

# APRESENTAÇÃO

## A ARTE E A ESCRITA TECNOLÓGICAS: PERSPECTIVAS DO (NÃO) CRIATIVO EM TEMPOS DIGITAIS

“Computadores fazem arte, artistas fazem dinheiro”. O trecho da música “Computadores fazem arte”, da banda recifense Nação Zumbi, em seu álbum **Da lama ao caos** de 1994, revelava algo instigante no contexto brasileiro, em relação à produção artística, mediada ou mesmo protagonizada por tecnologias computacionais e digitais. Essa percepção vem nos colocando diante de uma aporia: se a criatividade é algo inerente ao humano, ou pelo menos algo que revela uma “humanidade” resplandecente e distinta, qual será o nosso status enquanto humanos, quando máquinas e dispositivos estiverem criando intensamente, assim como nós? Pintando, cantando, escrevendo literatura, sonetos, romances e epopeias, ou mesmo compondo sinfonias?

Vivemos ou viveremos uma era do império da inteligência artificial, era na qual deixaremos de criar, incumbindo à máquina de fazê-lo, a partir de comandos ou *prompts* em um aplicativo de Inteligência Artificial? O *prompt* seria uma espécie de gênero artístico-literário em tempos digitais? Em que consiste o artístico e o criativo em tempos de escritas (não) criativas, protagonizadas por mecanismos computacionais, conexões de arquivos com capacidade sofisticada de produzir linguagem, como o cérebro humano.

Walter Benjamin, nos seus escritos do início do século XX, já pressentia, a partir

da produção do cinema e da fotografia, uma arte que se constituiria a partir de técnicas mais deliberadas e autônomas, que traria dimensões curiosas da realidade e serviria, inclusive, em uma percepção dialética, para se repensar perspectivas surpreendentes na história das artes plásticas e da pintura. Eram essas suas ideias em **Pequena História da Fotografia** (1931).

A proposta deste dossiê é abarcar trabalhos e pesquisas recentes sobre o uso de tecnologia para a produção de arte e da produção de arte executada a partir de modelos ou procedimentos tecnológicos. Interessamos o uso da inteligência artificial na produção de textos escritos e de imagens, a produção de escritas usando motores digitais de busca e de seleção de informações, edições e paráfrases, recriações de textos consagrados usando ferramentas de plataformas ou de aplicativos, testes provocativos dos limites da inteligência artificial etc.

Na primeira sequência de estudos, que tematiza o uso de dispositivos digitais automáticos na produção de textos, temos o artigo intitulado **Escrever com *plugins*: plataformização dos textos e mediações algorítmicas** de Luana Cruz e Ana Elisa Ribeiro. Sua pesquisa explora o uso de *plugins*, que consistem em programa, extensão ou ferramenta, adicionados em plataforma de produção de texto, que conduzem a cer-

to “comportamento” de produção textual. A autora simula a construção de uma crônica em ambiente de *plugins*, fazendo observações sobre a produção de textos excessivamente parametrizados, o que compromete a criatividade e a diversidade da produção textual humana, gerando gêneros textuais “novos”, “cujas características são dadas por recomendações homogeneizantes, e não pela necessidade interacional real”.

O segundo artigo explora as possibilidades “criativas” do ChatGPT, plataforma, desenvolvida pelas empresas americanas OpenAI e Microsoft, que utiliza sistema de algoritmos, baseado em redes neurais, permitindo diálogos com um usuário, a partir do processamento de um enorme volume de dados. O artigo intitulado **GPT e GMT: conversações** de Felipe Marcondes da Costa constrói de forma ensaística uma espécie de teste, ou provocação à inteligência artificial, com a ação de *prompts* sugeridos a partir de reflexões teóricas e produções literárias de autores como Anton Tchekhov, Pablo Neruda e Gonçalo M. Tavares (GMT). O teste desenvolvido traz importantes constatações sobre potencialidades e limitações da produção artístico-literária da IA.

Da mesma forma, o terceiro artigo **“Amor” segundo o ser humano e o Chatgpt: uma breve investigação na interface entre a Linguística e a Inteligência Artificial** de Leandro Leiroz Rodrigues de Azevedo e Marcela Fernandes dos Santos, fornece-nos experimentações dessa plataforma, utilizando conceitos da chamada Linguística de *corpus*. Aqui a implementação de *prompts*, também chamados de “tarefas”, conduz a uma reflexão acerca da produção semântica da ideia do amor pela IA, indicando a importância da colaboração entre linguistas e especialistas nessa tecnologia, no sentido de explorar as limitações da tecnologia e

“suas implicações no uso das línguas e nos estudos que promovem análise linguística”.

