



<https://dx.doi.org/10.35499/tl.v18i2>

A PRODUÇÃO ARTÍSTICA E O FIM DA INDIVIDUALIDADE NO CIBERESPAÇO

RENATA ALVES DE OLIVEIRA LINS

 <https://orcid.org/0009-0002-6622-0754>

RESUMO

O presente artigo busca identificar as mudanças na criação e difusão da produção artística com o avanço tecnológico no campo da informática, sobretudo com o surgimento de ferramentas de edição de texto, imagens e sons por meio da Inteligência Artificial (IA). Utiliza-se como metodologia a pesquisa bibliográfica, que segundo Lakatos (2021), é o método que abrange toda a bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo. Analisam-se os pontos positivos dessa evolução para o universo da arte, como a facilitação do acesso às obras e à divulgação dos trabalhos. Por outro lado, observam-se os pontos negativos, entre eles, a discussão sobre o próprio conceito de arte enquanto expressão da subjetividade humana. Também aborda a temática da originalidade, considerando o papel colaborativo do ciberespaço. Isso porque, os gêneros digitais modificam nossas formas de interação, tanto com a obra quanto com o artista que a criou.

Palavras-chave: Arte. Ciberespaço. Individualidade. Originalidade

ABSTRACT

ARTISTIC PRODUCTION AND THE END OF INDIVIDUALITY IN CYBERSPACE

This article seeks to identify changes in the creation and dissemination of artistic production with technological advances in the field of information technology, especially with the emergence of text, image and sound editing tools through Artificial Intelligence (AI). Bibliographic research is used as a methodology, which according to Lakatos (2021), is the method that covers all bibliography already made public in relation to the study topic. The positive points of this evolution for the world of art are analyzed, such as the facilitation of access to works and the dissemination of works. On the other hand, there are negative points, including the discussion about the very

* Mestre em Letras pela Universidade Federal do Espírito Santo (2011); é graduada em Comunicação Social (habilitação jornalismo) pela Universidade Federal do Espírito Santo (2001), tem especialização em Leitura e Produção de Texto pela Faculdade Saberes (2006), e complementação pedagógica em Letras - Português pela Faculdade São Camilo (2010). Já atuou como professora de Língua Portuguesa, no Ensino Médio da Rede Estadual de Ensino (1990-2000); trabalhou como repórter e colunista em jornais na cidade de Vitória (ES), produzindo textos jornalísticos e textos de opinião (2000-2017). Lattes: <https://lattes.cnpq.br/0255204743818795>.

concept of art as an expression of human subjectivity. It also addresses the theme of originality, considering the collaborative role of cyberspace. This is because digital genres change our forms of interaction, both with the work and with the artist who created it.

Keywords: Art. Cyberspace. Individuality. Originality

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a sociedade tem observado a evolução da tecnologia em todas as áreas do conhecimento humano. Nos campos da informática e da difusão de conteúdo, esse avanço acontece a passos largos, tornando difícil acompanhar as mudanças cada vez mais velozes, que têm exigido, tanto da comunicação quanto das artes em geral uma adaptação ao novo cenário virtual e autônomo.

No centro desse debate, fica a questão: e o papel do homem nesse novo universo, que a cada dia parece depender menos dele? Para além do debate da ocupação do mercado de trabalho, com a substituição da mão de obra humana por máquinas, discute-se o conceito de arte como expressão da subjetividade do homem e sua relação com as novas formas de criação por meio de programas de computador e sua difusão pela internet. Seja na produção de textos, no tratamento e na edição de fotografias, vídeos e sons, a música, a literatura, o audiovisual e as artes plásticas em geral sentem os efeitos positivos e negativos dessa relação do ser humano com a máquina.

Nesse sentido, esse artigo procura discutir tais mudanças, suas contribuições e os desafios trazidos com a utilização dessas ferramentas. Para isso, utilizou-se, como metodologia, a pesquisa bibliográfica em livros, revistas e artigos científicos – impressos e eletrônicos. Esse método de pesquisa foi escolhido, porque ele tem a finalidade de “[...] colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou fil-

mado sobre determinado assunto” (Lakatos, 2021, p. 212).

A partir do levantamento bibliográfico sobre o assunto observam-se os pontos positivos desse avanço, com a democratização do acesso à arte, a facilitação do trabalho e ampliação dos espaços de divulgação por parte dos artistas. Por outro lado, nota-se a preocupação crescente sobre o próprio conceito de arte como expressão humana dada a interferência das ferramentas tecnológicas no processo criativo, além do debate sobre a originalidade, considerando o papel colaborativo e interativo do ciberespaço.

