produtivas humanas daquilo que se produz ou desabrocha por conta própria, isto é, a natureza. O historiador Paul Kristeller resgata os diversos processos e contextos históricos que possibilitaram a transformação desse conceito, 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). Não pretendo me deter nos detalhes, mas sublinhar que é notável, nesse percurso, que são necessários séculos de discussão, de escrita argumentativa, de lapidação conceitual, de transformação institucional e de esforço teórico-prático coletivo para que o termo "arte" seja modificado e passe a ter o espaço social específico que lhe dá sentido atualmente.

Um dos acontecimentos mais fundamentais para a formação do conceito moderno de arte foi a emancipação das ciências naturais na segunda metade do século XVII. Com Descartes, Bacon, Galileu e a fundação das Academias de Ciências, os modernos passaram a comparar os conhecimentos da modernidade com os clássicos e concluíram que, nos campos que utilizam cálculo matemático e acúmulo de dados, há um notável progresso dos modernos, o qual não é observável nas atividades que lidam com o "gosto e o talento individual" (KRITELLER, 1950, p. 525). Essa distinção pressupõe, obviamente, a noção de progresso científico e tecnológico, que começa a se delinear no século XVII, e a constatação de que outras atividades intelectuais humanas não participam do mesmo tipo de evolução. Desse modo, a modernidade começou a separar socialmente, ideologicamente e

institucionalmente as artes das ciências e tecnologias, e o fizeram sob o signo do progresso.

Em uma conferência de 1982, o filósofo tcheco 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 (de *episteme*), e em 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 para 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 de obras de arte privadas do conhecimento e separadas da vida cotidiana. Enquanto a ciência e a tecnologia foram capturadas pelo ideal de conhecimento verdadeiro e objetivo, à estética restou o espaço inócuo da subjetividade, da beleza e da expressão de emoções.

O maior problema, nessa cisão, é que, de acordo com Flusser, objetividade e subjetividade são abstrações em relação ao conhecimento concreto, que é sempre intersubjetivo, uma vez que não há ser humano fora do mundo, da cultura e da convivência com semelhantes. Toda a experiência humana, todas as ações, cognições, valores e invenções são revestidas de alguma referência aos outros: "todo conhecimento humano, para ser conhecimento, deve ser intersubjetivo. Em outros termos: todo conhecimento é concretamente político, e a ciência e arte modernas não passam de duas avenidas de acesso a tal concreticidade" (FLUSSER, 1982, s.p.). Assim, pode-se perceber que a crítica flusseriana à separação entre arte e tecnologia tem um viés político e que a política é compreendida simplesmente como a esfera da convivência, do co-conhecimento, da co-valorização – daquilo que, acima de tudo, dá sentido à vida humana. Por conseguinte, seria preciso superar a ruptura entre arte, ciência e tecnologia para politizá-las, isto é, para resgatar um tipo de conhecimento que

esteja em sintonia com os valores, com as ideias, as técnicas e as vivências estéticas da coletividade. Assim, a cultura ocidental poderia superar, sob o signo da política e da intersubjetividade, a tecnocracia, o clima de absurdo e a falta de sentido para a vida. Essas observações, que foram escritas no começo da década de 80, podem ser completamente ressignificadas nos dias de hoje, diante do clima de desilusão em relação à política e da crise da representatividade nas democracias liberais.

