

editorial
editorial
entrevista
interview
ágora
agora
tapete
carpet
artigo nomads
nomads paper
projeto
project
expediente
credits
próxima v!rus
next v!rus

TAPETE
CARPET

BURRICE ARTIFICIAL: DECODIFICAÇÃO, PROTESTO E PANDEMIA
ARTIFICIAL STUPIDITY: DECODING, PROTESTS, AND THE PANDEMIC
MATHEUS DA ROCHA MONTANARI

V!21
REVISTA V!RUS
V!RUS JOURNAL

issn 2175-974x
dezembro . december 2020



Matheus da Rocha Montanari é bacharel em Tecnologias Digitais e artista visual. É membro do grupo de pesquisa Poéticas Digitais, onde investiga as relações entre arte, tecnologia, inteligência artificial, corpo e paisagem. Atualmente, desenvolve a noção de paisagens algorítmicas e o uso de sistemas de Inteligência Artificial para a criação poética. matheusmontanari@gmail.com <http://lattes.cnpq.br/026219377609144>

MONTANARI, M. R. Burrice Artificial: decodificação, protesto e pandemia. **VIRUS**, São Carlos, n. 21, Semestre 2, dezembro, 2020. [online]. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus20/?sec=5&item=113&lang=pt>. Acesso em: dd/mm/aaaa

ARTIGO SUBMETIDO EM 23 DE AGOSTO DE 2020

Resumo

Este artigo apresenta o projeto experimental em arte e tecnologia Burrice Artificial. Com base no cenário pandêmico que se instaura globalmente, em 2020, pela Covid-19, o projeto busca explorar outras formas de entendimento da situação, levando em consideração as grandes mediadoras do período: as tecnologias digitais. Através do som, o trabalho faz uma reflexão sobre os protestos realizados em São Paulo durante o período de abril a junho de 2020, que ficaram conhecidos como *janelas*. Os áudios dos protestos foram gravados e transcritos automaticamente em texto por um sistema de Inteligência Artificial, nativo de muitos modelos de *smartphones*, o que acaba por revelar que tipo de leitura e decodificação esses aparelhos fazem do cenário socialmente conturbado do período.

Palavras-chave: Arte digital, Inteligência artificial, Pandemia

1 Introdução

O ano de 2020 está sendo marcado por diversos eventos disruptivos na paisagem global. Existe, particularmente no Brasil, uma combinação complexa de eventos políticos somados ao contexto pandêmico. Apesar da sua já conhecida ubiquidade, as tecnologias digitais ganharam destaque no período de isolamento social, e passaram a mediar quase todos os encontros. Tendo em vista este cenário, cada vez mais permeado pelas tecnologias, perguntamo-nos qual é a leitura que esses tipos de dispositivos fazem da paisagem urbana atual. Não resta dúvida de que nunca fomos tão digitais, nem tanto por uma questão de escolha, mas pela configuração ocorrida em meio à pandemia de Covid-19, em que praticamente os únicos encontros possíveis se tornaram digitais. Com esse questionamento em mente, desenvolvemos o projeto artístico *Burrice Artificial*.

O projeto consiste na captação de áudio dos protestos que aconteceram contra o governo federal durante esse período, conhecidos como *panelaços* ou *janelaçõs*. Em seguida, os áudios das gravações eram processados por um *software* de transcrição de áudio para texto, que utiliza um sistema de inteligência artificial para identificar os sons. Devido à sua característica heterogênea, ou seja, de diversas fontes (sons de painéis, gritos, conversas, músicas), os ruídos muitas vezes confundiam o sistema, que fazia interpretações equivocadas, ou interpretações a partir de um tipo diferente de decodificação.

Dessa forma, *Burrice Artificial* é um experimento para entender a percepção dos agentes não-humanos no contexto dos protestos durante a pandemia. Durante os protestos, algumas palavras se perdem no ar e o sistema faz outras leituras do que é dito. Em uma espécie de *poesia-dadá-artificial*, os áudios se transformam em texto, pela propriedade decodificante dos mesmos aparelhos eletrônicos que foram os grandes mediadores do isolamento social.