A ARTE NO CIBERESPAÇO

Seja para aplicar um filtro na hora de tirar uma foto pelo seu smartphone e publicá-la nas redes sociais, seja para escolher uma rota no aplicativo de navegação no carro, o uso de ferramentas de inteligência artificial é uma presença importante no nosso cotidiano. A relação do homem comum com a tecnologia computacional acelerou-se nas últimas duas décadas, contudo seu início é bem mais antigo.

O ponto de partida sobre o surgimento da computação aconteceu ainda no século XIX. Em 1843, Ada Lovelace criou um diagrama da “Nota G”, que, segundo Cassian (2023), é considerado o primeiro programa de computador completo do mundo. Um século depois, em 1945, John von Neumann revolucionou a computação: naquele ano, o matemático húngaro publicou o artigo *Electronic Discrete Variable Automatic Com-*

puter (EDVAC), no qual afirma que o computador deveria ter três bases universais: um processador, uma memória primária e um conjunto de dispositivos de entrada. A chamada Arquitetura de Neumann tem seu elemento principal, de acordo com Vidal (2024), na possibilidade de os dados serem executados e armazenados de maneira uniforme. O sistema, então, realiza todo o seu processo de cálculos harmonicamente por meio do envio e recebimento de dados e instruções internamente.

Ainda segundo Vidal (2024), a partir daí, a evolução dos computadores se acelerou profundamente, com aparelhos tornando-se menores, mais práticos e economicamente viáveis, a ponto de a IBM comercializar seu primeiro software, no final da década de 1960. Desde então, os computadores, os programas e os equipamentos secundários foram se tornando cada vez mais acessíveis.

O avanço da tecnologia trouxe a popularização para outros equipamentos, além dos computadores. Smartphones, tablets e smartwatches são ferramentas conhecidas no dia a dia de boa parte da população, que encontra ao seu alcance toda uma sorte de aplicativos para os mais diversos interesses. Esses mecanismos, dos quais o ser humano tem se tornado cada dia mais dependente, não são utilizados apenas em pequenas tarefas. A tecnologia está presente em muitos setores da sociedade e os computadores, com seus softwares de edição, tornaram-se fundamentais para diferentes profissões. No campo das artes em geral, por exemplo, seu uso é largamente empregado.

Para atender à demanda desse segmento profissional há uma indústria de softwares de edição voltados à produção artística. O ChatGPT – uma ferramenta de processamento de linguagem natural orientada pela Inteligência Artificial –, é altamente

difundido para a criação de textos a partir de comandos básicos. Contudo, em todos os campos da arte, há ferramentas criadas para facilitar o trabalho do artista. Softwares de desenho assistido por computador, como o Adobe Photoshop e o Corel Painter, permitem que se desenhe e pinte digitalmente. Adobe Premier, Sony Vegas, Final Cut, Movie Maker são os aplicativos mais conhecidos para a edição de vídeo e, quando o assunto é música, GarageBand, FL Studio, Audacity, Ardour são programas de produção e masterização bastante utilizados.

A variedade de ferramentas está ligada às vantagens e desvantagens de cada uma no universo da informática. As soluções vão surgindo a partir da limitação apresentada pelos programas, que são constantemente atualizados para versões mais completas, permitindo que o artista escolha o modelo que melhor atenda a sua necessidade. Isso sem falar que muitos softwares são gratuitos ou têm versões falsificadas (piratas), o que facilita o acesso de mais pessoas a esse universo de possibilidades.

A Inteligência Artificial (IA) oferece um arsenal de instrumentos, permitindo que artistas expandam seus horizontes e ampliem o alcance e a eficiência do processo criativo, fazendo com que a produção fique mais barata, além de diminuir o tempo dedicado a um determinado projeto. Contudo, a ideia é que essa facilidade não substitua a criatividade humana. Para Guimarães (2023), ela é apenas uma ferramenta que pode ser usada para ajudar artistas a expandir e alcançar seus objetivos criativos. Porém, não se pode negar o fato de que a IA muda a abordagem sobre as noções de autoria e autenticidade na arte, debate que, alerta o autor, tem grande relevância no contexto do mercado de arte, pois o valor da obra depende de sua autenticidade.

Silveira (2024) relata que em 2018, a artista estadunidense Taryn Southern lançou o álbum *I am AI* primeiro feito inteiramente com a ajuda de um programa de inteligência artificial, o Amper. No cinema, essa experiência foi anterior. Em 2016, com a ajuda de um algoritmo chamado Benjamin, o cineasta Oscar Sharp e o pesquisador Ross Goodwin, da New York University, criaram o curta-metragem *Suspring*. Já a artista plástica brasileira Katia Wille, combinou inteligência artificial com suas obras para a exposição *ToTa Machina*, que aconteceu no Museu de Arte Sacra de São Paulo, em 2020.

