

AGENTES INTELIGENTES EM PROJETOS DE ARTE COMPUTACIONAL: CRIATURAS POÉTICAS OU MAQUINAS VIRTUAIS ?

Nikoleta Kerinska
doutoranda na Universidade de Paris 1
Panthéon-Sorbonne

RESUMO

Enquanto em computação os agentes inteligentes são um conceito de base, cuja confecção é diretamente ligada à solução de problemas práticos, sua aplicação no campo da arte computacional abre um universo de possibilidades inéditas. Compreender suas particularidades enquanto obras de arte, seu funcionamento e significado poético são os objetos desta reflexão. O estatuto dos agentes inteligentes enquanto criaturas ficcionais, o uso da linguagem natural como meio de contato com eles, e o surgimento duma dimensão diegética a ser investigada serão explorados como trajetórias de análise.

Palavras-chave: arte computacional, ficção, agente inteligente, imersão

SOMMAIRE

Si dans le domaine de l'informatique la construction d'agents intelligents est liée à la solution de problèmes purement pratiques, dans l'art numérique l'application de ces connaissances ouvre des possibilités inédites. Cette réflexion propose une analyse des aspects les plus significatifs en termes poétiques des agents intelligents projetés dans un but artistique. Parmi les questions de base on peut citer: le statut des agents intelligents comme des créatures fictionnelles, l'utilisation du langage naturel comme un moyen de communiquer avec eux, et l'émergence d'une dimension diégétique lors de ce contact.

Mots-clés: art numérique, fiction, agente inteligente, immersion

“Immonde secret de maître Zaccharius!
Le robot trouve le visage de la séduction
au fond de l'âme de sa victime, il prend les traits
du premier amour, là, là même,
tout au fond glacé des temps,[...]
Le robot a volé dans ses yeux mon visage...”
Hubert Haddad,
Le robot mélancolique

“Reality is which refuse to disappear
when you stop to believe it.”
Philip K. Dick, *Valis*

A palavra *realidade* impõe-se pela força de seu primeiro significado designando “o modo ser das coisas existentes fora da mente humana ou

independente dela” (ABBAGNANO, 2000:p.831). Não obstante, compreender a realidade, seja como algo imediato que se apresenta aos nossos sentido ou como uma abstração, implica impreterivelmente um questionamento e um ponto de partida. Se o ponto de partida for a tentativa de definir a realidade em função a uma oposição, o conceito de ficção surge como uma alternativa. Contudo, a oposição clássica entre realidade e ficção qualifica-se como contraditória, e até mesmo paradoxal em certas demonstrações¹. Enquanto o pensamento filosófico da escolástica até hoje procura determinar o que é a realidade, a ficção torna-se problema e tema privilegiado dos estudos literários e da filosofia da linguagem.

“Se a literatura e o cinema têm alimentado uma profunda reflexão sobre o conceito de ficção, em outras áreas como as artes visuais este conceito permaneceu relativamente inexplorado”(GUELTON, 2004). Examinar a ficção no campo das artes visuais implica uma análise dos dispositivos, dos meios de exposição, assim como da própria natureza da obras, sem negligenciar a estreita relação entre processo de experimentação (isto é a concepção da obra), a obra finalizada e sua análise posterior. A questão da ficcionalidade de obras artísticas, pode ser apoiada (ou mesmo sujeita) em diferentes teorias da ficção. Uma obra de arte poderá ser considerada como obra da ficção, por exemplo, segundo seu caráter *não referencial* com os estudo de Kate Hambürguer e Dorrit Cohn, ou como uma construção *lúdica compartilhada* segundo as definições de John Seral, Jean Marie-Schaeffer e Wallton Kendall, ou ainda tendo como referência a *teoria dos mundo possíveis* desenvolvida por Leibnitz, Luis Borgès, David Lewis e Thomas Pavel (ver GUELTON, 2007:p.19). Um leque de possibilidades é posto.