É importante observar que Flusser desenvolve essas teses sobre a divisão entre arte e ciência no período em que seu pensamento passa a ocupar-se do desenvolvimento dos capitalismos avançados e, mais especificamente, dos avanços da ciência e da autoridade inexorável das tecnologias de ponta, como a telemática e a microeletrônica – "de ponta" para a época, pois, se estivesse vivo atualmente, certamente estaria se ocupando de inteligência artificial, biologia sintética, militarização do ciberespaço e assim por diante –, bem como do crescimento desenfreado da cultura de massas. O autor empreende um projeto de compreensão ampla a respeito de diversos sintomas da nossa época, que ele denominou "pós-história", ou "sociedade pós-industrial", ou ainda "sociedade pós-Auschwitz". Esses sintomas aparecem sobre uma ossatura em comum: a manipulação dos seres humanos pelos "aparelhos" e pelas "imagens técnicas". Aparelhos são objetos tecnológicos construídos no contexto de uma teoria, ou seja, são o resultado de textos científicos aplicados (FLUSSER, 2011a). Aparelhos não trabalham, no sentido tradicional do termo, isto é, não modificam a natureza ou os objetos, mas manipulam e armazenam símbolos. Aparelhos não são, nem produzem bens de consumo, mas informações, que são codificadas principalmente como imagens técnicas, isto é, imagens produzidas por meio de aparelhos: fotografias, filmes, vídeos, imagens em telas de computador e celular. Essa atividade, na pós-história, vai progressivamente dominando, programando e controlando todo o trabalho humano. Destaco que Flusser morreu antes da época das redes sociais e dos smartphones, por isso ele fala de controle do trabalho humano. Atualmente, é preciso ampliar para controle da vida humana, uma vez que os aparelhos e as imagens técnicas controlam não apenas o nosso trabalho, mas a nossa sociabilidade, nossa alimentação, nossas amizades, nossa sexualidade, nossa autoimagem, nossa diversão, nossa comunicação, nossa localização espacial e temporal, etc., tudo

através de aplicativos, dispositivos, sites e redes sociais. Destaco ainda que todas essas informações e imagens são monitoradas e armazenadas não apenas por empresas como a Google, para melhorar a eficácia da publicidade dirigida, mas também por órgãos de inteligência dos governos, como parte das estratégias de vigilância e combate ao terrorismo.

Os aparelhos são programados de acordo com códigos que simulam o pensamento humano e, aos poucos, o substituem, na medida em que condicionam os indivíduos a seguir sua programação. Afinal, o tipo de informação que o aparelho produz está inscrito previamente em seu programa e, para fazê-lo funcionar, os funcionários – pessoas que funcionam, isto é, que agem em função de aparelhos – precisam respeitar suas regras (FLUSSER, 2011b). Flusser analisa a máquina fotográfica como o primeiro protótipo de aparelho produtor de imagens técnicas, descrevendo seu programa como "caixa preta", isto é, como um mecanismo complexo e obscuro, incompreensível para a experiência humana corriqueira. As pessoas, em geral, não acompanham o que se passa dentro de uma caixa preta; tomam conhecimento apenas do *input* (por exemplo, uma nuvem) e do *output* (a fotografia da nuvem). Assim, "pelo domínio do input e do output, o fotógrafo domina o aparelho, mas pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado" (FLUSSER, 2011a, p. 44). No entanto, quem programa os aparelhos não estaria em uma posição privilegiada de esclarecimento, detendo, consequentemente, o domínio de toda a situação? O problema dessa hipótese é que não há um último programa em uma hierarquia de programações, mas diversos programas que se co-implicam circularmente *ad infinitum*. Há o programa do aparelho, o programa da fábrica que produz os aparelhos, o programa do parque industrial que produz as fábricas, o programa do aparelho político-cultural que programa aparelhos econômicos e ideológicos, que, por sua vez, reprogramam o aparelho político-cultural e assim por diante. Desse modo, procurar os programadores por trás dos programas é uma lógica antiquada para a sociedade pós-histórica, pois perde de vista o essencial na cena contemporânea, a saber, o fato de que os programas se autonomizam, os aparelhos funcionam sempre mais independentemente dos motivos dos seus programadores e surgem aparelhos programados por outros aparelhos. Há, sem dúvida, pessoas ou corporações muito poderosas que

acreditam deter o poder sobre seus propósitos e decisões, contudo, não passam de funcionários programados, entre outras coisas, para acreditar nisso.