Na literatura, o surgimento das novas formas de se produzir e consumir arte estabelece um novo desafio também para a análise dessa produção; essa é uma dificuldade que não se restringe ao campo da literatura. Os obstáculos partem da classificação do texto no ciberespaço, se seriam novos gêneros, novas estruturas ou novas correntes literárias, afinal a mudança é bem mais ampla, abrangendo quase todas as artes.

Tomando como base a literatura, temos uma mudança sensível com a utilização do computador, mais especificamente com o avanço da internet e a interatividade que lhe é inerente. Para Barbosa (1998), o computador traz uma mudança na relação do autor com a máquina. Se a máquina de escrever ou o gravador eram ferramentas sem capacidade de modificar a obra, o computador se apresenta como uma máquina manipuladora de signos verbais. Ou seja, a informação sai diferente de como entrou, é modificada por meio dos programas.

Na Ciberliteratura, o computador funciona como “máquina aberta”, ou seja, uma máquina em que a informação de entrada ou input é diferente da informação de saída ou output (por oposição às “máquinas fechadas”, como é o caso de um gravador áudio ou ví-

deo, onde a informação de entrada é igual a informação de saída). O computador no seu todo (hardware mais software) equivale a uma “máquina semiótica” criadora de informação nova, o que conduz a uma alteração profunda em todo o circuito comunicacional da literatura no que concerne à criação, ao suporte e à circulação da mensagem. (Barbosa, 1998, p. 183).

O computador passa a manipular os signos a partir de um esquema, que inclui os sinais linguísticos, as regras gramaticais e as instruções do sistema, que funciona por algoritmo. Para Barbosa (1998), isso não difere do sistema da própria linguagem, composta por uma combinatória infinita de átomos linguísticos (letras, fonemas, vocábulos), sendo a obra de arte uma estrutura combinada de forma inovadora.

Nesse novo cenário, o autor destaca que não é apenas o papel do produtor da obra que muda. O leitor também ganha um papel diferente. A passividade característica do receptor observador da literatura tradicional, tendo como suporte o papel, dá lugar ao agente também construtor da obra. A interatividade, segundo Barbosa (1998), pode favorecer uma inversão de papéis, dependendo da participação do leitor.

Contudo, esses avanços não anulam o papel do autor, apenas ampliam o fazer artístico: “[...] a criação do modelo de obra continua a ser um trabalho de concepção humana (criação ontológica ou essencial); a exploração do campo dos possíveis aberto por esse modelo potencial é que será tarefa da máquina” (Barbosa, 1998, p. 185). E isso será feito de forma muito mais rápida e mais ampla, convidando o leitor a participar de forma ativa da construção dos “múltiplos”, garantido a divulgação de uma arte agora variável e complexa, respeitando, porém, algumas regras para a circulação dessa mesma obra.

QUEM É O AUTOR?

Nesse contexto, um importante debate surgido com o advento das novas tecnologias e seu diálogo com as artes é a questão da autoria e do mercado virtual, que também afeta o cenário artístico. Em um espaço em que a autoria é compartilhada, como se discutem os mecanismos de consumo e comercialização dos produtos? No ciberespaço, a cooperação e interatividade colocam em debate a função e o status do autor.

A questão do autor foi tema de análise do filósofo francês Michel Foucault na década de 1960. Em *O que é um autor?*, um registro da conferência apresentada à *Société Française de Philosophie*, em 1969, Foucault afirma que os discursos literários deveriam ser providos da assinatura do autor, entendido não como um nome pessoal, mas uma função, um princípio de agrupamento do discurso, dando-lhe organização e coerência, além de diferenciá-lo dos demais discursos.

O nome do autor não está localizado no estado civil dos homens, não está localizado na ficção da obra, mas na ruptura que instaura um certo grupo de discursos e seu modo singular de ser. Consequentemente, poder-se-ia dizer que há, em uma civilização com a nossa, um certo número de discursos que são providos da função “autor”, enquanto outros são dela desprovidos. Uma carta particular pode ter um signatário, ela não tem um autor. Um texto anônimo que se lê na rua em uma parede terá um redator, não terá um autor. A função do autor é, portanto, característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de certos discursos no interior de uma sociedade. (FOUCAULT, 2001, p.274).