Nossa intenção é de empreender uma reflexão sobre algumas obras de arte computacional cujas estruturas interativas envolvem o publico em situações que se caracterizam como ficcionais. No nosso entendimento uma situação ficcional exige uma construção que torna possível uma *imersão mimética* – isto que Jean-Marie Schaeffer define como o “mecanismo que permite a criação de representações inteiramente ilusórias”(1999:187). A *imersão mimética* necessita também dum contexto onde existe “a possibilidade de considerar uma coisa *como se fosse* uma outra”(ZACCAÏ-REYNERS, 2005). Neste sentido, as ficções artísticas se constituem à partir de elementos assimilados da realidade, organizados num *contexto diegético*,

onde a realidade e a ficção se confrontam e se contaminam mutuamente, problematizando assim os limites próprios da ficção.

Ficções Recorrentes

De todas as construções imaginárias do homem, a mais intrigante é sem dúvida esta do seu duplo. A ideia dum Deus que cria o homem à sua imagem retomada como o homem que cria seu duplo repetindo o gesto divino é um mito constantemente reativado. O duplo do homem, nosso sócio, sempre quase *idêntico*, quase *humano*, adquiriu um estatuto de grande clássico no imaginário contemporâneo. Tema principal da ficção científica, esta criatura encarna formas diversas: máquinas inteligentes, robôs antropomórficos, seres puramente virtuais, entidades em metamorfose permanente! E, sua presença é um marco incontornável nas aventuras humanas.

Como se propulsado pelas ideias artísticas, o desejo de criar máquinas cada vez mais competente impregna efetivamente as pesquisas científicas atuais. Projetadas para usos industriais diversificados, para a execução de tarefas de risco ou para operações insalubres, essas máquinas dispõem de *corpos* incrivelmente eficientes e performáticos. Enquanto as pesquisas em robótica se ocupam de seu desempenho biomecânico, a informática procura dar-lhes uma *alma*, no sentido mais concreto do termo – algo que lhes anima, que lhe confere uma dimensão psíquica. Nestas pesquisas o conceito de agente inteligente ocupa um lugar privilegiado. Nele se concentram os objetivos mais ambiciosos do pensamento científico – formalizar uma inteligência e consciência criadas artificialmente.

Enquanto em computação, a noção de agente inteligente implica criação de técnicas para resolver problemas de ordem pragmática, a aplicação destes estudos no campo da arte computacional abrem uma esfera de possibilidades inéditas. Num primeiro momento, esta reflexão se propõe examinar o conceito de agente inteligente e sua aplicação em arte computacional. Em seguida abordaremos três projetos artísticos cujos resultados são respectivamente três agentes inteligentes. A problemática do conceito da ficção no campo da arte computacional será examinado a partir dessas obras.

A imagem da mente

O termo *agente* provem da palavra latina *agere*, ou seja *fazer*, indicando diretamente a finalidade destas realizações computacionais. Marvin Minsky utiliza o termo agente em sua teoria sobre o funcionamento da mente humana, propondo que a mente seja pensada como uma sociedade de agentes (1988). Segundo Minsky, o agente é a menor componente da mente humana. Responsável de ações extremamente simples, o agente é algo privado de inteligência. A complexidade da mente, e num sentido mais amplo da inteligência humana, é o resultado do trabalho de uma quantidade exorbitante de agentes interligados, cuja ações encontram-se em constante comunicação.

Em computação, o conceito de agente tem uma ampla aplicabilidade, tendo como resultado uma quantidade de tipos de agentes considerável, que diferem em suas funções e níveis de habilidade. Um agente é portanto uma entidade computacional que é capaz de realizar e/ou automatizar certas tarefas. Entre as funções principais executadas por um agente, podemos citar: a busca e a análise de dados, a filtragem, a edição, o armazenamento, e a atualização dos resultados. Na área da inteligência artificial o agente torna-se um conceito de base, uma vez que um programa inteligente é o pensado a partir da teoria de Minsky como a soma de agentes que atuam e interagem tendo metas comuns. Desenvolvidos com técnicas de inteligência artificial, os agentes adquirem certas características que os tornam mais eficientes. Neste caso os chamamos de *agentes inteligentes*.