Os protestos, que aconteceram em diversas cidades do país, principalmente no período de abril a junho de 2020, eram marcados pela população que, de suas janelas, batia painéis e gritava contra as ações – ou a falta de ação – do governo, no cenário complexo que se instaurou por causa da pandemia. Na impossibilidade de sair de casa para protestar, o som se revelou um meio potente. Enquanto se enxergavam ruas vazias, escutavam-se as multidões invisíveis que, por sua pulsão sonora, preenchia os espaços através das ondas que transformaram a paisagem da cidade. A rotina mudou temporariamente: os dias eram marcados pelo silêncio das ruas esvaziadas e as noites, pelos ruídos, gritos e bater de painéis dos protestos.

2 Janelas desobedientes

Burrice Artificial é parte de um projeto maior, intitulado "Janelas Desobedientes"¹. Ele é resultado de um projeto de investigação realizado na disciplina "Arte e Design de Interface em Escala Urbana", ministrada no primeiro semestre de 2020 pela Profa. Dra. Giselle Beiguelman, no Programa de Pós-graduação em Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - FAUUSP. O projeto "Janelas Desobedientes" faz uma investigação do impacto da pandemia da Covid-19 no contexto urbano da cidade de São Paulo, utilizando, principalmente, o som como um indicador político e marcador social durante a quarentena.

Como desdobramentos do projeto, além do *Burrice Artificial*, surgiu a criação, em grupo, de uma plataforma em três dimensões que realiza uma exploração geográfica mediada pelo som, intitulada "Janelas Dissidentes". Durante o processo, também foi desenvolvido o trabalho em vídeo "Ainda Estamos Vivos", selecionado para a *Bienal de la Imagen en Movimiento 2020*², da Argentina, e dois ensaios visuais de Aline Nakamura e Marcos Piffer. Todos esses desdobramentos estão disponíveis no *site*³ do projeto "Janelas Desobedientes".

3 Humanos e não-humanos no mesmo plano de análise

Bruno Latour (2012) é um dos formuladores da Teoria Ator-Rede (TAR), que serve como um dos pontos teóricos principais para o desenvolvimento deste trabalho. Na TAR, mais do que os fatos em si, o que está em evidência são as ações e a rede que se estabelece a partir delas. Latour trabalha contra as separações de natureza/cultura, e, através da TAR, desenvolve outra concepção do social. Ela difere da visão sociológica clássica, que entende a sociedade como exclusivamente humana e separada do âmbito convencionalmente chamado natural. O autor argumenta que, na noção clássica, o social é compreendido como algo fixo, como um dado da realidade, em um âmbito da existência real, substancial, que já se apresenta quase como um ente independente em si. Contra essa metafísica sociológica, Latour sugere pensar o social através da noção de *associação*.

Latour (2012) propõe que trabalheemos através das *associações*, mapeando a rede que se constrói entre elas. Sendo assim, não devemos considerar que existem atores pré-definidos. O ator só é ator no momento da agência. Latour utiliza, para isso, o termo *actante*. Sendo assim, a ação é pensada mais em um sentido de *evento* do que qualquer outra coisa. A noção de agência se define a partir das reverberações que ela terá dentro da rede em que atua. Se não há efeito dentro da rede, não se trata de agência.

Com essa definição, podemos qualificar os objetos – e, principalmente, os objetos técnicos – como atores. Isso é dizer que os objetos também agem. Quando falamos dessa agência, não nos referimos a uma noção de causa-efeito, mas de eventos dentro da rede. Dentro da TAR, podemos colocar as duas ordens de eventos – dos humanos e dos não-humanos – em um mesmo plano de análise, para que possamos, através de cada evento, mapear as relações e as associações que se desdobram delas.

Em *Burrice Artificial*, propomos o entendimento de que os dispositivos de gravação de áudio e o aplicativo integrado de transcrição, que acompanha esse equipamento, podem ser uma fonte de pesquisa e

entendimento da dimensão sonora da paisagem, nesse contexto específico. O projeto trabalha, sobretudo, com as dimensões estéticas do som, lidando, entretanto, com um tipo de sensibilidade diferente. Essa análise e produção estética se desenvolve em relação ao actante não-humano, em um tipo de decodificação que difere da nossa.