A análise de Foucault refere-se a obras literárias e busca mostrar que a ideia de autor está ligada não a um indivíduo, mas ao tratamento dado ao texto. Para isso, recorre aos apontamentos de São Jerônimo sobre os

critérios de identificação do autor, não pelo nome, mas por sua função. Esses critérios incluem nível constante de valor, coerência conceitual e teórica, unidade estilística, além do momento histórico em que o material foi produzido. Essas questões dão ao texto, segundo Foucault, o valor da obra literária. “O autor, enfim, é um certo foco de expressão que, sob formas mais ou menos acabadas, manifesta-se da mesma maneira, e com o mesmo valor, em obras, rascunhos, cartas, fragmentos etc.” (Foucault, 2001, p. 278).

Entendendo o autor como função e não como indivíduo, podemos falar em autores, já que a construção das mais diversas manifestações artísticas conta com o colaborativismo na internet como fonte de elementos que cortados, modificados, fragmentados, são sobrepostos e colados para formar uma nova unidade, sendo feita de forma coletiva.

Nesse contexto, torna-se cara a discussão sobre as formas de garantir os direitos de propriedade intelectual no ambiente cibernético. Segundo a Organização Mundial de Propriedade Intelectual (OMPI)¹, a propriedade intelectual (PI) refere-se às criações da mente que vão de obras de arte a invenções. Nesse sentido, uma série de leis nacionais e internacionais garantem a proteção do direito do autor. Essas leis se aplicam à expressão criativa que incluem texto, fotografias ou filmes, obras sonoras, esculturas, obras arquitetônicas etc.

Porém, a natureza colaborativa no ciberespaço torna permeável a tela que busca reter ou impedir o consumo e as falsificações dos produtos culturais. Além disso, muitos artistas disponibilizam seus trabalhos gratuitamente para que a circulação da arte seja garantida. A ação cultural é permitida pela mobilização dos usuários

1 https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/pt/wipo_pub_450_2020.pdf

da internet que dominam as ferramentas de acesso público, fomentando a inteligência coletiva.

Lévy (2007) classifica a inteligência coletiva como um fenômeno que se manifesta por toda parte, de forma valorizada e em tempo real, resultando em uma mobilização das competências. O filósofo francês aponta que todas as pessoas são capazes de produzir e compartilhar conhecimento e que essa dinâmica se dá pelas trocas de informações no ciberespaço. “O ideal da inteligência coletiva implica a valorização técnica, econômica, jurídica e humana de uma inteligência distribuída por toda parte, a fim de desencadear uma dinâmica positiva de reconhecimento e mobilização das competências”. (Lévy, 2007, p. 30)

Os usuários da rede compartilham informações; dessa forma, nota-se um verdadeiro escambo de produtos que são usados para o consumo e apreciação ou como ingrediente de novas produções. É a economia da dádiva *hi-tech*, na qual a troca de informações não busca recompensas, apenas a facilitação da difusão da informação. “há muito tempo diversos músicos passaram a fazer o trabalho de DJs, de sampleadores e de remixadores. A popularidade e as possibilidades técnicas da rede estão intensificando essas ambiguidades da economia da produção musical” (Barbrook, 2003, p. 140).

De acordo com Kenski (2016), avanço da tecnologia vem trazendo debates de vários campos sobre a questão ética que envolve a chamada singularidade tecnológica, termo que está longe de ser recente. Em seu artigo *Singularidade - O futuro enlouqueceu?*, Kenski (2016) recorre ao matemático e cientista da computação John von Neumann, que por seu turno, na década de 1950, cunhou o termo singularidade tecnológica, apontando para um futuro em que a máquina seria

capaz de superar as atividades intelectuais humanas.

Kleina (2023) aponta a preocupação com esse avanço e explica que já surgem mundo afora movimentos sugerindo pausas nas pesquisas de desenvolvimento tecnológico, considerando os impactos para a sociedade advindos desse avanço e questões ligadas a vieses de algoritmo, direitos humanos, desemprego estrutural, direitos autorais, regulamentação, além de bolhas no mercado financeiro com o avanço da IA, a partir do surgimento e popularização do ChatGPT.

Ainda segundo Kleina (2023), do outro lado, estão entidades que defendem o avanço tecnológico sem a demonização das tecnologias, como a *The Chartered Institute for IT*, entidade britânica de computação, que defende o andamento das pesquisas com ações que garantam a ética e a regulamentação do uso da Inteligência Artificial.