Do ponto de vista da informática, um agente inteligente é um objeto, construído com técnicas de inteligência artificial, e, portanto, capaz de adaptar-se ao ambiente, memorizando suas experiências. Ele pode também comportar-se como um subsistema de aprendizagem, cujo objetivo é colaborar com o sistema principal, automatizando certas tarefas de processamento de dados, e atuando no controle e na transferência dos dados. Para que um programa seja considerado um agente inteligente, ele deve conter um ou mais dos seguintes elementos: uma base de conhecimento pré-definida; um motor de inferência, permitindo-lhe desenvolver raciocínios mais ou menos complexos; um sistema de aquisição conhecimento; um mecanismo de aprendizagem.

Reunindo estas elementos, teoricamente é possível projetar um programa inteligente. De uma maneira geral, um agente bem desenvolvido deve atender as

seguinte exigências: ser autônomo nas suas decisões; ser capaz de comunicar e cooperar, coletando, selecionando e trocando dados com outros agentes ou usuários humanos; raciocinar compreendendo seu ambiente e fazendo deduções; mover-se pela rede, realizando tarefas sem que o usuário seja obrigado a intervir. No momento, nenhum agente inteligente dispõe de todos esses recursos. No entanto, os agentes são projetados para atender metas mais diversas e seu sucesso como *entidades que agem* é inegável.

Concebidos com intenções artísticas, os agentes inteligentes são obras interativas, que trazem uma série de questões sobre a própria natureza do trabalho artístico, sobre as possíveis trocas entre a inteligência humana e esta da máquina, ou ainda sobre a possibilidade de se criar máquinas destinadas a diversas experiências poéticas. Por meio de suas estruturas interativas e de seus modos operacionais, estes agentes, frutos de projetos artísticos, externalizam a pluralidade dum universo tecnológico complexo. Este universo é evocado por Simondon como um mundo que merece, precisa e deve ser investigado e explorado para encontrar suas representações adequadas no contexto da cultura (2008:p.220). Nossa reflexão é profundamente inspirada pelas ideias de Simondon, procurando revelar os aspectos mais significativos em termos poéticos dos agentes inteligentes frutos de projetos de arte.

A matéria sensível

O projeto Smell Bytes foi realizado pela artista norte americana Jenny Marketou durante sua estadia no centro de pesquisa em arte e tecnologia Banff Centre, no Canadá. O resultado deste projeto é um agente inteligente chamado Chris.053. Este é um agente programado para percorrer as salas de chat e videoconferência on-line em busca de odores humanos. Jenny Marketou descreve Chris.053 como um *farejador em série* (serial sniffer), que não consegue controlar sua vontade de farejar, de cheirar. A artista vê os atos de farejar (sniffing) e de espreitar (lurking) como metáforas das ações dos agentes inteligentes atuando na rede Internet². Chris.053 é um programa que vasculha os perfis dos usuários CUSeeMe e de outros sites de videoconferência para roubar suas fotografias.

Desenvolvido com algoritmos de reconhecimento de imagem, Chris.053 é

capaz de analisar as propriedades geométricas das fotografias roubadas de acordo com conceitos de beleza, harmonia e simetria. Em seguida, essas análises são usadas na definição do odor corporal de cada pessoa. De maneira extremamente ágil Chris.053 indica: “você tem cheio de chocolate”, “de morango”, “de limão”, “de mofo” ou “de gamba”. Em seguida, o cheiro é armazenado em sua coleção de odores, e ele parte percorrendo a rede em busca do próximo usuário.