Qual seria, então, a saída para o aparelhamento da humanidade? Como desviar de um mundo administrado cegamente por aparelhos? Em primeiro lugar, é preciso notar que as imagens técnicas *poderiam* ter estabelecido um novo código capaz de reunificar a cultura fragmentada pela crise da história no final do século XIX, a qual é justamente o processo que consolida a separação entre as artes e a ciência/tecnologia. As imagens técnicas poderiam ser um denominador comum entre o conhecimento científico, que havia se tornado hermético, confinado às universidades e centros de pesquisa, as imagens artísticas, igualmente herméticas e confinadas aos museus e galerias, e a vida das massas despojadas tanto da ciência quanto da arte (FLUSSER, 2011b). No entanto, outro rumo foi predominante: em geral, as imagens técnicas não foram usadas para tornar o conhecimento científico visível e acessível, nem para reintroduzir as imagens e experiências artísticas na vida cotidiana, mas para substituir ambos por clichês audiovisuais e por informações sem profundidade. Não apenas foram incapazes de unificar a cultura, mas fundiram a sociedade em uma massa amorfa que vive, pensa, experimenta e deseja em função de aparelhos que dominam a manipulação e o armazenamento de informações, ou seja, dominam a capacidade humana de apreender e formular o mundo. Esse caminho, tomado pelas imagens técnicas a serviço da cultura de massas e de consumo, tem levado a uma escravidão tão completa aos aparelhos que funcionárias e funcionários sequer percebem sua falta de liberdade e de singularidade.

Há, no entanto, outro caminho possível: retomar as rédeas da cultura e estabelecer novamente o ser humano como centro de seus próprios modelos de mundo. A essa atitude, Flusser chama de *poiesis* ou, simplesmente, arte. Não se trata de um otimismo ingênuo que supõe que a arte vai salvar a humanidade, mas da preservação de uma brecha de resistência à programação completa. A arte pode assimilar as técnicas avançadas próprias do período pós-industrial sem, todavia, subordinar-se à função dominadora que essas técnicas exercem econômica e politicamente. É claro que o cinema, a fotografia, a web art e a arte digital, tanto quanto a literatura e a pintura de cavalete, podem ser orientadas por e para ideologias programadoras, mas também podem não ser. A arte pode

empregar técnicas e aparelhos sem apropriar-se e ser apropriada por sua tendência à programação. Ela supera a tecnologia e as imagens técnicas ao utilizá-las para finalidades antitecnológicas, para criar "máquinas que nada produzem e aparelhos que não funcionam" (FLUSSER, 1971, s.p.). Ou seja, o poder e os métodos científicos são reduzidos ao absurdo, passam a ser jogos – é difícil não lembrar de artistas como Eduardo Kac, Orlan e Stelarc, que utilizam, respectivamente, os conhecimentos da engenharia genética, da medicina e da robótica para produzir obras de arte no mínimo inusitadas. Assim, a arte emancipa-se do discurso tecnocrático, no qual o ser humano é um parafuso no interior de um aparelho cujo projeto foi perdido, e possibilita a criação de uma nova situação, na qual volta a ser um sujeito capaz de projetar o sentido de sua própria vida.

O mais interessante, nas considerações de Flusser sobre a atitude artística, é que se, por um lado, ela se torna inoperante nos guetos artísticos da modernidade, por outro lado, ela se torna imprescindível na medida em que sem ela a cultura cairia em redundância por falta de novos conteúdos. Isso significa que mesmo uma cultura aparelhística, que automatiza e aplana as pessoas, precisa do ato criador humano enquanto fonte de informações novas, ou seja, precisa dos e das artistas, que, paradoxalmente, são antifuncionários por excelência. É por isso que Flusser afirma, em um ensaio de 1986, que o engajamento político humano "não é mais dedicar-se à elaboração de programas, mas ao desvio de programações" (1986, p.330). Essa afirmação poderosa, que dá título a este artigo, é mais atual do que nunca – penso que as ocupações estudantis e culturais que se fortaleceram por todo o Brasil em 2015 e 2016 são o melhor exemplo desse desvio –, embora seja cada vez mais difícil desviar das programações sociais, econômicas e institucionais. Essa afirmação também explica toda a história de censura à sombra da história da arte. Se a arte não fosse uma potência desviante e transformadora, não seria necessário controlá-la, reprimi-la ou inviabilizá-la financeiramente, como fazem e sempre fizeram todos os regimes autoritários por todo o mundo.