ORIGINAL E CÓPIA NO CIBERESPAÇO

A multiplicidade é uma marca não somente do universo virtual, mas também da contemporaneidade, que se expressa na produção artística como uma busca por essa multiplicidade, complexa, repleta de informações e recortes, em um mosaico de vozes, imagens e sensações: a estética da saturação. Também ganha destaque nesse contexto a instabilidade inerente a essa movimentação e a recusa das formas unitárias ou sistemáticas. A arte aqui se volta para a pluridimensionalidade dessa instabilidade e a mutabilidade.

Em 2010, com o título *O Youtube sou eu*, a revista *Bravo* trazia em sua capa um fenômeno da música pop daquele ano: Lady Gaga. Na publicação, o jornalista e crítico de música, Pedro Alexandre Sanches, apontava os motivos pelos quais classificava a artis-

ta como a que, à época, melhor entendeu a internet. Para Sanches (2010), a cantora ia além da composição musical – ela vendia um estilo de vida que ia ao encontro das expectativas de seus consumidores na internet. “Lady Gaga consome referências de modo aleatório, frenético e sem preconceitos, exatamente como fazemos ao entrar no Youtube” (Sanches, 2010, p. 28).

Nesse sentido, afirma Sanches (2010), a música de Lady Gaga é colocada no mesmo patamar de outros elementos caros à cultura contemporânea multifacetada, como a moda, além de provocações políticas e comportamentais, ampliando seu alcance para além do universo dos shows, videoclipes e venda de álbuns, tudo feito de forma programada para atingir um determinado público ou vários.

Vários degraus galgados de sua ascensão rumo ao topo da sociedade de celebridades parecem meticulosamente calculados. Um episódio emblemático foi o de uma participação num programa de entrevistas na Inglaterra. Gaga provocou curiosidade ao comparecer empunhando uma xícara de chá imponente (e roxa), como a ironizar as tradições britânicas. Nas semanas seguintes, só desfilou em público com a xícara na mão. Tratava-a como se fosse gente e dizia sentir ciúmes do objeto de estimação, por estar ficando mais famoso do que ela. Pouco depois, o utensílio fez participação especial no clipe de Paparazzi, na cena em que Gaga assassina o namorado (Sanches, 2010, p.31 e 32).

A narrativa criada pela artista só se consolidaria em um ambiente tão propício a esse jogo quanto o ciberespaço, no qual a informação circula mais rápido e a construção das simulações se efetiva com a participação do público que adere a esse jogo, participando dele de forma efetiva. Se a aparição na entrevista com a xícara não tivesse causado comentários nos bastidores e entre o

público, toda a encenação seguinte não teria sentido e a aparição do objeto no videoclipe não causaria impacto. Na internet, esse tipo de elemento causa curiosidade, frenesi e mobiliza o público de forma muito mais abrangente que em outros meios.

O que Lady Gaga propõe é a criação de um cenário fictício para chamar a atenção para seu videoclipe, criando toda uma narrativa envolvendo a xícara roxa, que só terá sentido quando seus fãs reconhecerem o objeto no videoclipe. Ela lhe dá sentido dentro de um jogo de simulação.

Machado (1997) coloca em discussão o papel da verossimilhança na arte atual, que se apresenta de forma fragmentada e instável. Tomando como ponto de análise a fotografia, ele chama a atenção para uma das características principais desse elemento – sua ligação com o original, com o momento de registro –, diante do processo de manipulação de imagens que ganharam cada vez mais espaço a partir do advento das ferramentas de tratamento de imagens por computador. O autor aponta a discussão sobre a perda do valor da fotografia como documento, como evidência de um fato, como a existência do que foi fotografado e seu efeito de real.

toda essa mitologia a que a fotografia tem sido associada desde suas origens, tudo isso está fadado a desaparecer rapidamente. No tempo da manipulação digital das imagens, a fotografia já não difere da pintura, já não está isenta de subjetividade já não pode atestar a existência de coisa alguma (Machado, 1997, p. 242).

Machado (1997) lembra ainda que as ferramentas de manipulação da imagem não são uma novidade advinda do surgimento das ferramentas de edição eletrônica, porém as intervenções antes da era da informática eram mais grosseiras e a fraude

facilmente reconhecida. Hoje, as alterações têm um grau de realismo que praticamente inviabiliza a verificação da autenticidade da imagem. “A foto perde seu poder de produzir verossimilhança e, como tal, é bem provável que dentro de mais algum tempo ela seja excluída até mesmo de nossos documentos de identidade” (Machado, 1997, p. 243).