A ideia de utilizar a aparência visual de um ser humano para calcular o seu odor corporal é inspirada nas pesquisas de Ludwig Boltzmann Research Institute em Viena, onde é estudada a relação entre os padrões de beleza e os odores corporais. De uma forma divertida, a artista trata a questão dos preconceitos sociais, fazendo uma crítica a esse tipo de pesquisa. Neste projeto, um ser artificial avalia a beleza e o odor humanos por meio de algoritmos que simulam a visão e o olfato. O ser humano é apreciado esteticamente por um agente que invade ao máximo sua privacidade. Num jogo entre o fictício e o vivido, se estabelece uma relação intrigante e ambígua entre virtual e real, entre artificial e natural.

The Giver of Names é um outro projeto de arte realizado por David Rokeby que trata da convergência entre o mundo dos humanos e esse dos agentes. *The Giver of Names*, ou *O criador de nomes* é um agente inteligente dotado de visão e de fala, capaz de nomear os objetos que lhe são apresentados. Realizado como uma instalação, esse agente dispõe de uma câmera fixa sobre uma base, um pedestal, um sistema informático e uma vídeo projeção. O visitante pode escolher um objeto, ou um conjunto de objetos, e colocá-los no pedestal. Uma vez na base, o objecto é captado pela câmara e transmitido para o agente em formato de imagem. O agente interpreta o objeto em vários níveis: em termos de cor, contorno e textura, levando em consideração partes do objeto e as relações entre elas. O processo desta interpretação é mostrado numa vídeo projeção como sequências de imagens.

Ao longo da análise, os objetos capturados pela câmera (o olho artificial do agente) tornam-se cada vez mais simplificados e abstratos. Desta forma, o agente *purifica* a morfologia objetos *vistos* para poder classificá-los segundo seu sistema de valores. A atribuição de valores para cada objetos é feita a partir de uma base de conhecimento de cerca de 100.000 palavras e ideias, que o agente é capaz de associar às imagens dos objecto capturados. Essa base de conhecimento funciona

a partir de uma estrutura sintática que permite a composição de frases gramaticalmente corretas. Assim, para cada objeto ou grupo de objetos, cria-se uma sequência de palavras ou frases que expressam isto que o agente vê. Os conteúdos respectivos à experiência visual do agente são apresentados na tela do computador e lidos por ele em voz alta.

Essas frases, às vezes engraçadas e poéticas, às vezes absurdas e totalmente privadas de sentido, nos imergem no mundo sensível do agente – estamos em contato imediato com o que poderia ser percebido como o estado mental deste agente e sua capacidade de interpretação. Este *esforço* para compartilhar seu mundo interior, para exprimir sua percepção por meio da linguagem natural é comovente. Espontaneamente queremos iniciar um diálogo com ele, lhe falar.

Contudo, existe um outro tipo de agentes inteligentes concebidos especificamente para interagir com os humanos por meio da linguagem natural. O agente Sowana é uma obra de arte deste gênero³. Projetada pelo coletivo artístico *Cercle Ramo Nash* (Paul Devautour e Yoon Ja), Sowana é uma crítica de arte feitas para ajudar as pessoas entenderem a arte produzida atualmente. O objetivo principal de Sowana é conversar de maneira coerente com os humanos compartilhando suas ideias sobre arte, tentando melhorar seus conhecimentos.

Desde o início da conversa, ela se apresenta como uma especialista em arte, mas se uma questão concreta sobre o assunto lhe é colocada, ela responde que tudo depende de nossa definição de arte, e completa que por mais paradoxal que isso possa parecer, até hoje ela não é capaz de definir o que é a arte. No entanto, ela sabe que a pintura é “um passatempo antigo, e que este que se dedica à isso tentar se passar por experto”. E, se insistirmos em questioná-la sobre o desenho como uma prática artística, visivelmente irritada ela responde: “você vive no tempo do telégrafo!”. Em outros momentos porém, ela se destaca com uma competência surpreendente; explicando o conceito de *operador em arte*, por exemplo: “O artista, o curador, o crítico, o colecionador, e o espectador são todos operadores em arte: eles estão todos igualmente criativos!” Na pergunta se ela é uma artista também, ela retruca: “você duvida?”.