4 Sensibilidade performativa

André Lemos desenvolve a noção de sensibilidade performativa a partir da rede da Internet das Coisas (IoT, ou *Internet of Things*). Segundo o autor, a Internet das Coisas é

uma rede de objetos relativamente autônomos, cujas ações interferem diretamente nos espaços públicos, no lar ou no corpo, seja com os atuais projetos de cidades inteligentes (*smart cities*), casas inteligentes (*smart home*), ou objetos vestíveis (*wearables*). (LEMOS, MARQUES, 2019, p. 1)

Os objetos da IoT possuem uma conectividade que permite tipos de interações entre si que escapam, ou que não precisam necessariamente passar pelo humano. Essas trocas se dão a partir de uma sensibilidade diferente da nossa: não são nossos sentidos de visão, audição, tato, paladar que atuam na percepção do mundo. Os objetos possuem sensores específicos e parâmetros diversos. É nesse sentido que Lemos define a sensibilidade performativa:

Esses objetos sentem o mundo, produzem dados e agem de forma autônoma e independente de uma intervenção humana direta. O modo particular de sentir o mundo, de comunicar e de agir sobre outros objetos é o que dá especificidade à IoT. Chamamos essa qualidade de sensibilidade performativa (SP). (LEMOS, BITENCOURT, 2018, p. 166).

Nesse sentido, *Burrice Artificial* explora a sensibilidade performativa dos dispositivos de gravação de áudio e dos aplicativos de Inteligência Artificial responsáveis pela transcrição de áudio para texto, no contexto da Teoria Ator-Rede. Qual é a leitura que esse conjunto realiza da paisagem sonora específica desse período conturbado?

5 A construção da burrice

Para a construção do projeto, foram gravados em áudio os protestos que ocorreram no período entre abril e junho de 2020, em diversos pontos da cidade de São Paulo. As gravações ocorreram nos bairros de Bela Vista, Consolação, Barra Funda, Cambuci, Santa Cecília, Pompéia e Ermelino Matarazzo, nos horários dos protestos. Esses áudios foram então processados por um aplicativo de transcrição disponível para *smartphone*, o processo de transcrição, realizado em seguida às gravações, foi gravado em vídeo, resultando no conteúdo audiovisual final. Estes produtos encontram-se disponíveis no website *Vimeo* do projeto, em: <https://vimeo.com/showcase/7445124>.

A transcrição de áudio foi realizada a partir de um aplicativo de gravação de áudio para celular. Trata-se do aplicativo padrão presente nos dispositivos da Samsung, uma das empresas líderes no campo dos smartphones. Para o desenvolvimento do trabalho, utilizamos o modelo *Galaxy S9*, e o aplicativo *Gravador de voz* na versão 21.2.22.06. Não desenvolvemos o programa em si, pois nosso interesse era entender que decodificação esse tipo de aplicativo padrão do aparelho realizaria. Quando falamos em decodificação, estamos nos referindo ao processo de transcrição de um formato de código em outro, nesse caso do áudio para a escrita.

O gravador de voz da *Samsung* possui código fechado, e discutir o seu funcionamento ultrapassa o escopo deste artigo. Utilizamos o aplicativo a partir da experiência do usuário. Podemos pensar a partir da filosofia da *caixa preta*, que Flusser (1985) desenvolve a partir da fotografia. A *caixa preta* refere-se aos processos internos e desconhecidos dos aparelhos. Flusser argumenta, por exemplo, como “o fotógrafo domina o aparelho, mas pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado” (1985, p. 44). Do mesmo modo, em geral, o usuário desconhece o funcionamento interno do aplicativo, sabendo apenas que pode transcrever áudio para texto, sem entender como o procedimento é realizado.

Em *Burrice Artificial*, fazemos outro uso desse sistema, fora dos seus contextos programados, confrontando-o com o caos do bater de painéis e gritos dos protestos. O processo de trabalho ocorre em três momentos principais:

- + Os protestos são gravados com o próprio *smartphone*, no momento dos protestos.
- + Os áudios são transcritos em texto em tempo real pelo aplicativo.

+ O processo é, posteriormente, gravado em vídeo, através da captura da tela do aparelho.

É importante ressaltar que, na apresentação dos vídeos, o texto já aparece completo, pois a decodificação dos áudios em textos precede a gravação. O vídeo é realizado no momento da reprodução do som gravado, gerando um arquivo final, salvo no aparelho, que também contém as informações de texto. Mesmo assim, é possível perceber qual som é atribuído a cada palavra escrita através de uma indicação de cor. O texto escrito em preto muda para azul no momento em que o som associado é executado. A gravação do vídeo acontece simultaneamente à reprodução do som já gravado, e não à sua captação.