Na música, a situação é parecida, com os *samplers* e sintetizadores ocupando o lugar dos instrumentos musicais. A música não é mais o registro da performance dos artistas, e sim a montagem de diversos fragmentos de som para formar uma unidade, um quebra-cabeça sonoro. Evidentemente, o *sample* reproduz um som surgido da ação artística humana, afinal, ele apenas armazena e reproduz posteriormente, não cria um som. Contudo, essa criação humana é apenas da matéria-prima. O artista se torna um produtor de commodities para que a máquina entregue o produto: a música.

Outro ponto importante que se coloca na discussão é a interatividade como marca desse novo conceito de expressividade no mundo virtual. Embora não tenha sido criado pela informática, o conceito de interatividade ganha com ela fortalecimento, já que por sua natureza dinâmica, o produto cultural disposto no ambiente da internet pode ser acessado de qualquer lugar, a qualquer hora e em diferentes suportes, o que facilita a difusão do produto cultural.

Para além dessa facilitação de acesso pelo receptor, a interatividade que antes era vista apenas como uma possibilidade de responder ou não a um estímulo, agora ganha ares de coautoria. Isso se dá pela estrutura oferecida pelos suportes das obras e sua característica múltipla.

Se o computador, como apontou Barbosa (1998), é uma máquina aberta, na qual o material coletado é transformado, a obra

também não pode mais ser considerada fechada, a partir do momento em que ganha o espaço interativo. Para Machado (1997), o autor concebe os elementos e os algoritmos combinatórios desse material, e caberia ao leitor terminá-la. Isso acontece de forma individual, já que o ambiente hipermediático permite que cada receptor siga um caminho.

Com a obra combinatória, a distribuição papéis na cena da escrita se redefine: os polos autor/leitor, produtor/receptor se trocam de forma muito mais operativa. O texto hipermediático é a própria expressão dessa inversão de papéis, em que o leitor recupera (tal como nos primórdios da narrativa oral transmitida boca a boca) o seu papel como co-criador e contribui decididamente para realizar a obra (Machado, 1997. P. 252).

Essa característica coloca luz sobre o próprio conceito de texto final, que elimina outras possibilidades, outros caminhos no processo de produção. A interatividade aqui retoma o processo anterior, tornando outros caminhos textuais possíveis. Essas possibilidades, porém, não tornam o campo de acesso ilimitado. Caberia ao autor indicar os caminhos pelos quais o receptor deveria percorrer para que a obra, ainda que com a contribuição do leitor, seja o produto da expressão artística do autor.

Do ponto de vista da estética, a observação e crítica também mudam no ambiente virtual. Arantes (2005) aponta a mudança no pensamento sobre o conceito de arte desde as primeiras investidas tecnológicas. A autora destaca que o desenvolvimento de uma estética tecnológica não é recente e, se num primeiro momento, esse desenvolvimento colocava em questão a arte por se “aproximar da realidade”, como é o caso da fotografia, hoje essa questão coloca em discussão o próprio papel do artista.

Para isso, a autora recorre a Benjamin (1994) e o conceito da perda da aura, que

indicaria uma modificação no processo de produção artística. A aura, explica Benjamin, é uma espécie de véu que envolve a arte, que a torna única. Por outro lado, essa perda favorece sua disseminação e seu consumo, modificando também o campo perceptivo.

Benjamin (1994) aponta três estágios desse invólucro que protege a arte, tomando como exemplo a história da fotografia. Em um primeiro momento, com o surgimento da técnica ainda rudimentar, temos uma junção perfeita entre homem e máquina, capaz de captar de forma única as singularidades do objeto fotografado. Em seguida, a partir do avanço da tecnologia, tem-se o declínio da aura, com a reprodução e a democratização do acesso aos equipamentos fotográficos. Esses equipamentos saem do domínio artístico e se tornam um objeto de consumo da massa. “Foi nessa época que começaram os álbuns fotográficos. Eles podiam ser encontrados nos lugares mais glaciais da casa, em *consoles* ou *guéridons*, na sala de visitas” (Benjamin, 1994, p. 97).

O terceiro estágio é a destruição da aura, a partir das tentativas do fotógrafo francês Eugène Atget (1857 – 1927) de retomar o momento áureo da fotografia. Essa busca, para Benjamin, não restaurava a aura por se tratar de cópia, por isso decretava seu fim. “Em suma, o que é a aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais próxima que ela esteja” (Benjamin, 1994, p. 101).