Pode-se perceber que essas ideias flusserianas, em seu conjunto, implicam uma concepção ampla de arte. Ou seja, Flusser não está preocupado apenas, nem principalmente, com as obras de arte que estão nos museus, nas galerias e nos teatros. 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). Ou seja, do ponto de vista do ato *criativo*, não há diferença entre ciência, tecnologia e arte: "toda proposição científica e todo dispositivo técnico têm alguma qualidade estética, assim como toda obra de arte tem alguma qualidade epistemológica" (FLUSSER, 1982, s.p.). Essa indissociação fica muito evidente na contemporaneidade: as artes, que foram institucionalmente, socialmente e teoricamente separadas da ciência e da tecnologia apropriaram-se delas definitivamente, e vice-versa. Para ilustrar como essas teses flusserianas são ainda mais pertinentes atualmente, três décadas após terem sido publicadas, passarei e analisar brevemente alguns exemplos de convergência entre arte e tecnologia, particularmente, de experiências em que essa convergência têm aspectos políticos bastante evidentes.

A *web art* ou *net art*, por exemplo, é constituída por obras especialmente produzidas para a internet ou que a utilizam como parte integrante. O ciberespaço é um meio formado por códigos, textos, sons e imagens que podem ser independentes do espaço físico cotidiano. Assim, surgem diversas experiências artísticas que utilizam as ferramentas da internet e o ciberespaço, como a obra WiFi-SM, do artista francês Christoph Bruno: a obra tem uma chamada publicitária: "você tem a impressão de que os desastres do mundo não te tocam mais? Você lamenta vagamente pelo infortúnio alheio, mas não sente aquele impulso interior que fazia você ajudar seu vizinho? WiFi-SM é a solução!". WiFi-SM é um pequeno dispositivo conectado à internet, que pode ser fixado com um elástico em qualquer parte do corpo, e que mapeia cerca de 4.500 fontes de notícias online no mundo inteiro, continuamente, em busca de palavras-chave como "assassinato", "tortura", "estupro", "guerra", etc. A cada vez que uma palavra-chave é encontrada nas notícias, o dispositivo providencia um pequeno choque elétrico, calibrado para provocar certa quantidade de dor, mas de forma segura. Trata-se de uma obra perfeitamente irônica, que combina arte e tecnologia com fins políticos, isto é, com a finalidade de problematizar a espetacularização midiática, e a consequente apatia, das várias formas de

violência na contemporaneidade. Este é apenas um exemplo, entre muitos, de trabalhos artísticos que utilizam a internet. Por outro lado, a arte também é utilizada constantemente por web designers para traduzir o ciberespaço para a nossa experiência, na medida em que as intervenções estéticas são capazes de criar sentido para os códigos da informática. Um exemplo particularmente interessante é a contratação de artistas pelo Centro de Estudos Visuais do MIT para o desenvolvimento de perspectivas estéticas dos fractais de Mandelbrot[2].

Christoph Bruno, *WIFI-SM* (2003-2006)
Fonte: https://christophebruno.com/portfolio/wifi-sm-2003-2006/

[2] Fractais são objetos geométricos que podem ser divididos em partes, sendo cada uma delas semelhante ao objeto original. São imagens, modelos estéticos, que surgem de padrões matemáticos.