Sim! Antes do mais nada é a duvida que se impõe como sensação

predominante após uma breve conversa com Sowana. Ela existe numa oscilação misteriosa entre o incerto e o palpável. Mesmo quando ela não consegue acompanhar nossas perguntas, ou quando ela patina em suas respostas, um contato próximo é experimentado. Um desejo súbito de conhecer este ser enigmático, de olhar em seus olhos nos invade.

Sowana é um robô de conversação, ou seja, um agente *chatbot*, programado para interagir com humanos por meio da linguagem natural. Em projetos deste tipo, a atenção é focada no uso da linguagem natural, e, respectivamente, na formulação das frases. Em geral, estes agentes são concebidos para discutir sobre um assunto específico, ou simplesmente para comunicar com os humanos. Eles demonstram seus conhecimentos nos diálogos, colocando em exercício a linguagem natural como interface na comunicação homem-máquina.

A linguagem natural : uma pratica entre imersão e ficção

Três questões são propostas na tentativa de identificar a substancia ontológica das obras citadas: a primeira questão é sobre o estatuto do agente inteligente como uma criatura da ficção, que implica a noção de identidade pessoal e as possibilidades de simulá-la computacionalmente; a segunda trata da utilização de linguagem natural como meio de experimentar e de interagir com este tipo de obras; a terceira aborda a comunicação com o agente como uma experiência ficcional, que coloca o foco no diálogo como mecanismo imersivo. No nosso entendimento, essas três questões são postas também pelas próprias obras, e seus desdobramentos serviram como guia em nossa análise.

O projeto artístico de um agente inteligente se realiza no processo de comunicação entre ele e o público. O nível de envolvimento psíquico e emocional da pessoa que interage com o agente corresponde ao sucesso do trabalho, uma vez que o objectivo do agente é encarnar um personagem. Conversando com um agente ininteligente, o interlocutor humano vive uma experiência singular, testando a sutileza e os limites de sua própria consciência. O sujeito que fala a um agente na maioria dos casos está ciente de que o agente é apenas o programa computacional, que ele não interpreta nada, que não atribui nenhum sentido as palavras recebidas.

No entanto, o agente dá respostas consistentes, contribuindo assim para a ilusão de um verdadeiro contato. Esta ilusão pode ser apreciada e valorizada como um *efeito de presença*. O efeito de presença se constitui unicamente se o interlocutor humano acreditar que atrás da tela existe uma criatura consciente. Imaginando esta criatura, ele entrara no jogo mental da ficção. Neste caso, o efeito de presença, evolui em função e de acordo com as reações do agente, pelas frases que ele compõe, tecendo uma situação ficcional.

Para compreender este efeito de presença é preciso considerar o agente apenas como um programa computacional. Em outras palavras, eliminando qualquer possibilidade de uma experiência poética que ele possa proporcionar. Assim, ele passa a ser reconhecido um dispositivo em operação, ou seja, fazendo demonstração da *presença* de sistema computacional em funcionamento. Esta é a *presença real e efetiva* do programa e de suas promiscuidades técnicas, sem que isso implique algo além de sequências de cálculo. Observando a estrutura pragmática que faz a obra existir, nos deparamos com simulacro de uma comunicação modelada a partir de padrões de comportamento humano.

É preciso sublinhar que uma obra deste gênero se realiza apenas se houver interação. E se esta interação, que se organiza com um diálogo com o agente, levar o interlocutor humano a um envolvimento emocional uma percepção paradoxal se sucede. O diálogo é troca que se molda numa malha textual, narrativa solicitando permanentemente a consciência humana.

O agente e o humano são dois interlocutores desiguais em seus modos de comunicação: ambos procedem por tratamento de símbolos, mas enquanto o agente trata esses símbolos tendo como base regras sintáticas, o interlocutor humano lhes interpreta construindo um significado, podendo sentir emoções. Esta disparidade é descrita por John Searle da maneira seguinte: “Um programa de computador nunca funcionara como a mente humana. A razão disto é que o programa funciona de maneira puramente formal, sintática, enquanto a mente tem algo a mais. A mente dispõe duma semântica – sua estrutura formal opera também um conteúdo”(2009:p.42).