A reflexão de Benjamin (1994) sobre a fotografia nos serve para apontar a discussão sobre o novo conceito da arte no ciberespaço. Afinal, se a reprodução por negativo-positivo da fotografia já comprometia a relação do fotógrafo com a arte, o que dizer de um instante em que sequer a máquina fotográfica é necessária para a captação de

um momento?! Com a ação de um aparelho *smartphone*, é possível fotografar, filmar, editar, colocar filtros, introduzir trilhas sonoras e publicar em redes com alcance ilimitado de destinatários. Os momentos ainda mais banais do cotidiano se tornam alvo das lentes dos cidadãos comuns.

O jantar, o caminhar pelas ruas, uma viagem de ônibus, um café à tarde, o sorvete caído no chão, qualquer coisa parece relevante para a captura das telas. Essas ações poderiam revelar a subjetividade dos momentos comuns, se isso não fosse estimulado por uma necessidade de exposição extrema, trazida pelas redes sociais, o que torna essas capturas de cenários e situações nem sempre reais. Muitos fotógrafos amadores, na tentativa de parecerem naturais e de venderem um estilo de vida considerado por eles como ideal, preparam fotos e locais de forma a simular uma cena bem distante da realidade.

Essa encenação de vida real por meio das redes sociais vai ao encontro das teorias de Baudrillard (1991) sobre simulações e simulacros. Em um universo em que tudo é simulação, como o ciberespaço, é obscura a linha entre o que é real e o que é recriação, cópia; aliás, a era da simulação, para o filósofo, tem início com a liquidação de todos os referenciais e sua substituição artificial nos sistemas de signos, o que Baudrillard (1991) chama de hiperrealidade.

Já não se trata de imitação, nem de dobragem, nem mesmo de paródia. Trata-se de uma substituição no real dos signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo o processo real pelo seu duplo operatório, máquina sinalética metaestável, programática, impecável, que oferece todos os signos do real e lhes curto-circuita todas as peripécias. O real nunca mais terá oportunidade de se produzir – tal é a função vital do modelo num sistema de morte, ou antes de ressurrei-

ção antecipada que não deixa já qualquer hipótese ao próprio acontecimento da morte. Hiper-real, doravante ao abrigo do imaginário, não deixando lugar senão à recorrência orbital dos modelos e à geração simulada das diferenças (Baudrillard, 1991, p.09).

Essa natureza colaborativa e interativa das redes torna difícil reconhecer qual seria a “obra inicial”, pois já não seria possível entender em que ponto termina o trabalho do artista e começa a intervenção do receptor ou dos receptores. A cada compartilhamento de um vídeo, por exemplo, novas camadas com novas mídias podem ser incluídas no produto, impedindo assim que se reconheça original e cópia, se é que se pode falar em original ou em cópia no universo de simulacros autorreferenciáveis, no qual o simulacro já não sobrepõe um efeito do real e sim a si próprio, se desdobrando e se reinventando.

A literatura também vive seus momentos de colagem, com as ferramentas de inteligência artificial, que, abastecidas com os signos e regras inerentes ao texto, também produz, independentemente da ação humana, os mais diferentes tipos de escrita de acordo com uma encomenda. Pode, inclusive, ajudar na produção textual, como plataformas de correção de redações de forma autônoma, que vêm sendo amplamente utilizadas, por exemplo, por estudantes em preparação para o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem).

Já no campo literário, o autor deixa de ter o domínio total dos caminhos a serem seguidos durante a leitura. Do outro lado da tela está o leitor, que passa a ter um papel importante na construção do texto. Isso porque, nesse novo universo pelo qual ele transita, chama a atenção, o caminho a ser percorrido. O hipertexto, como classifica Xavier (2005), aponta para uma forma dife-

rente de ler. Por meio do hipertexto, o autor aponta para uma leitura híbrida, dinâmica e flexível da linguagem, que inclui no processo de compreensão do texto e do mundo outras interfaces semióticas, enriquecendo a experiência do receptor. Esse movimento sugere uma liberdade de escolha, que, por meio de links, permite avançar e retroceder no texto, buscar novas informações e escolher outros caminhos que acrescentem informações à primeira leitura.