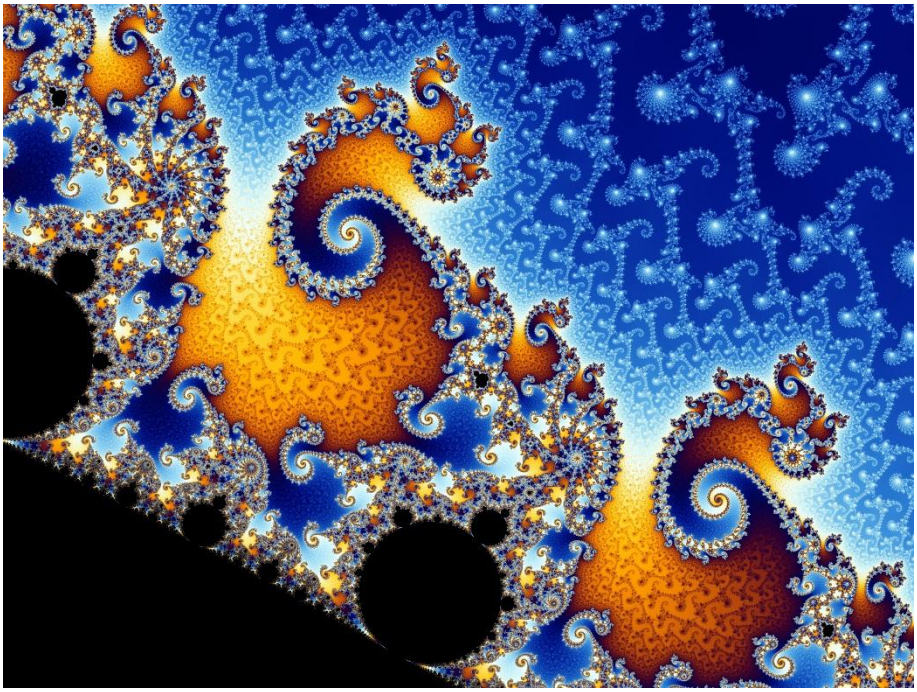
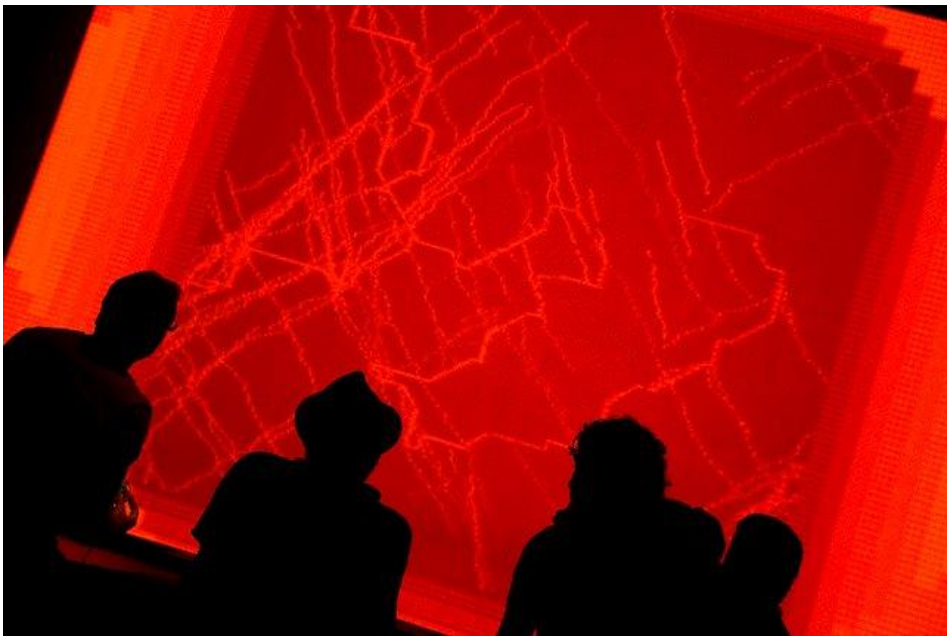


Imagem sintética de Fractal de Mandelbrot.
Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mandelbrot_set>

A arte generativa é outro caso significativo de fusão entre arte, tecnologia e ciência que opera através de um desvio da lógica dos programas. Trata-se de um gênero artístico que envolve o uso de algum sistema autônomo, isto é, um sistema não-humano que determina de modo independente certas propriedades da obra que são tradicionalmente decididas por artistas. Destaco o projeto audiovisual generativo *PONTO, um videogame sem vencedor*, criado pelo artista e programador brasileiro Henrique Roscoe. A obra é uma instalação interativa feita com imagens e sons sincronizados, programados pelo artista e gerados pelo público em tempo real, através de um joystick de Nintendo. O jogo critica a lógica dos jogos usando sua estética, seus elementos gráficos e sonoros característicos. É, no entanto, um jogo em que não se pode vencer nunca, embora ele tenha 5 níveis: o primeiro é uma crítica do estímulo à violência nos jogos atuais; o segundo é uma metáfora do comportamento humano capitalista em que se degrada o outro em busca de autopromoção; o terceiro é uma metáfora irônica do consumo desenfreado; o quarto é sobre a falta de singularidade e liberdade no contexto da cultura de massas; o último nível, que se chama "Futuro", é programado como uma espécie de descida em uma rampa melancólica, sendo que o jogador pode adiar, mas não evitar, a chegada ao fundo. A capacidade desse projeto de despertar um pensamento

crítico sobre nossa cultura capitalista, egoísta, massificada e consumista, justamente através da subversão de um dispositivo que normalmente atua a favor dela, é muito evidente. Essa politização surge através do rompimento das fronteiras entre arte e ciência, tecnologia e estética, máquina e ser humano, artista e público, e assim por diante.