A Linguística também é interface com a tecnologia digital no artigo **ChatGPT, leitura e multiletramentos** de Carla Maria França e Aline Silva Gomes. Nesse caso, o estudo parte das discussões sobre *chatbots* e escrita na esfera educacional, suscitando estudos e pesquisas futuras que considerem as linguagens em suas multimodalidades, concluindo que os textos gerados pelo ChatGPT “devem ser considerados como pretextos para criação de novos textos autorais por parte dos(as) aprendizes”.

Na esteira da reflexão teórica e bibliográfica sobre o uso da IA, o artigo **A produção artística e o fim da individualidade no ciberespaço**, de Renata Alves de Oliveira Lins, investe no conceito de arte, abordando a temática da originalidade e levando em conta o papel colaborativo do ciberespaço. A percepção instigante aqui é que os chamados gêneros digitais modificam nossas formas de interação, tanto com a obra quanto com o artista que a criou. Nesse contexto, o texto ou a produção artística invocam ideias interessantes como a que vem se delineando há algum tempo, por exemplo, na área da música. “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.”

O artigo **O som como parasita da palavra: Escrita, som, canção e colagem em Palavra Palavra e Coleções digitais de Henrique Iwao**, escrito por Miguel de Ávila Duarte, discute com propriedade teórica e crítica a produção musical e artística na atualidade, concentrando-se na produção do multiartista Henrique Iwao. O elemento

chave argumentativo sobre o estado da produção artística, cuja obra de Henrique é um emblema, é a ideia do som como parasita, a qual mobiliza uma compressão de procedimentos estéticos que atravessa o *ready-made* de Duchamp, insere-se na cultura dos *memes* e usa meios digitais e midiáticos acumulados pelas tecnologias de imagem e de reprodução, nesse caso, especificamente, explorando a colagem sonora ou audiovisual em meios digitais.

Em **Mídias Sociais como operacionalizadores pedagógicos: entre as armadilhas e as funcionalidades da multimodalidade**, Layara Karuenny Oliveira Silva Lima se lança no mundo das redes sociais para observar como a fragmentação e a velocidade com que as informações são consumidas geram impactos significativos à capacidade de leitura, escrita e compreensão de mensagens entre as novas gerações. Ela traduz sua reflexões na ideia de que é “imperioso empreender mais efetivamente nas ferramentas multimodais como operacionalizadores de acentuada eficiência no campo pedagógico”. Mas para que isso aconteça plenamente é necessário um letramento digital expandido – entre professores e estudantes – para o uso eficiente dos recursos multimodais.

O artigo intitulado **Clarice Lispector, você está online? Estou!: Debatendo o território da autoria em rede social**, de Rebeca Fabiana Ferreira da Silva Santos e Oton Magno Santana dos Santos dedica o seu espaço a analisar a maneira pela qual algumas redes sociais e ferramentas derivadas têm responsabilidade na propagação de textos apócrifos atribuídos à escritora canônica Clarice Lispector. Desse modo, nesse estudo, estão presentes debates profícuos no âmbito da literatura, como a questão da figura do autor e do território da autoria, a identidade intelectual e a literatura contem-

porânea, no entremeio das revoluções tecnológicas/digitais e como essas influenciam nos comportamentos dos indivíduos na leitura, produção e recepção de textos, e como aqueles afetam, também, a literatura por meio dessas ferramentas.

Ainda no universo das redes sociais, o artigo **A fotografia e a inteligência artificial: os filtros de *instagram* que transformam os usuários em obras de arte** de Mariana Vieira e Allison Leão pesquisa como internautas “letrados” no recurso dos filtros conseguem “aparecer” na obra de arte consagrada, compondo uma montagem narcísica entre o *usuário* e a obra. Tal procedimento, segundo os autores, contamina as noções de tempo e espaço em que o sujeito se insere, causando, a partir disso, a contaminação de noções da alteridade destes sujeitos.

No artigo **Além do desenho: as Inteligências Artificiais e o novo horizonte das animações**, Natacha de Souza e David Ruiz Torres investigam o universo da animação e a implementação das ferramentas de inteligência artificial. Assim eles percebem que a IA insere mudanças importantes na maneira de como as animações são criadas, permitindo uma certa automatização de tarefas, agilizando processos animados. No entanto, entendem que a animação nesse contexto é uma espécie de híbrido entre as consolidadas técnicas tradicionais e emergentes inovações tecnológicas. Sua potencialidade exige uma necessidade da subjetividade humana, especialmente em capturar emoções e nuances, que de qualquer forma são insubstituíveis.