Quando falamos de uma decodificação equivocada do sistema, ou um outro tipo de leitura a partir de sua *sensibilidade performativa*, estamos nos referindo à sua funcionalidade programada de transcrever exatamente o que se escuta em texto. Entretanto, quando confrontado com as inúmeras fontes de som, que não são tão claras, o sistema acaba por confundir palavras e transcrever ruídos, através de uma decodificação que faz uma associação entre som e palavra escrita diferente da nossa, humana. Esse fenômeno pode ser observado nos vídeos apresentados.

Burric Artificial opera em ressonância com o conceito de *artificial stupidity* trabalhado por Micheál O'Connell (2016). O autor pontua a noção de que a estupidez pode ser um facilitador da descoberta dentro de sistemas pré-estabelecidos e do processo de criação artística. Para além dessa noção, entendemos que *Burric Artificial* faz um uso distinto do dispositivo, subvertendo-o em uma disfuncionalidade. É através dessa operação que o trabalho ganha seu conteúdo experimental, que permite o acesso ao conteúdo poético de um sistema de Inteligência Artificial, o qual não possui ferramentas para o entendimento de um conjunto de perturbações coletivas da paisagem sonora, na qual está inserido.

6 Considerações finais

A pandemia de Covid-19 exigiu repensar formas de comunicação. As tecnologias digitais, já estavam disponíveis há algum tempo, precisaram ser revisadas para se tornarem protagonistas desse cenário. Tiveram que comportar conversas profissionais, institucionais, educacionais, mas também aquelas do contexto pessoal, familiar e afetivo.

Nesse sentido, *Burric Artificial* é o resultado de uma pesquisa em arte e tecnologia que, através de um olhar e escuta críticos, proporciona uma reflexão acerca desse tipo de mediação tecnológica de processos sociais. O projeto não coloca a tecnologia e o processo social como elementos separados, mas busca entendê-los como parte e atores da mesma rede.

Reforçamos que *Burric Artificial* não é um experimento científico, mas artístico, que se desenvolve dentro de uma metodologia de criação artística, em que a dubiedade pode ser vista como uma potência estética. Os sistemas digitais e científicos dificilmente suportam essa característica, e prezam pela precisão. É justamente neste confronto que o trabalho exerce sua crítica. Como podem ser entendidas as leituras desses sistemas quando eles saem do domínio de um ambiente controlado, laboratorial, para atuar em um ambiente social, ou melhor, como coloca Latour (2012), de associações imprevistas?

Isso vem de encontro ao processo reflexivo desenvolvido em *Burric Artificial*. A partir desta análise, concluímos que é importante que se leve em consideração o contexto das associações formadoras da rede em que estamos atuando, e que este exercício de reflexão crítica sobre as *caixas pretas* que utilizamos é especialmente necessário.

Referencias

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

LATOUR, B. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria-ator-rede. Salvador: EDUFBA; Bauru, SP: EDUSC, 2012.

LEMOs, A.; BITENCOURT, E. Sensibilidade performativa e comunicação das coisas. In: **MATRIZES**, São Paulo, v. 12, n. 3, p. 165-188, set./dez. 2018.

LEMOs, A.; MARQUES, D. **Privacidade e Internet das Coisas**: uma análise da rede Nest a partir da Sensibilidade Performativa. E-Compós, v. 22, n. 1, 29 ago. 2019.

O'CONNELL, M. **Art as 'Artificial Stupidity'**. Tese (Doutorado em Filosofia). Universidade de Sussex: Sussex, Inglaterra. 2016.

1 O projeto contou com a participação de: Alline Alves Nakamura, Ana Paula Leal, Bruno Seravali Moreschi, Giselle Beiguelman (coordenação), Helena Cavalheiro, Iago Santos, Ícaro de Abreu, Laura Salerno, Livia Debbane, Luciana Moherdauí, Marcos Assis Piffer, Maria Claudia Levy, Matheus da Rocha Montanari, Paula Monroy, Sandra Kaffka, e Vinicius Santos Almeida.

2 Disponível em: <https://bim.com.ar/mirarnos-a-los-ojos/artists?id=41>. Acesso em 30 de set. de 2020.

3 Disponível em: <http://janelasdesobedientes.art.br/index.html>. Acesso em 30 de set. de 2020.