Henrique Roscoe. *PONTO, um videogame sem vencedor* (2011)
Fonte: < http://minimalexposition.blogspot.com.br/2011/10/>

A bioarte também é um gênero artístico híbrido, que usa organismos vivos como matéria prima e a biotecnologia como técnica principal. O exemplo mais conhecido, sem dúvida, é Alba, a coelha fosforescente de Eduardo Kac. Dentre os inúmeros trabalhos em bioarte, destaco o projeto SymbioticA, dirigido por Oron Catts e Ionat Zurr: o único laboratório artístico que fica dentro de um departamento de anatomia e biologia humana. Uma das obras mais chocantes do projeto, *Womb*, consiste em uma série de reproduções de bonecas guatemaltecas – que, segundo a tradição, dissipam os medos – construídas com células vivas através de cultura de tecidos, portanto, são consideradas seres semivivos. Outro trabalho da dupla chama-se *Cozinha desincorporada* e consiste na produção de carne de rã, com fins alimentícios, por meio de cultura de tecidos. Desse modo, é preciso notar que a carne animal é produzida sem o sacrifício animal, logo, poderia ser comida, em princípio, por algumas pessoas vegetarianas. Os trabalhos de bioarte, em geral, são extremamente politizadores, tendo em vista que eles despertam no público a

vontade de conhecer os experimentos científicos em biotecnologia e de discutir os impactos éticos que eles podem ter na sociedade. Trata-se, portanto, de uma forma de incentivar a democratização de ideias – por meio de reflexões estéticas ou de estéticas reflexivas –, de politizar a sociedade despertando diálogos mais públicos, principalmente quando se popularizam na internet, sobre questões científicas que ficavam confinadas às universidades e laboratórios.

Oron Catts e Ionat Zurr, Womb (2011)
Fonte: http://www.biofaction.com/synth-ethic/?p=37

Outro exemplo instigante de intersecção entre arte e tecnologia são os androides de David Hanson e de Hiroshi Ishiguro. Esses androides, que são cópias quase indistinguíveis de seres humanos de carne e osso, são conectados a programas de inteligência artificial capazes de imitar o comportamento linguístico humano de forma autônoma. Eles ainda integram outras tecnologias, como reconhecimento de voz, geração natural de mobilidade, mapeamento de fisionomias e expressões faciais humanas, sintetizador de voz, e assim por diante. Há uma equipe de artistas que modela e pinta artesanalmente o rosto e o corpo desses androides, e ainda projeta suas expressões faciais (alguns simulam

mais de 60 expressões faciais) e seus gestos, tendo sempre em vista a estética, a empatia e a semelhança com seres humanos. O ideal da imitação ilusionista da realidade, em particular em relação a figuras humanas, é uma narrativa típica da história da arte, a qual suponho ter migrado para a robótica. Nesse sentido, esses androides são uma espécie de escultura tecnológica, feita de silicone, cabelos humanos, metal e silício. Embora ainda não sejam um produto disseminado, já são vendidos em alguns países para trabalharem em serviços de atendimento ao consumidor, como prestadores de serviços gerais em hotéis, lojas, bancos e eventos, como auxiliares domésticos, atores de teatro e cinema, cuidadores de idosos e até mesmo como robôs sexuais (*sexbots*). Para finalizar, gostaria de mencionar as imagens geradas pelo programa Google Deep Dream. Essas imagens – que parecem pinturas surrealistas feitas com as cores saturadas da digitalidade – são produzidas por uma distorção no uso do mecanismo das redes neurais da Google e algumas já foram vendidas por milhares de dólares em uma exposição chamada "Deep Dream – a arte das redes neurais". A inserção de imagens feitas por inteligências artificiais no circuito artístico, bem como a confecção e o uso de androides cada vez mais parecidos com seres humanos, coloca diversos problemas políticos em destaque: quais instituições permitem e incentivam esses desenvolvimentos artístico-tecnológicos? Estamos diante de um processo cultural em que as pessoas serão progressivamente substituídas por artefatos tecnológicos, não apenas no trabalho mecânico, mas também na prestação de serviços, no atendimento, nos relacionamentos e até mesmo na produção de arte? Ainda faz sentido a divisão teórica, institucional e mercadológica entre arte, ciência e tecnologia? Como compreender politicamente uma sociedade em que, como diria Chico Science, computadores fazem arte e artistas fazem dinheiro?