O último artigo deste Dossiê explora o universo do *game*. Escrito por Eduarda Dorne Hepp e Vinícius Carvalho Pereira e intitulado **Otome games como literatura digital: Uma proposta de análise**, trata-se de uma profunda investigação do universo

*otome*, gênero japonês de jogos de vídeo game, que possui controles “simples”, e que seus personagens romanceáveis, são majoritariamente homens e heterossexuais, e o objetivo é o desenvolvimento amoroso com personagens femininos. O estilo de arte imita o universo mangá/anime. Os objetivos são relacionar a ideia de literatura digital a esse tipo de jogo e comparar características hipertextuais da **The Warp and Weft of Memory** (2022), da escritora Renée Turner, e o universo *otome*. O encontro entre *otome games* e a literatura eletrônica permite aos autores constatarem a existência de diversos temas relacionados e emergência de estudos de gênero para analisar o papel das protagonistas desses jogos, assim como estudos da masculinidade, para visualizar quais são os estereótipos atribuídos aos personagens masculino, aprofundando uma pesquisa relacional de ambos.

É interessante observar que o grupo dos artigos apresentados representa duas correntes, digamos assim, do pensamento contemporâneo relacionado aos avanços da produção humana no campo das tecnologias. Por um lado, temos a investigação da arquitetura digital e o diagnóstico das maneiras de fazer no presente. Por outro lado, a procura por relações entre a arquitetura do presente no meio digital e as produções artísticas tanto do contemporâneo quanto também de um passado que se atualizaria, transformando-se, nesta nova atmosfera. Ou seja: uma parte dos artigos se debruça sobre a natureza do meio digital a partir das maneiras como a sua estrutura provoca alterações nos modos de ler, ver, ensinar, fazer, perceber, sentir, escrever, produzir imagens e pensar – uma espécie de diagnóstico do tempo no corpo-a-corpo com as plataformas. Se os estudos da inespecificidade e da pós-autonomia, de Florencia Garramuño

e Josefina Ludmer, pensavam o hibridismo das formas literárias, a ponto de se tornarem inclassificáveis, e a fusão, na literatura, do que seria o presente, a realidade e o efeito literário do real, de maneira que a própria obra literária seria ela inteira um efeito do real, um agente a produzir presente, esse grupo de artigos pensa os tons de fabricação na realidade arquitetada pelas redes, e conseqüentemente, a produção de subjetividade gerada por estas estruturas, em uma outra esfera da produção de presente e criação do real.

Enquanto isso, uma segunda parte dos artigos vai procurar estabelecer diálogos com obras literárias canônicas, como a de Anton Theckhov e Clarice Lispector, além da música popular brasileira, e produções contemporâneas, com a de Gonçalo M. Tavares, a poesia conceitual e os campos da fotografia digital, dos games e da animação. Desta maneira, pensamos o que poderíamos chamar de uma literatura expandida no sentido não apenas da literatura que passa a ser feita com novas tecnologias e ocupar outros espaços, mas de produções literárias e artísticas – com centralidade do texto – que tanto vão para frente quanto vão para trás, criando redes, no presente, entre passados e futuros. Como podemos, com nosso repertório expansivo e contemporâneo, ver a imagem da obra de Waly Salomão na capa, uma obra de gesto manual, analógica e física, e tanto enxergar em suas linhas uma partitura musical quanto a tecla “alt” e o gesto de “tachar” ou “deletar”.

Por último, consideramos que os trabalhos ora aqui publicados suscitam importantes reflexões tendo como centralidade a relação do humano com a máquina. Podemos dizer que esta relação vem se constituindo em dois movimentos, que enxergamos como uma via de mão dupla. No

primeiro movimento a máquina passa a ser parâmetro para nossos gestos mecanizados no universo do trabalho, da arte e das relações, universos em que se temia a robotização ou automação do corpo humano e sua consequente desumanização. No segundo movimento o ser humano humaniza a máquina, inserindo-na uma quantidade enorme de dados, protocolos, processamentos eletrônicos neurais, de maneira a recriar a máquina, antes para especialistas e com sua linguagem particularíssima, a sua imagem e semelhança, radiante e amigável, produzindo, talvez, um rebater de sua imagem que também é produção de um outro, diferente, uma nova e sutil, por vezes atraente, “desumanização”.

O jogo instigante nessa mão dupla apresenta o nosso presente e o nosso futuro, ao mesmo tempo, como um museu de grandes

novidades, esticando-se para trás, reformulando nosso olhar sobre o que veio antes, como também exercendo um empurrão, como um devir admirável do mundo, exibido nas telas dos nossos dispositivos digitais.

Os organizadores

Marcos Aurélio dos Santos Souza  
(PPGEL-UNEB)

Leonardo Villa-Forte  
(PUC-RJ)

Francielle Silva Santos  
(PPGEL-UNEB)

Rebeca Fabiana Ferreira da Silva Santos  
(PPGEL-UNEB)