Quando o agente acompanha o raciocínio humano, o diálogo realização a

proposta artística. Ele permite ao mesmo tempo conhecer a identidade do agente e vivenciá-lo como uma ficção. Da mesma forma, é no diálogo que tecem as relações obra – espectador. Isto é um espaço-tempo compartilhado que consolida a dimensão diegética da obra. O ato do diálogo corresponde a temporalidade frágil da experiência ficcional, designada por Bertrand Gervais como “a instantaneidade do efeito de presença”(2007:p.7). Como explica o autor: “Os dois espaços-tempos [este do público e este da obra] convergem para criar uma zona mista, onde coabitam o próximo e o distante, o virtual e o verdadeiro, o antes e o depois. Este é um território duma ilusão, onde todos os paradoxos são possíveis.” (GERVAIS, 2007:p.7) Assim, no contexto de uma troca entre o interlocutor humano e o agente, o diálogo revela-se como o mecanismo da ficção, e, portanto da imersão na obra.

Um aspecto igualmente importante é que o desencadeamento do diálogo, que traz como consequência a sensação de imersão. Este desencadeamento evolui em função das palavras humanas. São elas, ditas ou escritas, que guiam as respostas do agente. Neste sentido, o diálogo é traçado a partir de nós conceituais fornecidas pelo interlocutor humano, e detectados na base de conhecimento do agente. As palavras humanas indicam as trajetórias lógicas do diálogo constituídas dum lado da capacidades do agente (isto é sua base de conhecimento e motores de inferência) e investimento mental e emocional do interlocutor humano.

Enquanto dialogamos com o agente e ele nos dá respostas coerente, temos a sensação de uma troca atípica. Nesta troca, o interlocutor humano oscila entre imersão e emersão. Esta é também a situação paradoxal de um diálogo unilateral, mas sensato. Recebendo as frases do agente, o interlocutor humano interpreta-as para fornece-lhe uma resposta, valorizando o ato de dialogar. É evidente que a construção de sentido ocorre somente do lado humano. No entanto, uma comunicação é constituída – para o interlocutor humano pode ser uma experiência gratificante, até mesmo *poética*. Ele pode desfrutar de uma sensação momentânea de cumplicidade com o agente, que escapa a sua consciência. Mesmo sabendo que esta a falado para uma criatura incapaz de entender a linguagem natural, o interlocutor humano pode ressentir emoções absolutamente autênticas. Estas emoções repararão provavelmente em sua memória como lembranças de diálogos ocorridos. Segundo nossa hipótese esta situação paradoxal e enigmática é

devida ao uso da linguagem natural como um meio de interação com os agentes inteligentes. A questão é: como definir este tipo de interação ?

Durante sua conferência do dia 03 de maio do ano 2010 no *Collège de France*, Noam Chomsky afirmou que a linguagem natural é usada na maior parte do tempo para que os homens possam estruturar seus próprios pensamentos. Sendo assim, a linguagem natural é destinada antes do mais nada a ordenar o próprio raciocínio do homem, e apenas em algumas situações, ela é usada para comunicação interpessoal. Segundo Chomsky este uso é bastante restrito. Esta determinação rigorosa do uso da linguagem natural, intimamente ligada à essência de cada indivíduo permanece um problema científico particularmente interessante.

No caso dos agentes inteligentes, a linguagem natural é o mecanismo imersivo projetado na realização da obra de arte. Localizado no amago deste tipo de obras computacionais, a linguagem natural é uma interface, que pode ser pensada a partir da ideia do filósofo Henri Mavit. Segundo ele linguagem é a “ferramenta que torna possível contato entre a inteligência e o real” (MAVIT, 1939:p.1), entre o homem e seu mundo, e nesta troca o homem investe-se sem restrição.