Na esteira da leitura do mundo pela palavra, vemos imergir uma tecnologia de linguagem cujo espaço de apreensão de sentido não é apenas composto por palavras, mas, junto com elas, encontramos sons, gráficos e diagramas, todos lançados sobre uma mesma superfície perceptual, amalgamados uns sobre os outros, formando um todo significativo e de onde sentidos são complexamente disponibilizados aos navegantes do oceano digital (Xavier, 2005, p. 171)

Evidentemente, o conceito de hipertexto não é exclusivo do universo digital. Imagens, anexos, notas de rodapé, sempre tiveram a função de levar o leitor para outros campos do texto, oferecendo a ele a opção de caminhar por uma nova trilha, ou ignorá-los seguindo o caminho linear. Contudo, esses elementos eram controlados, os caminhos oferecidos eram limitados. No ciberespaço, a leitura é labiríntica e o número de aberturas infinito, fazendo com que o texto seja apenas um ponto de partida e não um circuito fechado, no qual o autor tem a lanterna e aponta a porta correta a se abrir. Porém, cabe ao leitor virar a maçaneta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O avanço tecnológico nas artes sempre trouxe discussões sobre a interferência na subjetividade, na expressão artística em si. As novas técnicas, as novas ferramentas, os no-

vos públicos provocaram mudanças na forma de produzir e de consumir os produtos culturais, fazendo com que os artistas buscassem formas de se adaptar aos novos temas e aos novos métodos.

Porém essas mudanças ao longo da história sempre fizeram suas transformações de forma separada ou aderindo à outra manifestação, como a adequação do som à imagem, no cinema. A partir do advento da internet e sua galopante evolução, houve uma confluência de manifestações culturais, que se fundiram, se modificam, criando outras manifestações.

Houve alterações também quanto ao público, que de mero espectador e transformou em coautor, mudando também a forma de interação com a arte. Com base na pesquisa realizada nesse artigo, nota-se que há uma profunda mudança na arte, tanto na sua forma de produção, quanto na sua apreensão. De manifestação subjetiva individual, passa à construção de uma experiência coletiva, em que todos são espectadores e todos são também criadores.

Porém a superação da individualidade não encerraria o ciclo dessa nova perspectiva da arte no ciberespaço. Com um processo ainda em franco desenvolvimento e de forma tão acelerada, até mesmo a experiência coletiva passa a ser vista como um possível estágio temporário, já que o avanço da tecnologia e das ferramentas de Inteligência Artificial coloca em perspectiva até quando será necessária a intervenção humana na produção de arte.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectiva a estética digital**. São Paulo: ed. Senac São Paulo, 2005.

BARBOSA, Pedro. A renovação do experimentalismo literário na literatura gerada por computador. **Re-**

vista da UFP, v.2(1), p181-188, maio/1998.

BARBROOK, Richard. A regulamentação da liberdade de expressão, liberdade de comércio e liberdade de dádiva na rede. In: COCCO, G.; GALVÃO, A.P.; SILVA, G. (Org.). **Capitalismo cognitivo: trabalho, redes e inovação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**, trad. Maria João da Costa Pereira. Lisboa: ed. Relógio D'Água, 1991.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CANSIAN, Adriano. Ada Lovelace – **A Primeira Pessoa a Criar Um Programa de Computador**, 2023. Disponível em <https://resh.com.br/blog/ada-lovelace-primeira-pessoa-a-criar-um-programa-de-computador/>. Acessado em 27 out. 2024

FOUCAULT, Michel. O que é um autor? In: FOUCAULT, Michel. **Ditos e escritos: estética, literatura e pintura, música e cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001

GUIMARÃES, Felipe; equipe Aela. **Inteligência Artificial: Como a IA Está Mudando a Arte**. 2023. Disponível em: <<https://www.aela.io/pt-br/blog/conteudos/inteligencia-artificial-como-a-ia-esta-mudando-a-arte>>. Acesso em: 15 ago. 2024

KLEINA, Olívia. É possível chegarmos à singularidade com a inteligência artificial? **Pós-PUCPRDigital**, 2023. Disponível em <<https://posdigital.pucpr.br/blog/singularidade-inteligencia-artificial>>. Acesso em 11 set. 2024.

KENSKI, Rafael. **Super Interessante**, 2003. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/ciencia/singularidade>> Acessado em 28 out. 2024.

LAKATOS, Eva M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 9th ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2021. *E-book*. p.212. ISBN 9788597026580. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788597026580/>. Acesso em: 25 out. 2024.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

SANCHES, Pedro Alexandre. **Bravo!**. São Paulo: Editora D'Avila e da Editora Abril, 2010.

SILVEIRA, Tamires Batista. **Espaço do conheci-**

mento. Disponível em <<https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/inteligencia-artificial-e-arte>>. Acesso 10 set. 2024.

VIDAL, Felipe. **O que é a Arquitetura de von Neumann?**, 2024. Disponível em <https://canaltech.com.br/hardware/o-que-e-arquitetura-de-von-neumann/> > Acessado em 27 out. 2024

XAVIER, Carlos Antônio. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antonio Carlos (Org.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

Recebido em: 30/09/2024

Aprovado em: 24/10/2024



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.