

Tecnologia e Filosofia

De como um algoritmo e um game podem resolver um velho problema de filosofia – pelo menos em arte (talvez fora dela também)

Um memorial, uma nova tecnologia, uma antiga aspiração que a maioria dos sujeitos de cultura não sabe que tem ou talvez nem tenha¹

Teixeira Coelho²

Uma ravina em Kiev, capital da Ucrânia, serviu como macabro cenário para um dos três maiores assassinatos em massa de judeus durante a II Guerra Mundial. Na ravina de Bayn Yar foram mortos, entre 29 e 30 de setembro de 1941, 33.771 judeus, número superado apenas por duas outras carnificinas massivas: a de Odessa, também em 1941, com mais de 50.000 mortos, e outra na Polônia com 43.000 vítimas.

Naqueles dias de setembro de 41, cartazes foram espalhados pela cidade ordenando aos judeus que se dirigissem à esquina das ruas Dehtyarivska e Melnykova de onde seguiriam a pé para seu destino final. A polícia local colaborou com os nazistas na operação, muitos moradores viram as colunas de escolhidos para a morte passando pelas ruas de Kiev. Os

¹ Este texto é uma pílula, um *teaser* apenas, extraído de meu posfácio ao livro de Georg Simmel *A Tragédia da cultura*. Para pesquisar e indagar sobre a relevância, dificuldades, positivities e negatividades da nova tecnologia digital, um oceano está aberto.

² Professor emérito da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da USP e coordenador do Grupo de Estudos Humanidades Computacionais do IEA-USP.

números e as circunstâncias são aterradores e acabrunhantes. A esfera do inimaginável os recobre.

Essa breve introdução é necessária não apenas como situação histórica da questão a ser levantada a seguir, mas também como recordação sempre necessária do horror sempre possível. Uma homenagem. Ponto.

Em 2016 foram lançadas, em Kiev, as bases de um Babyn Yar Memorial e Centro do Holocausto -- Babyn Yar Holocaust Memorial Center, em inglês-- destinado a documentar, preservar, estudar o que ali aconteceu, suas causas e consequências.

O Centro está em construção e para 2025 prevê-se a abertura de um recurso importante para o conceito do memorial. Nessa data, aberto o Memorial, seus visitantes seriam "entrevistados" à entrada por um algoritmo na forma do preenchimento de um questionário individual cujas respostas seriam em seguida complementadas por dados coletados sobre os respondentes, pelo mesmo algoritmo, junto às "mídias sociais" e onde mais possível. Nada difícil de fazer, dada a total exposição das vidas privadas que as pessoas hoje resolveram fazer e aceitar. Esse algoritmo mastigaria as informações obtidas e designaria, a cada visitante, um *papel* -- assim como se fala do papel de uma personagem numa encenação teatral-- dentro da tragédia recordada pelo Memorial; conforme as respostas fornecidas, os visitantes poderiam ser, enquanto permanecerem no Memorial, carrascos, colaboradores dos opressores ou vítimas. Os visitantes não escolherão seus papéis, o algoritmo faz isso por eles, sem margem para opção. Ou isso ou nada. Esse projeto foi concebido por Ilya Khrzhanovsky (nascido em 1975), cineasta polêmico conhecido por filmes (ou performances, happenings teatrais filmados: os gêneros misturam-se) como *4 e Dau*, este baseado na vida do físico Lev Landau, russo como Ilya K. *Dau* é um *film-fleuve* ainda inconcluso em 2019, a maior co-produção entre Rússia e Europa, envolvendo diversos institutos de cinema e TVs do continente europeu. Por seus filmes, Ilya K recebeu diversos prêmios em festivais e integrou a lista dos 17 melhores projetos do Atelier do Festival de Cannes de 2006. Alguém com um lugar no cenário da arte, portanto, seja qual for a opinião que dele se tenha -- admirado, criticado, odiado. Seus atores, entre profissionais e amadores, são alertados de que participarão de cenas fortes, podendo incluir sexo real, situações de humilhação, agressões físicas e mais.

A proposta de Ilya K, em suas próprias palavras -- e aqui entramos no coração deste texto -- quer evitar "um mesmo tipo de visita [ao museu] para todos". Sua observação e a proposta que dela deriva são argutas e adequadas. Nos museus tradicionais, o imã é o objeto exposto: o museu é feito e projetado para o objeto. Antes que alguém o diga: feito para as pessoas também, *sim*, "para a sociedade". Mas, dentro do museu, o protagonismo é do objeto. E *objetivamente*, a experiência objetivada de cada visitante singular é basicamente a experiência de todos os visitantes: todos veem a mesma coisa, todos leem as mesmas etiquetas. Alguns, que pagarem algo a mais, receberão comentários adicionais via audíofones. Mas no conjunto, a experiência "é a mesma para todos". Em termos mais apropriados: o Interpretante Imediato é o mesmo para todos, no ponto de partida. Em seguida, no entanto, cada sujeito acionará um Interpretante Dinâmico próprio -- ou poderia fazê-lo. (Ilya K não recorre a esses conceitos, por certo.) De todo modo, como ponto de partida a experiência dos visitantes de um museu é em alguma medida massificada -- talvez em larga medida. No Memorial de Babyn Yar, quando aberto, o algoritmo, conforme sua análise dos visitantes e o *papel* a cada um atribuído, irá dirigir os visitantes através dos labirintos da exposição. E nesse cenário passarão por experiências virtuais por meio de *óculos de realidade virtual* conforme seus papéis individuais: vítimas, colaboradores dos nazistas, soldados nazistas, prisioneiros de guerra, encarregados de proceder à queima dos corpos, tantas opções quanto as permitidas pelo sistema de computação instalado. Tecnologias do tipo "deep fake", que permitem a colocação de rostos em corpos aos quais não pertencem de modo a serem apresentados, por exemplo, como tendo sido filmados em situações delicadas capazes comprometer as respectivas pessoas, -- ou que colocam palavras nos lábios de quem nunca as disse nem diria, e sem que os observadores percebam anomalias--, farão com que os visitantes do Memorial vejam a si mesmos na situação de vítimas. Ou de carrascos. Ou de cúmplices voluntários. Ou de cúmplices forçados. Essas últimas opções, eu as imagino, não sei se Ilya K pensou nelas ou se o equipamento as permitirá em tal número. A apresentação do projeto observa que cada visita ao Memorial se revelaria "uma jornada desafiadora e por vezes chocante, com opções éticas no centro da experiência". Talvez como algo ainda mais perturbador, se houver algo mais perturbador do que ver seu próprio rosto no corpo de um torturador caso a representação que essa pessoa fizesse de si mesma nunca admitisse essa imagem...