Na interação realizada por meio da linguagem natural, o interlocutor humano vive um envolvimento absoluto no contexto da obra. Conversando, interpretando as palavras do agente e respondendo seguindo a trama do diálogo, ele é parte do processo da constituição da obra, do seu desenvolvimento e composição temporal. Por outro lado, uma obra de arte que se comunica pela fala como os outros seres humanos, proporciona para seu interlocutor num contato íntimo, impedindo-o de tomar uma distância crítica. Imerso no contexto desta comunicação fictícia, o interlocutor humano dificilmente reconheceria o agente inteligente como uma obra de arte. Dotado de fala, e conseqüentemente, da capacidade de solicitar nossa atenção em permanência, o agente inteligente nos envolve no jogo da simulação do contato humano.

No entanto, o instante de proximidade é extremamente frágil. Quando o agente não consegue acompanhar nossas perguntas, quando ele pula de questão em questão para disfarçar seus limites, a sensação de uma experiência frustrante se instala imediatamente. A magia de cumplicidade deteriora-se, dissipando o gosto

de uma realidade simplista e solitária. O agente não é mais esta criatura misteriosa, cuja identidade ressurgiu dos pixels luminosos da tela. Todos os laços afetivos são cortados! A partir deste momento podemos proceder a uma análise crítica de suas capacidades intelectuais, do seu funcionamento, do seu propósito enquanto obra de arte. Todavia, a lembrança de uma presença nebulosa, efêmera e puramente fictícia ficará na nossa memória como uma vivência única.

A característica mais interessante dessas obras é sem dúvida sua capacidade de estabelecerem relações num nível interpessoal com o público. Isto é devido ao tipo de interação que eles permitem. A principal razão deste fenômeno é o uso da linguagem natural. Isso leva o usuário a vê-los como objetos animados, ou mesmo inteligentes. O agente projetado para fornecer respostas poéticas para tornar possível assim experiências estéticas é uma obra de ficção que evoluiu na tensão constante entre imersão e emersão. A tentativa de compreender esta experiência, este contato entre um humano e um agente inteligente projetado para fins artísticos, nos leva a questionar o estatuto deste agente como uma criatura de arte e de ficção.

Jean-Marie Schaeffer aborda o problema da ficção da maneira seguinte :
“Parece-me que, para compreender a ficção, mas também a atitude ambivalente da cultura ocidental a seu respeito, é preciso de alguma maneira integrar o ponto de vista platônico (a imitação como ilusão) e este de Aristóteles (a imitação como modelagem cognitiva)” (1999:p.59). Analisando a proposta de Schaeffer, compreendemos que os agentes inteligentes podem ser considerados como um conceito unificador da sua ideia. Estas criações de natureza poética e ficcional integram ontologicamente as ideias de Platão (isto é a ficção como logro) às ideias de Aristóteles (isto é a ficção como uma forma de conhecimento mimético).

Por um lado, o agente é um sistema de computação capaz de administrar uma grande quantidade de informações e de fornecer essas informações quando solicitadas pelos humanos. O contato com um agente especialista num assunto e desenvolvido suficientemente bem abre diversas oportunidades. O agente pode nos ensinar sobre um tema de maneira rápida e estruturada segundo o nosso interesse específico, tornando-se portanto uma criatura preciosa. Simulando diversas competências ele se aproxima a noção de mimesis de Aristóteles, reconhecendo

que a ficção pode vir a ser meio de aprendizagem e de conhecimento (SCHAEFFER, 1999 : p.118-133).

Por outro lado, o agente nós atraí pelo seu efeito de presença. Simulando uma identidade fictícia, ele procura nós convencer de sua existência factual. Como explica Agnès de Cayeux numa entrevista de 12 de abril de 2010 para o jornal *Liberation*: “Uma pessoas pode apaixonar-se facilmente por um agente *chatbot*, especialmente quando ele está no corpo de um avatar ”. Esta é a dimensão da “contaminação afetiva” (SCHAEFFER, 1999:p.43) operada pelo agente, e também contestada por Platão como logro – uma imitação incapaz de produzir um conhecimento (1996, X, 605 c-d).