Hanson Robotics, BINA48 (2010)
Fonte: < http://www.hansonrobotics.com/robot/bina48/>

Imagem de Google Deep Dream inspirada em *Noite Estrelada* de Van Gogh (2016)
Fonte: < https://news.artnet.com/market/google-inceptionism-art-sells-big-439352>

É evidente que, em todos os exemplos que foram mencionados, as fronteiras entre arte, ciência e tecnologia se dissipam. Considero essas experiências interseccionais um exercício político de ação intersubjetiva, na medida em que são atos criativos cuja autoria ultrapassa a assinatura da artista

ou da programadora, pois também conta com a autoria de técnicos, informáticos, engenheiras, matemáticos, dos próprios aparelhos e do público que interage com eles. Além disso, o espaço em que a grande maioria das pessoas tem contato com os projetos citados, e muitos outros, é o ciberespaço, que é largamente mais frequentado pela população brasileira do que museus e laboratórios de ponta[3]. O ciberespaço, de um ponto de vista estritamente técnico – pois é claro que, na prática, ele também foi cooptado pelos sistemas de programação da sociedade, sobretudo o mercadológico, o militar e o de vigilância – poderia ser transformado em um espaço político por excelência, uma vez que possibilita diálogos em rede, na forma de recepção e emissão de informações por todos os usuários, em tempo imediato.

Em suma, os híbridos contemporâneos situados entre a arte, a tecnologia e a ciência politizam a sociedade na medida em que potencializam diálogos a respeito dos conhecimentos científicos – os quais, isoladamente, aparecem como algo muito árido e abstrato pra grande maioria das pessoas –, diálogos a respeito dos impactos sociais e culturais das tecnologias – questões urgentes e pouquíssimos discutidas pelas amplas camadas da população – e também diálogos a respeito da arte: a institucionalização ou guetificação da arte aparece como um processo que elitiza as obras de arte, retirando-as da experiência cotidiana e confinando-as em espaços "apropriados" que são frequentados principalmente por uma elite culta e que seguem os padrões do mercado. Assim, esses gestos híbridos resgatam certos conhecimentos e práticas de um uso estritamente técnico, comercial e programado e inserem em um domínio social mais amplo certas polêmicas que costumam ficar restritas a especialistas. Por fim, na medida em que são atos criativos, que possibilitam experiências e ideias desviantes, esse campo de intersecções resiste a ser aparelhado, a ser transformado em clichês audiovisuais, em cultura de massas a serviço do aparelho econômico. Resistem, mas não são imunes: sabemos que "criatividade" e "inovação" são conceitos cada vez mais apropriados pelo mercado, ao lado do meritocrático "empreendedorismo" e do enganoso "sustentabilidade". A respeito dessa apropriação, cito um hacker anônimo do Comitê Invisível criticando a absorção capitalista do próprio movimento hacker:

[3] De acordo com os dados do Plano Nacional de Cultura, apenas 13% da população brasileira tem acesso à arte, somando nessa estatística artes visuais, música, dança e teatro. A internet, por outro lado, é acessada por metade da população brasileira, de acordo com os dados do IBGE.

"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: podemos ser inovadores, desde que não coloquemos em risco os seus principais programas, isto é, a economia, o consumo, o sistema financeiro, a colonização, a coisificação dos seres humanos, a indústria cultural, e assim por diante. Assim, é preciso atentar-se para que a atitude artístico-tecnológica de desviar de programas seja realmente politizadora, isto é, para que não seja usada a serviço da manutenção dos mesmos velhos aparelhos.

Referências

Comitê Invisível. *Aos nossos amigos*: crise e insurreição. São Paulo: N-1 edições, 2016.

FLUSSER, V. "Criação científica e artística". In: 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.

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.