Aqui entram em cena os recursos da nova tecnologia e as velhas questões de filosofia.

Os aspectos éticos relacionados ao projeto são óbvios e alguns já aparecem na forma de críticas à "gameificação do horror". Há muito a discutir a respeito -- mas não aqui.

Fiquemos agora com o antigo problema filosófico. O projeto de Ilya K coloca em cena, dito de outro modo --que ele não diz-- a relação entre *sujeito* e *objeto* mas de um modo não praticado (e não resolvido) pelo museu "normal". Qual a questão? Em linhas sumaríssimas, há uma barreira entre o subjetivo e o objetivo (melhor: o objetificado) a ser superada se é que o sujeito pretende alcançar a plenitude possível de seu desenvolvimento -- essa palavra é péssima, tem má fama e está corroída: melhor trocá-la por algo como *desabrochamento*, *florescimento*, o que for.) O sujeito tem de defrontar-se com a cultura objetificada (estou queimando etapas aqui)-- por exemplo, um objeto de museu, uma inteira exposição-- e encontrar um modo de incorporar a cultura objetificada, de apossar-se dela, de modo a realmente torná-la sua, torná-la uma experiência pessoal na qual ele mergulha por inteiro. Como fazê-lo?

Colocando-se no lugar do *objeto*.

O encaminhamento dessa questão na arte tem antecedentes históricos. No passado recente, grupos teatrais tiveram plena consciência do problema apresentado pela relação entre objetos e sujeitos, embora tampouco fossem esses os termos e conceitos por eles operados (não de público, em todo caso). Os exemplos não são tantos mas são, sim, significativos: o grupo Grotowski e seu Teatro Laboratório (pelo menos o *segundo* Grotowski, aquele que abandonou o palco convencional dos teatros), o Living Theater, hoje o Fura del Baus, cada um a seu modo, propunham a íntima comunhão entre objeto³ (os atores) e os sujeitos (os espectadores, transformados em "falsos espectadores", em "quase participantes"), uma mescla de objetos e sujeitos. Um simulacro de fusão, por certo, em graus variados de realidade ou artifício, dado que, mesmo se minimamente, os "verdadeiros" atores (ou os atores responsáveis por dar início à cena) ainda guardavam a iniciativa da convocação para a ação e dispunham de um roteiro mínimo capaz de permitir-lhes evoluir pelos meandros da nova relação e conduzi-la pelo menos de início; mesmo assim, havia uma mistura de papéis (por vezes, uma abolição de papéis) capaz em todo caso de prover uma experiência diversa e mais intensa a todos, atores e "espectadores", *que se transformavam todos em atores e espectadores ao mesmo tempo*. Os legados de Grotowski e do Living Theatre dão a impressão de não terem conquistado adeptos: o teatro a que se entregavam é difícil demais, cruel demais, no sentido em que Artaud compreendia a crueldade ...

³ Os atores são ao mesmo tempo sujeitos do objeto que eles mesmos representam e atuam e para eles, os espectadores, embora não o sejam, apresentam-se como seus objetos...

Nenhuma dessas experiências era "de massa": Grotowski, em seu momento mais radical, admitia apenas 15 ou 20 "espectadores" ao lado dos "atores", que deveriam transformar-se em espectadores enquanto estes viravam atores. Ilya K está propondo uma versão dessas propostas teatrais agora adaptada para os tempos da massificação galopante e descerebrante quando o que mais se aproxima de uma cena grotowskiana é o concerto de rock em estádios e arenas com os corpos em êxtase polissensual -música, cheiro, pele-. E a questão filosófica adjacente, a mesma embora por ele formulada, é clara: se eu vir a mim mesmo de fora, como um objeto, no papel de um carrasco, sentirei algo mais que não posso sentir assistindo à *Lista de Schindler* ou qualquer dos grandes filmes tchecos e poloneses do passado sobre o mesmo tema. Se eu vir a mim mesmo, com meu rosto, em meu papel assumido de vítima, nas mãos de um carrasco, saberei o que foi *aquilo*. Se eu entrar com meu rosto no corpo de um ator que estará representando esse papel dentro de um "banheiro de desinfecção" que sei que libera um gás que me matará, sentirei outra coisa. Terei ultrapassado a barreira quase sempre intransponível que me separa, como sujeito, do objeto, da cultura objetificada no museu.

Ilya K não estava preocupado, ao propor seu projeto para o Memorial, que o aceitou, com a velha e complicada questão da relação entre sujeito e objeto -- agora próxima pelo menos de equacionamento com a adoção dos conceitos de cultura subjetivada e cultura objetificada. Sua intenção era, "apenas", evitar que as pessoas tenham, todas, a mesma experiência no interior de um museu -- sem que o museu tenha qualquer informação ou controle sobre o que ali experimentaram. Seu ponto de partida foi, para mim, heurístico.

27 de maio de 2020