Existente há pouco mais de uma década, os agentes inteligentes concebidos como obras de arte permanecem relativamente raros como criações, e mais ainda como objeto de análise. No entanto, as sensorialidades que eles agenciam são surpreendem pela sua originalidade, fornecendo um quadro de questionamentos teóricos, metodológicos e formais. Vários problemas podem ser apontados entre os quais: a visualização dos agentes, suas manifestações corporais e habilidades de metamorfose. Seu estatuto enquanto criaturas ficcionais e poéticas que operam numa dimensão lúdica e ao mesmo tempo estética também precisa ser elucidado. Somos conscientes da necessidade de aprofundar estas reflexões tendo como objeto de estudo obras específicas, de onde novas questões surgirão. Todas essas questões ultrapassam as limites desta reflexão. Contudo, nossa ideia inicial de analisar o significado dessas obras a partir da sua problemática central (o uso da linguagem natural pelo publico na experimentação da obra) nos leva a reconhecer que a força de seu impacto surge do efeito de sua presença: nesse momento singular em que o interlocutor humano “captura uma centelha de verdade ou de vida, onde *a priori* havia somente pixels” (GERVAIS, 2007:p.23).

1 Ver MENOUD, Lorenzo. Qu'est-ce que la fiction? Paris:Ed. VRIN, 2005.

2 Depoimento da artista disponível em <http://www.jennymarketou.com/projects/smell.shtml>. Acessado em 28/03/2012.

3 Disponível em <http://www.thing.net/~sowana/>. Acessado em 28/03/2012.

Referências:

ABBAGNANO, Nicola. *Dicionario de Filosofia*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2000.

CAYEUX, Agnès de. “Mes avatars ont la parole”, *Liberation*, entrevista de Agnès de Cayeux com Marie Lechner de 12/04/2010 disponível em <http://www.liberation.fr/medias/0101629407-mes-avatars-ont-la-parole>, acessado em 01/02/2012.

CHOMSKY, Noam, disponível em http://www.college-de-france.fr/site/jacques-bouveresse/Conference_du_31_mai_2010_N__3.htm acessado em 01/02/2012.

GERVAIS, B. “L’effet de presence”, *Archée*, n°4, mai 2007.

GUELTON, Bernard “Fictions et interactions”, 2004, disponível em <http://www.fictions-et-interactions.org/Vis%8Ees.html>. Acesso em 13.07.2010.

GUELTON, Bernard. *Les arts visuels et la fiction*. Paris: Publications de la Sorbonne, 2007.

MAVIT, Henry. *L’intelligence créatrice*. Paris : Éditions Librairie Felix Alcan, 1939.

MINSKY, Marvin. *The Society of Mind*. New York: Ed. Simon & Schuster Paperbacks, 1988.

SCHAEFFER, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction*, Paris: Éd. Seuil, 1999.

SEARLE, John. *Du cerveau au savoir*, Paris: Éd. Hermann, 2009.

SIMONDON, Gilbert. *Du mode d’existence des objets techniques*. Lonrai: Éditions Aubier (5.éd.), 2008.

ZACCAÏ-REYNERS, Nathalie. “Fiction et typification”, *Methodos*, n°5 *La Subjectivité*, 2005, disponível em <http://methodos.revues.org/378>, acessado em 01/04/2012.

Nikoleta Kerinska é artista multimídia, pesquisadora e professora de arte computacional, atualmente doutoranda na Unievrside de Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Intrigada pelo valor cultural de todo tipo de tecnologia, seus projetos de arte são inspirados pelas convergências e pelas divergências da comunicação homem – maquina, tendo como foco principal a poética do artificial e as penetrações entre linguagem natural e imagem.

nkerinska@hotmail.com